

Mittelalterliche- und Fantasy-Kostüme selber nähen



Seegras, Juli 2005, Text unterliegt der Opencontent Public License

2 MITTELALTERLICHE UND FANTASY-KOSTÜME

Grundsätzliches

Egal ob es um Kleidung nach historischer Vorlage geht, oder um eigene Fantasiekreationen; sehr viel Überlegungen und Methoden bleiben dieselben. Zum Beispiel ist die Frage relevant wie oft, und vorallem wie lange ein Kostüm getragen werden soll. Oder unter welchen Witterungsverhältnissen; und was damit getan werden soll. Theaterkostüme unterscheiden sich diesbezüglich sehr von Kostümen die für Märkte, Liverollenspiele oder Conventions und Feste, da Theaterkostüme nur über eine kurze Zeit getragen werden, in einem fest abgegrenzten Raum dessen Temperatur eher hoch ist, und auch selten bis sie kaputt sind. Insofern sind für unsere Kostüme folgende Faktoren relevant, unbesehen ob das Design nun historisch oder fantastisch ist:

- Tragkomfort über mehrere Tage
- Drinnen und draussen benutzbar, in Zivilisation und im Gelände
- Bei jeder Temperatur und jedem Wetter tragbar, respektive anpassbar
- Strapazierfähigkeit. Geländespiele, Parties etc. strapazieren Kleidung deutlich mehr als Theaterspielen
- Optik. Das Kostüm soll nicht "modern" aussehen
- Sicherheit. Kostüme sollen nicht als Brandbeschleuniger wirken, auch nicht als Einladung für Hitzeschlag. .

Stoffe

Die Wahl der Stoffe ist elementar, weil sehr viel der Eigenschaften des Kostüms durch die Stoffe definiert werden. Um die Optik zu wahren ist es am einfachsten nur Stoffe zu verwenden die auch mit den Mitteln der historischen oder fantasy-Gesellschaft produziert werden könnten.

Kunst- und Mischgewebe

Während manchmal die Optik korrekt sein kann, so haben diese diverse andere Nachteile: Gewisse Kunstfasern verbrennen extrem schnell, wodurch der Aufenthalt an einem Lagerfeuer schon gefährlich werden kann. Dann das Kratzen: Typischerweise tritt das bei Mischgeweben auf, nicht aber bei Naturstoffen (Gewobene Wollstoffe kratzen auch nicht, nur gestrickte). Schlussendlich sind Kunstgewebe meist weder Wärmedämmend, noch umgekehrterweise Schweisshemmend.

Baumwolle

Baumwolle ist günstig, aber nicht gut. Baumwolle ist sehr saugfähig, nimmt entsprechend viel Schweiß auf und wird dann klebrig. Ausserdem nimmt Baumwolle auch gleich noch sehr gut Gerüche auf. Empfehlenswert ist allenfalls noch Leinen-Baumwolle-Mischgewebe (Barchent).

Viskose

Künstlich hergestellte „Naturfaser“. Es handelt sich dabei eigentlich um nichts anderes als um Zellulose. Viskose

ähnelt von der Optik her Seide. Die Festigkeit ist miserabel, und Viskose nimmt extrem gern Feuchtigkeit auf. Gar nicht empfehlenswert.

Leinen

Für Unterwäsche und Innenfutter am besten geeignet ist wohl Leinen. Leinen knittert im Gegensatz zu Baumwolle zwar, d.h. man wird nicht aussehen wie frisch gebügelt, aber dafür nimmt Leinen sehr schlecht Gerüche an und wird auch nicht klebrig bei Hitze.

Wolle

Generell eignet sich für die meisten Kostüme Wolle als Oberstoff am besten. Wo nicht etwas ganz spezielles benötigt wird (Seide, Damast, Brokat) macht Wolle am meisten her.

Seide

Als Futter oder sehr leichter Oberstoff eignet sich auch Seide. Seide ist allerdings Schweissempfindlich.

