



**VERBAND DER BERUFSGRUPPEN
SZENENBILD UND KOSTÜMBILD e.V.**

Das Berufsbild des Kostümbildners

| Stand: Januar 2012 [2020-10-09] |

Vorbemerkung

Die hier beschriebenen Tätigkeiten und Betätigungsfelder des Kostümbildners beziehen sich auf die Herstellung und Gestaltung eines Filmwerkes, die gemeinsam mit dem Regisseur, dem Kameramann und dem Szenenbildner und ihren jeweiligen berufsspezifischen Leistungen im Sinne eines kreativen Teams erfolgt.

Die nachfolgend verwendete Berufsbezeichnungen „Kostümbildner“ trifft keine geschlechtliche Differenzierung, sondern beinhaltet beide Geschlechterformen.

1. Der Kostümbildner

Der Kostümbildner ist der künstlerisch und konzeptionell eigenverantwortliche Gestalter sämtlicher Kostüme eines Filmwerkes, im Einzelnen wie in der Gesamtheit ihrer Erscheinung und Darstellung. Das Kostümbild ist das Ergebnis eines individuellen, persönlich-geistigen Schöpfungs- und Entwicklungsprozesses, der sich durch die gesamte Produktionszeit eines Filmwerkes hindurch fortsetzt (siehe auch 4.5). Der Kostümbildner bestimmt maßgeblich das visuelle Erscheinungsbild der im Film agierenden Figuren und gestaltet das Gesamtkunstwerk Film mit. Der Kostümbildner realisiert im Dialog mit dem Regisseur, dem Szenenbildner, dem Kameramann und den Schauspielern die Umsetzung geschriebener Inhalte, Geschichten und Gegebenheiten in visuell erfassbare Lebenswelten.

Er leistet selbständig die Realisierung des Kostümbildes als Teil des gesamten Filmwerkes, von den allerersten Schritten der formalen Rollen- und Charakterfindung über die Umsetzung des daraus zu erarbeitenden Kostümkonzeptes, dessen Weiterentwicklung und Vervollständigung während der Drehzeit bis hin zur Auflösung und Abwicklung der Kostümabteilung nach Beendigung der Dreharbeiten.

Der Kostümbildner verantwortet seinen mit der Produktionsfirma abgesprochenen Etat, die Führung der Mitarbeiter der Kostümabteilung inklusive der kostümspezifischen Zulieferer und Hersteller und gewährleistet in enger Zusammenarbeit mit allen anderen Abteilungen einer Filmproduktion den reibungslosen Ablauf der Dreharbeiten in seinem Bereich.



**VERBAND DER BERUFSGRUPPEN
SZENENBILD UND KOSTÜMBILD e.V.**

2. Umfeld und Status

Das Tätigkeitsfeld des Kostümbildners erfasst sämtliche Bereiche und Formen szenischer Darstellung in Film und Fernsehen und reicht vom klassischen Kino- und TV Film in allen Laufängen, Genres und Formaten über Videoinstallationen, Shows und Werbung bis hin zu neueren Formaten wie Internetfernsehen oder sogenannten „straight to DVD“ Produktionen. Innerhalb dieser Bereiche schafft der Kostümbildner in eigener Verantwortung ein für sich stehendes schöpferisches Werk, das sich im Umfeld des Szenenbildes und im Zusammenspiel mit den anderen kreativen Elementen des Filmes zu einem filmischen Gesamtwerk zusammenfügt und zur gesetzlich anerkannten Urheberschaft am Filmwerk führt.

3. Der Beruf

3.1. Voraussetzungen

Entscheidende Berufsvoraussetzung ist die Fähigkeit, die projektabhängig wechselnden Anforderungen als Leiter des Kostümteams, nicht nur in kreativ-schöpferischer, sondern auch in logistischer, organisatorischer und zwischenmenschlicher Hinsicht erfüllen zu können. Dies erfordert ein hohes Maß an Fachkompetenz, sozialer Kompetenz und Flexibilität.

3.2. Kenntnisse

Unerlässlich sind eine umfassende Allgemeinbildung, fundierte Kenntnisse auf dem Gebiet der Kunst- und Kulturgeschichte sowie ein hohes Maß an Aufmerksamkeit und Interesse in allen Bereichen politischer und soziologischer Stil- und Kulturprägung.

