

Im Paradies der Kostüme

Was man hier nicht findet, findet man wohl nirgendwo: Der spanische Kostümverleih „Peris Costumes“ ist der größte seiner Art – und ein Paradies für alle, die beim Film arbeiten. Das Haus hat nicht nur ein riesiges Kostümlager, sondern produziert auf Anfrage auch selbst. Zu den regelmäßigen Kunden gehören unter anderem die großen Film- und Fernsehstudios von Netflix und Hollywood.

Manuskript

SPRECHER:

Das hier ist wohl der größte Kleiderschrank der Welt: rund 10 Millionen Kostüme **auf einem Fleck!** Hier **decken sich** Hollywood, Netflix, Amazon **und Co.** für ihre Filme und Serien **ein.** Was macht diesen spanischen **Kostümverleih** in der Nähe von Madrid so **begehrt?**

JAVIER TOLEDO (Geschäftsführer „Peris Costumes“):

Hier gibt es Kostüme für jede Produktion aus jeder **Epoche. Absolut** alles. Nicht nur Kleidung, sondern auch **Accessoires.** Alles, was man für eine Produktion braucht, **von Kopf bis Fuß.**

SPRECHER:

Serien-**Hits** wie „House of the Dragon“, die Vorgeschichte zu „Game of Thrones“, die Netflix-Produktionen „Bridgerton“ und auch „The Alienist“ **stattete** das Unternehmen „Peris Costumes“ **aus.** Seit 2013 leitet Javier Toledo den Verleih als Geschäftsführer. Seine **Devise** lautet: nie etwas wegwerfen! **Entsprechend** werden die Stücke immer wieder **umgearbeitet.**

JAVIER TOLEDO:

Je öfter die Stücke verwendet werden, desto besser. **Davon profitiert** unser **Fundus,** dass alles immer wieder **zum Einsatz kommt.**

SPRECHER:

Die Sammlung von „Peris Costumes“ **umfasst** einen eigenen Schmuckbereich mit **Originalen** und **Replikas** aus verschiedenen Jahrhunderten sowie große Schuh- und Hut-**Kollektionen** mit ganz unterschiedlichen **Modellen**. Um alle Wünsche erfüllen zu können, muss das Kostümhaus auch eigene Teile herstellen. Wie zum Beispiel in der Schuhfabrik: Hier werden monatlich Hunderte neue Schuhe **angefertigt**. Oder in der Lederabteilung, wo auch **historische** Handwerkstechniken zum Einsatz kommen.

ESTRELLA CABALLERO (Lederabteilung):

Es hängt von jedem Kleidungsstück ab, mit welcher Technik wir arbeiten. Wir haben kürzlich einen Film ausgestattet, für den wir alles von Hand fertigen mussten.

SPRECHER:

Estrella Caballero arbeitet seit mehr als 25 Jahren in der **Branche** und kennt alle Tricks.

ESTRELLA CABALLERO:

Hier habe ich einen Metallhelm, der eine fast exakte Kopie von Helmen aus dem Mittelalter ist. Er hat ein Gewicht von etwa drei Kilo. Deshalb machen wir daraus ein Modell aus Leder. Dieser hier ist komplett aus Leder und ist dadurch sehr leicht – eine gute **Imitation**! Für die Schauspieler ist es viel einfacher, mit so einem leichten Helm zu reiten. Das funktioniert sehr gut!

SPRECHER:

In den 22 Lagerhallen von „Peris Costumes“ **verstecken sich** auch einige historische Kleidungsstücke. Sie dienen als **Vorlage** für neue Kostüme, bei denen auch alte **Nähtechniken** angewendet werden.

JAVIER VARAS (**Kostümbildner**):

Das ist eine Jacke aus den 1930er-Jahren. Sie ist sehr **tailliert** und hat eine V-Linie. Auch die Armlöcher sind sehr eng. Heutzutage wird so etwas nicht mehr hergestellt. Aber uns dient es als **Inspiration**, wenn wir zum Beispiel Kleidungsstücke aus den 30er-Jahren **reproduzieren** wollen. Mit dieser Methode können wir unsere Lager**bestände** herstellen.

SPRECHER:

„Peris Costumes“ wurde 1856 gegründet. Weltbekannt wurde die Firma aber erst nach der Übernahme durch Javier Toledo im Jahr 2013. Unter seiner Führung wuchs die Anzahl der Mitarbeitenden von zehn auf mehr als 250 an. Heute gehört das Unternehmen zur internationalen Spitze der Branche.

JAVIER TOLEDO:

Für uns ist es sehr wichtig, zu **investieren**. Und das haben wir in den letzten zehn Jahren getan, um die Ausstattung für jede Produktion bieten zu können – egal **in** welcher **Zeit** sie **spielt**. Deshalb kaufen wir zum Beispiel auch andere Kostümhäuser, **Schneidereien** und fertige Kostüme.

SPRECHER:

Parallel arbeitet die Firma an einer neuen **Strategie**, indem sie ihren Bestand **digitalisiert**. Mit der Hilfe von 144 **synchronisierten** Kameras und einer selbst entwickelten **Software** wird ein digitaler Kleiderschrank gebaut.

RAÚL MAQUEDA (Abteilung **Fotogrammetrie**):

Mit Fotografien **vermessen** wir sozusagen unsere Stücke, um sie **in** digitale Kleidung – **dreidimensionale** Kleidung – **umzuwandeln**. So können Videospiel-, 3D- und Filmproduktionen **Outfits** auswählen und für digitale **Charaktere** verwenden – zum Beispiel für **Schlachtszenen** mit 5000 Soldaten, ohne dafür so viele **Statisten** zu benötigen.