Damast

Damast ist eigentlich (meist) ein Baumwollstoff in dem mittels auslassen und doppelt führen von Fäden Muster eingewoben sind. Damast kann ein- oder auch mehrfarbig sein. Ebenfalls machbar ist Seidendamast. Damast eignet sich eher als Oberstoff für Unterkleider oder Futter für Oberkleider. Das Problem ist dass die meisten Damaste die man heute bekommen kann ganz hässliche Mischgewebe sind.

Brokat

Brokate sind Stoffe mit eingewobenen Metallfäden, meist Silber oder Gold, oder entsprechende Ersatzmaterialien. Echte Brokate (ohne Kunststoffe) sind heute eher schwer zu bekommen, und es empfiehlt sich Brokate wirklich nur für sehr spezielle Projekte zu verwenden.

Leder

Leder wurde historisch gesehen nur irgendwann in der Steinzeit und später in der Renaissance (Lederwams, etwas für Landsknechte) für Kleidung benutzt. Für Fantasy-Kleidung hat man hier etwas mehr Spielraum. Leder ist allerdings vorallem bei Hitze nicht sonderlich angenehm zu tragen. Ausser die Optik ist absichtlich gewünscht würde ich eher darauf verzichten und Leder nur für Schürzen, Schuhe, Täschchen und Gürtel benutzen. Leder wird im übrigen immer genäht, und nicht genietet.

Faden

Die meisten Fäden die man bekommt sind Kunststoff- oder Baumwollfäden. Letztere haben das Problem dass sie extrem schwach sind. Zum Handnähen nicht empfehlenswert. Glücklicherweise gibt es richtig guten starken Leinenfaden immer noch zu kaufen, nennt sich

„Sternchenfaden“. Aber Vorsicht, bei gewissen Läden ist der aus Polyäthylen, also zuerst schauen..

Falls man den gewünschten Farbton nicht als Leinenfaden bekommt und auch nicht selber färben will, so empfiehlt sich Seidenfaden. Er ist überall zu bekommen, relativ dick, und sehr stark.

Aufbau

Damit eine Kleidung wirklich gut aussieht gibt es einige relativ einfache Dinge die man beachten muss, die aber alle mit etwas Aufwand verbunden sind.

Farben

Kleidung sollte eins nicht sein: Schwarz. Solange man nicht gerade Mönch oder Nazgul darstellt sollte man auf rein schwarze Kleidungsstücke verzichten. Schwarz kann aber gut zusammen mit anderen Farben eingesetzt werden, vorallem für geteilte Kleidungsstücke. Für die Auswahl der Farbe muss man sich überlegen welche Art Figur man darstellen möchte. So empfehlen sich für Waldläufer, Handwerker und Bauern eher gedeckte Braun-, Blau- und Grüntöne; aber für Adelige, Söldner, Narren und Musiker eher schreiend bunte Farben. Für Unterkleidung empfiehlt es sich weisses Leinen zu nehmen; Oberkleidung sollte nicht rein weiss sein; wenn dann entweder mit einem leichten Farbstich, oder mit entsprechenden Verzierungen/Stickereien.

Futter

Gefütterte Kleidungsstücke sehen grundsätzlich viel besser und professioneller aus als ungefüttete, und sind oft auch sehr viel angenehmer zu tragen. Selbst Theaterkostüme sind gefüttert, weil dann der Fall des Stoffes besser ist. Auch Wappenröcke müssen gefüttert werden. Ausser bei Unterwäsche und ganz einfachen Dingen wie einer Tunika oder einem Wachmantel (welche man aber auch füttern kann) ist also immer ein Futter einzusetzen.

Schichten

Futter allein reicht noch nicht, wichtig ist auch das Kleidung in Schichten getragen wird. Unter eine Tunika gehört unbedingt ein Hemd, unter ein Kleid ein Unterkleid. Und damit nicht genug, darüber kommt auch noch was. Über eine Tunika passt ein Gugel wenns Kalt ist, und ein Klapprock. Hier kann man auch wunderbar mit den Farben spielen, indem man jedes Kleidungsstück in einer leicht (oder auch ganz) anderen Farbe hält. Das wirkt sofort nach „mehr“.