Spezielle kostümgeschichtliche Vorbildung inklusive breitgefächerter Stil- und Milieukenntnisse sind ebenso unabdingbar wie handwerkliches Fachwissen in allen Bereichen der Schneidertechnik, Schnittgestaltung, Textilherstellung und -bearbeitung sowie deren formale wie inhaltliche Auswirkung auf die Figur im Raum: die strenge Schnitt- oder Faltenführung eines Kleides, die bewusste Auswahl des kaltgrauen steifen Stoffes für ein Kostüm führen gezielt zu einer bestimmten Verhaltensform und damit Wirkung der filmischen Figur. Das Kostüm vermittelt Härte und Unbeweglichkeit oder, im entgegengesetzten Falle, Weichheit und Verletzlichkeit aus sich selbst heraus und im Spiel der Rolle.



**VERBAND DER BERUFSGRUPPEN
SZENENBILD UND KOSTÜMBILD e.V.**

Stoffe und Materialien liegen direkt auf der Haut, können Wohl- und Unwohlsein hervorrufen, transportieren Stärke und Schwäche, beeinflussen ganz direkt die Ausstrahlung der Figur und prägen als Kostüm in Farbe, Schnitt und Struktur die authentische Wirkung der Figur im szenischen Raum.

Ebenso ist das Wissen um Farben, Licht und deren (Wechsel-) Wirkung von grundlegender Bedeutung für den Kostümbildner und muss mit den entsprechenden Gestaltungselementen im Szenenbild und der Kameraführung in Beziehung gesetzt werden. Dramaturgisches Denken bis in alle Teile des Werkes hinein rundet die Fähigkeit ab, die authentische Umsetzung einer Geschichte im Film mitzugestalten. Die rasante Entwicklung der technischen Standards in allen Bereichen und Stadien der Filmherstellung verwischt frühere Unterschiede in den Qualitätsanforderungen an verschiedene Medien und Formate und setzt neben dem ohnehin erforderlichen hohen schöpferischen und gestalterischen Potential eine konstante Überprüfung und Weiterentwicklung der persönlichen fachspezifischen und -übergreifenden Kenntnisse voraus.

3.3. Herausforderung

Das Äußere ist die erste Wahrnehmung; die Ausstrahlung einer Person ersetzt das Wort. Ohne ein glaubhaft und stark bebildertes Milieu findet keine Identifikation des Zuschauers statt.

Ein Drehbuch enthält zunächst nur im Wort aufgeführte, oft fiktive Personen; erst die schöpferische Fantasie der Kostümbildner kleidet sie in ein Kostüm und lässt damit die Zeit, das Milieu, den sozialen Status, die Befindlichkeit der Filmfigur entstehen. Die assoziative Kraft gezielt auf die gewünschte Wirkung hin gestalteter Kleider, Textilien, Schuhe, Accessoires offenbart den selbsterklärenden ersten Eindruck der Charaktere und ihrer Psychologie. Die künstlerisch und dramaturgisch gestaltete Einheit oder Spannung von Kleid und Raum schafft die Basis für die Arbeit von Inszenierung und Spiel.

4. Das Projekt

4.1. Anfrage

Der Kostümbildner wird in der Regel vom Regisseur, dem Produzenten oder dem Produktions- bzw. Herstellungsleiter eines Filmwerkes angesprochen. Nach dem ersten Lesen des Drehbuches oder Treatments führt der Kostümbildner Gespräche mit der Produktion über Vertragsangelegenheiten, Zeitplanung und Umfang bzw. Zusammenstellung der



**VERBAND DER BERUFSGRUPPEN
SZENENBILD UND KOSTÜMBILD e.V.**

Kostümabteilung, Größe, Lage und Ausstattung der von der Produktion bereitzustellenden Kostümräume. Falls nicht bereits geschehen, bespricht der Kostümbildner mit dem Regisseur die Eckpunkte der Handlung und Anlage des Drehbuches.

4.2. Entwicklung

Die szenen- und charakterweise Aufschlüsselung des Drehbuches, die Einordnung der Handlung in eine bestimmte Epoche, ein Milieu, eine Stimmung, ein Lebensgefühl, kurz: der Kontext der Handlung- bilden die Grundlage für die Entwicklung lebendiger, echter Figuren. Gespräche mit dem Szenenbildner bringen Austausch und Ergänzung zu den imaginären Welten und Lebensräumen des entstehenden Filmwerkes.

Konkrete Recherchen zum Thema des Filmes, der Historie, den Menschen der Zeitgeschichte, bestimmten Gegebenheiten oder besonderen Anforderungen finden in Museen, allgemeinen und spezialisierten Bibliotheken, Archiven, im Internet und „auf der Straße“ statt.