SPRECHER:

Und so wird der Kleiderschrank von „Peris Costumes“ immer größer – **analog** und digital.

Glossar

auf einem Fleck – umgangssprachlich für: nur an einer Stelle

sich ein | decken (mit etwas) – umgangssprachlich für: etwas auf Vorrat besorgen, damit man bei Bedarf das hat, was man braucht

und Co. – hier Abkürzung für: und ähnliche Dinge

Kostümverleih, -e (m.) – ein Geschäft, in dem man sich Kostüme ausleihen kann

begehrt – hier: so, dass es große Nachfrage nach etwas gibt

Epoche, -n (f.) – hier: eine bestimmte Zeitperiode in der Geschichte

absolut – hier: ohne Ausnahme

Accessoire, -s (n., aus dem Französischen) – das (modische) Zubehör (meist zur Kleidung oder zur Wohnungseinrichtung)

von Kopf bis Fuß – komplett; hier auch: auf die gesamte Kleidung bezogen

Hit, -s (m., aus dem Englischen) – hier: eine Fernsehserie, die sehr beliebt ist

jemanden/etwas (mit etwas) aus | statten – jemandem etwas (z. B. Kleidung) geben, das er zu einem bestimmten Zweck braucht; etwas einrichten; etwas dekorieren

Devise, -n (f.) – das Motto; der Leitspruch

entsprechend – hier: demzufolge; daher

etwas um | arbeiten – etwas (z. B. ein Kleidungsstück) so bearbeiten, dass sich sein Aussehen verändert

von etwas profitieren – einen Vorteil durch etwas haben

Fundus (m., nur Singular) – hier: eine Menge, aus der man etwas wählen kann

zum Einsatz kommen – benutzt werden

etwas um | fassen – etwas enthalten; etwas beinhalten

Original, -e (n.) – hier: das entworfene Produkt in unveränderter Form

Replika, -s (f.) – eine Nachbildung, die oft eine schlechtere Qualität hat als das Original

Kollektion, -en (f.) – hier: die Sammlung ähnlicher Kleidungsstücke

Modell, -e (n.) – hier: das einzelne Kleidungsstück

etwas anfertigen – etwas herstellen; etwas produzieren (auch: etwas fertigen)

historisch – mit Bezug auf die Geschichte

Branche, -n (f., aus dem Französischen) – ein bestimmter Bereich der Wirtschaft

Imitation, -en (f.) – hier: etwas, das genauso aussieht wie ein anderes Produkt, oft aber eine schlechtere Qualität hat oder aus einem anderen Material besteht

sich verstecken – hier umgangssprachlich für: zu finden sein; so sein, dass etwas neben anderen Dingen auch vorhanden ist, aber nur in geringer Anzahl

Vorlage, -n (f.) – das Muster; das Beispiel

Nähtechnik, -en (f.) – die Arbeitsweise, bei der Kleidungsstücke mit Nadel und Faden produziert werden

Kostümbildner, -/Kostümbildnerin, -nen – eine Person, die beruflich Kostüme (z. B. in einem Theater) entwirft

tailliert – so, dass ein Kleidungsstück (vor allem in der Mitte) schmal geschnitten ist

Inspiration, -en (f.) – eine gute und neue Idee, um künstlerisch etwas zu schaffen

etwas reproduzieren – hier: etwas genauso wie früher einmal herstellen

Bestand, Bestände (m.) – hier: die Anzahl/Menge, die von etwas vorhanden ist

investieren – Geld in ein Projekt oder die Modernisierung einer Firma stecken, um später damit mehr Geld zu verdienen

in einer Zeit spielen; etwas spielt in einer Zeit – die Handlung einer Geschichte (z. B. in einem Film) findet in einer bestimmten Zeit statt

Schneiderei, -en (f.) – eine Werkstatt, in der Kleidung produziert (geschneidert) wird

parallel – hier: gleichzeitig

Strategie, -n (f.) – ein Plan, wie man genau vorgeht, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen

etwas digitalisieren – etwas so machen, dass es elektronisch von einem Computer gelesen werden kann (Adjektiv: digital)

etwas synchronisieren – hier: dafür sorgen, dass etwas zueinander passt und gleichzeitig passiert

Software, -s (f, aus dem Englischen) – ein Programm für Computer

Fotogrammetrie (f., nur Singular) – eine Methode, mit der man z. B. die Größe und Lage von Objekten auf einem Bild bestimmen kann

etwas vermessen – prüfen, wie groß etwas ist

etwas in etwas um|wandeln – etwas ändern, sodass etwas anderes daraus wird

dreidimensional – 3D; so, dass etwas Höhe, Breite und Länge hat oder zu haben scheint

Outfit, -s (n., aus dem Englischen) – die Kleidung; hier: das Kostüm

Charakter, -e (m.) – hier: eine Figur aus einem Film oder einem Computerspiel

Schlachtszene, -n (f.) – eine gespielte Szene (vor allem in Filmen), in der viele Menschen mit Waffen gegeneinander kämpfen

Statist, -en/Statistin, -nen – ein Schauspieler/eine Schauspielerin, der/die eine unwichtige Rolle in einem Theaterstück oder Film hat und nichts sagen muss

analog – nicht digital; nicht elektronisch

Autorin/Autor: Diana Piñeros, Philipp Reichert