Mehrteilige Frauenkleider

Mehrteilige Frauenkleider aus Oberteil und Jupe tauchen historisch gesehen erst sehr spät auf (18Jh, und selbst da ist der Rock unter dem Mieder meist an einem Stück). Solange man nicht eine entsprechende Figur darstellt (Hobbits zum

Beispiel) sollte man also das Kleid einteilig machen (wobei das Kleid selbst schon aus mehreren Teilen gemacht sein kann).

Verzierungen

Verzierungen, Borten, Knöpfe und Stickereien haben den Effekt dass die Kleidung nicht mehr so „leer“ aussieht.

Rüstung

Rüstung ist keine Kleidung, sprich kein Ersatz dafür. Rüstung will man ausziehen können, und trotzdem noch gut gekleidet sein. Das bedeutet dass unters Kettenhemd eben eine Tunika oder ein Gambeson gehört, und nebst dem Helm noch eine Kopfbedeckung vorhanden sein soll.

Kopfbedeckung

Extrem viel des Eindrucks den man macht hängt von der Kopfbedeckung ab, also sollte man immer eine Kopfbedeckung, oder einen Kopfschmuck tragen, so es die dargestellte Figur erlaubt. Es ist auch nie falsch für andere Gelegenheiten eine zusätzliche Kopfbedeckung zu haben. Für die Figur eines Zwergen der normalerweise Helm trägt wäre z.b. zusätzlich eine Lederkappe denkbar.

Mass nehmen

Notwendig dazu ist ein Massband. Für einfache Kleidung kann man meist selber kurz Masse wie Bauch- und Brustumfang nehmen, oder Schulter bis Gürtel und Armlänge. Bei eng geschnittenen Kleidern ist Hilfe notwendig.

Muster und Zuschneiden

Für einfache Dinge wie ein Hemd geht es gut einen Schnitt einfach nur in klein auf einem Stück Papier zu machen, die Masse da einzutragen und mit dem Massband geometrisch auf den Stoff zu übertragen. Für Dinge die genau sitzen sollen ist ein Lebensgrosses Muster auf Papier notwendig.

Nahtzugabe

Schnittmuster sind im allgemeinen ohne Nahtzugabe gerechnet. Diese muss also nach dem Übertragen auf den Stoff mitberechnet und beim zuschneiden drangelassen werden. Beim Handnähen ist für Futter oder Hemden mit 1cm Nahtzugabe zu rechnen, vorallem da man bei Hemden diese noch verstärken möchte. Bei schweren Wollstoffen kann auch 2cm Nahtzugabe sinnvoll sein.

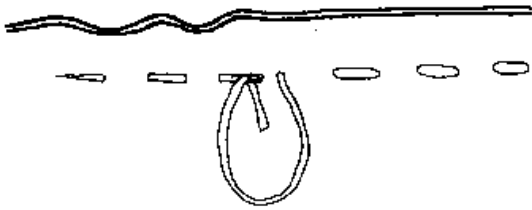
Stiche

Im wesentlichen sind vier Stiche relevant:

Forwärtsstich

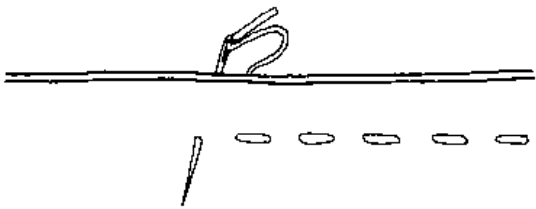
Der Klassiker. Man kann auch zweimal versetzt durch, um eine einheitlichere Naht zu bekommen. Eignet sich nur für dünne Stoffe.

4 MITTELALTERLICHE UND FANTASY-KOSTÜME



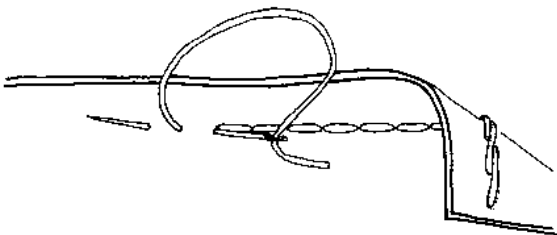
Forwärtstich, für dickeren Stoff

Dickerer Stoff erlaubt es nicht gleichzeitig mehrere Stiche zu machen, sondern erfordert durchstechen, von der anderen Seite durchziehen und wieder durchstechen von der anderen Seite. Leider etwas langsam, aber dafür ergibt das auch sehr viel schönere Nähte.