4.3. Entwürfe

Stimmungsbilder, sog. Mood Boards, werden zusammengestellt und enthalten neben Ergebnissen der Recherche erste Kostümentwürfe, Collagen, Fotos, Stoffe und andere Materialien. Diese Sammlung visualisiert die ersten Schritte in der Entstehung des Kostümbildes und beginnt, die Figuren der Handlung „sichtbar“ zu machen.

Auf Grundlage der ersten Entwürfe von Kostüm- und Szenenbild werden sich Kostümbildner, Szenenbildner, Regisseur und Kameramann über das optische Konzept des Filmwerkes abstimmen. Nach Maßgabe des Regisseurs bzw. des Produzenten können diese Vorentwürfe auch den Redaktionen auftraggebender Sender vorgestellt werden.

4.4. Etat und Abteilung

Der Kostümbildner erstellt eine vorläufige Kosteneinschätzung und bespricht sich mit der Produktionsleitung über den Kostümetat bzw. notwendige und zu diesem Zeitpunkt noch mögliche Anpassungen und Einsparungen, z.B. die Anzahl zu bekleidender Statisten, Stuntleute, Doubles o.ä. betreffend.



**VERBAND DER BERUFSGRUPPEN
SZENENBILD UND KOSTÜMBILD e.V.**

Je nach Umfang des Projektes nimmt das Team der Kostümabteilung seine Arbeit auf: Assistenten sind die nächsten Mitarbeiter des Kostümbildners, übernehmen den größten Teil der Organisation in der Kostümabteilung, fungieren als Schnittstelle zu den anderen Departments und sind dem Kostümbildner wichtige Unterstützung im kreativen Prozess des Kostümbildes und dessen Umsetzung. Costume Supervisor leiten bei großen Projekten die Kostümabteilung logistisch und organisatorisch, dokumentieren und überwachen das Budget. Garderobieren zeichnen für die reibungslose und zuverlässige Umsetzung des Kostümbildes am Drehort und die Pflege und Aufbereitung der Kostüme verantwortlich. Schneider, Patinierer, Kostümmaler, Militärspezialisten, Fahrer der Kostümabteilung ergänzen die Abteilung je nach Sujet und Größe des Projektes. Praktikanten können ein Kostümteam ergänzen, sofern die zeitliche und personelle Möglichkeit besteht, diese ihrem Status entsprechend einzuweisen und fortzubilden.

4.5. Beschaffung, Anproben und Dreharbeiten

Die praktische Umsetzung des Kostümkonzeptes hat je nach Art und Spielzeit des Projektes unterschiedliche Schwerpunkte. Der Kostümbildner leiht und kauft, färbt und patiniert, zerstört und repariert, besucht Flohmärkte und lässt anfertigen.

In jedem Falle: man entwirft, sucht, findet, kombiniert Stoffe, Einzelteile, ganze Kostüme, Accessoires, Schuhe. Gedanken werden zugunsten anderer Optionen verworfen. Der Kostümbildner bespricht sich mit den besetzten Schauspielern über deren körperliche, figürliche Eigenheiten sowie die Eigenheiten der Rolle, überprüft vor, während und nach den Anproben die Wirkung und Zusammenstellung der Kostümteile, entwickelt Ideen weiter, addiert, komplettiert und rundet das Gesamtbild Stück für Stück ab.

Die Kostümanproben gehören mithin zum spannendsten und dynamischsten Teil der Kreativarbeit, haben in ihrem Verlauf und in ihrem Ergebnis Einfluss auf Dramaturgie der Geschichte und Rollenfindung der Figuren. Das Kleidungsstück wird zum Kostüm, die Ganzheit der Kostüme zum Kostümbild, wenn mit den Personen, dem Szenenbild, der Inszenierung und dem Blickwinkel auf die Szene ein glaubwürdiges, homogenes Ganzes entsteht, ohne die Individualität der Charaktere zu verraten.

Diese Glaubwürdigkeit der Kostüme im Spannungsfeld der Figuren und Räume wird perfektioniert, indem auch alle Kleinrollen und Statisten als wichtige und relevante Vermittler einer Epoche, eines Milieus ausgestaltet und wahrgenommen werden. Der Kostümbildner setzt den kreativen Prozess und die laufende Weiterentwicklung am Gesamtbild während der gesamten Produktionsdauer fort.



**VERBAND DER BERUFSGRUPPEN
SZENENBILD UND KOSTÜMBILD e.V.**

Heutige Produktionsabläufe und Zeitvorgaben erfordern die laufende Weiterarbeit an einem zuvor sorgfältig konzeptionierten Mosaik, das erst mit dem letzten gedrehten Bild und dem letzten angedrehten Kostüm des Filmwerkes vollständig ist.

4.6. Weitere Anforderungen während der Produktionszeit

Der Kostümbildner wird seine Arbeit in Hinblick auf neue Rollen und Drehorte, geänderte Szenen etc. laufend überprüfen und gegebenenfalls anpassen oder seinerseits auf eine nötige Anpassung in einem anderen Bereich hinwirken.

Jeder Vorgang in Bezug auf die Beschaffung der Kostüme, sei es Kauf oder Miete, muss durch Unterlagen wie Liefer- oder Rücklieferscheine, Kaufbelege, Verbleibnachweise etc. lückenlos nachvollziehbar und belegbar sein. Abgedrehte und nicht mehr benötigte Kostüme werden, wenn möglich, laufend zurückgeliefert.

Der Kostümbildner gibt der Produktion fortlaufend Auskunft über den Stand der Kosten in seiner Abteilung und weist rechtzeitig auf eine drohende Überschreitung des Etats hin. Er wird bemüht sein, in allen Schwierigkeiten auf Lösungen im Dialog mit der Produktion und im Sinne der Qualität des Filmwerkes hinzuarbeiten.

Der Kostümbildner unterstützt die Produktion nach bestem Wissen bei der Einhaltung der Arbeitsrechts- und Arbeitsschutzvorschriften in der Kostümabteilung und ist gehalten, sich selbst und seine bei der Produktion beschäftigten Kollegen und Mitarbeiter für alle Belange der Arbeitssicherheit zu sensibilisieren.

4.7. Abwicklung

Der aufgebaute Betrieb muss innerhalb kurzer Zeit wieder aufgelöst werden; geliehene Kostüme werden gegebenenfalls aufgearbeitet und zurückgeliefert, fehlende Kostüme ersetzt, Lieferscheine und Rechnungen der Fundi überprüft und abgezeichnet. Der eventuelle Verkauf von Kostümen wird überwacht und aufgelistet.

Noch brauchbare Kostüme werden gereinigt in einen produktionseigenen Fundus eingelagert, mit genauer Dokumentation an den Auftragsender geschickt oder in Absprache mit der Produktion verkauft bzw. einem caritativen Zweck zugeführt. Stark patinierte oder benutzte Kleidung, Wäsche oder anderweitig nicht weiterverwendbare Artikel werden entsorgt. Im Falle zu erwartender Nachdreharbeiten sind die entsprechenden Kostüme gesondert zu verwahren. Die



**VERBAND DER BERUFSGRUPPEN
SZENENBILD UND KOSTÜMBILD e.V.**

Maschinen, Fahrzeuge und Hilfsmittel der Kostümabteilung werden je nach ihrer Herkunft zurückgeliefert.

Meist zum Schluss wird die letzte noch offene Teilabrechnung des Kostümetats vorgenommen, das Verrechnungsgeldkonto wird von der Filmgeschäftsführung ausgeglichen. Der Kostümbildner händigt der Produktion einen Endkostenstand bzw. eine Auflistung der Anzahl und Höhe noch ausstehender Rechnungen aus.

5. Ausbildung

Die Berufsbezeichnung Kostümbildner/in ist nach wie vor weder staatlich anerkannt noch gesetzlich geschützt. Die meisten Kostümbildner haben eine Ausbildung in einem artverwandten gestalterischen Beruf durchlaufen, etwa eine Berufsfachschule oder Fachhochschule im Bereich Mode oder Design oder eine handwerkliche Ausbildung zum Damen- oder Herrenschneider bis zur Gewandmeisterei.

Verschiedene Kunsthochschulen bieten Studiengänge für Bühnenbild und/oder Kostümbild an; seit einigen Jahren gibt es auch Weiterbildungsmöglichkeiten zum Kostümbildner zusätzlich zu einer bereits absolvierten Berufsausbildung.

Letztlich sind praktische Erfahrungen als Garderobiere am Filmset und eine geraume Zeit als Assistenz an der Seite eines erfahrenen Kostümbildners durch nichts zu ersetzen. Sie gewährleisten eine solide Basis für die weitere Entwicklung und die Möglichkeit, einen gründlichen Einblick in die Anforderungen dieses Berufes zu nehmen.