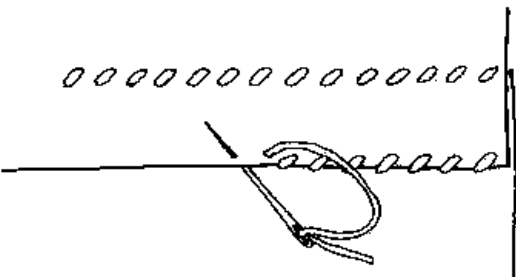
Rückstich

Dieser eignet sich vorallem für Innennähte. Er hält extrem gut, lässt sich schnell nähen aber die eine Seite sieht hässlich aus.



Umstich

Um fast unsichtbare Nähte zu machen, zum Beispiel um das Futter zu befestigen. Der Stich geht schnell, ist aber nicht sehr stark. Er kann einfach oder doppelt (wie hier auf dem Bild) ausgeführt werden.



Hemd und Unterrock

Schwierigkeit: Einfach

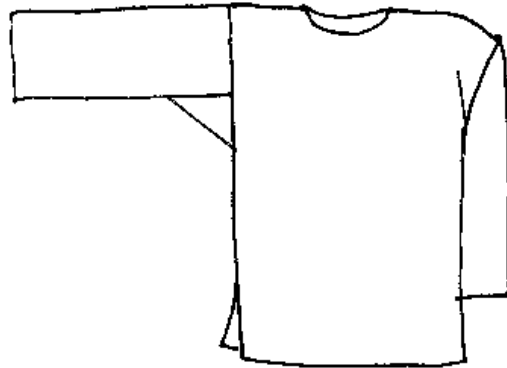
Aufwand: Klein bis Mittel

Kleidungsstücke die sich in ihrem Schnitt nur sehr wenig unterscheiden. Beide sind ungefütert und wurden meist aus Leinen, selten aus Barchent, und extrem selten aus Seide hergestellt.

Hemd kurz (Männer, 12-15 Jh)

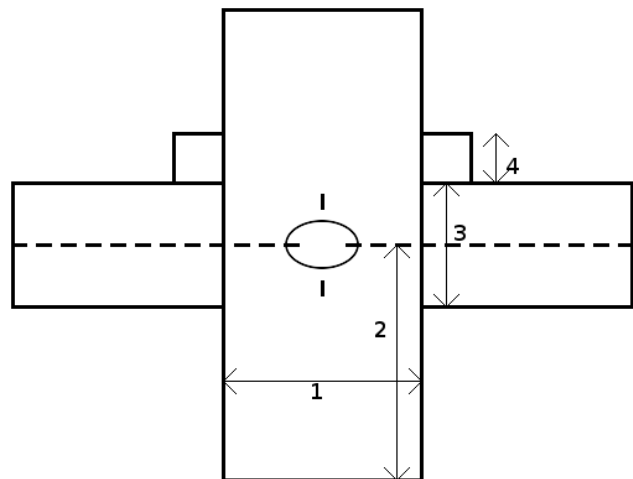
Hemd lang (Männer, 10-12 Jh, Frauen 10-15Jh)

Frühere Hemden als 10Jh hatten einen etwas anderen Schnitt, vorallem meist ohne Gehren (Spickel) unter den Armen.



Das lange Hemd und der Unterrock unterscheiden sich vom kurzen Hemd dadurch dass Bauch- und Rückenteil als Trapez geschnitten sind, sprich, unten weiter sein müssen.

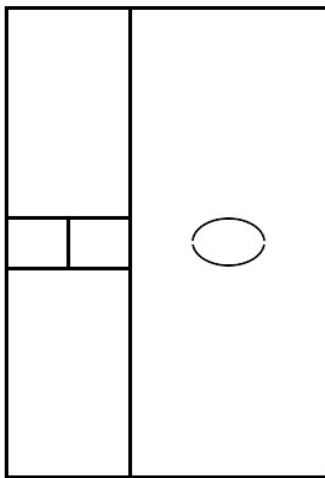
Hier das einfachste Muster:



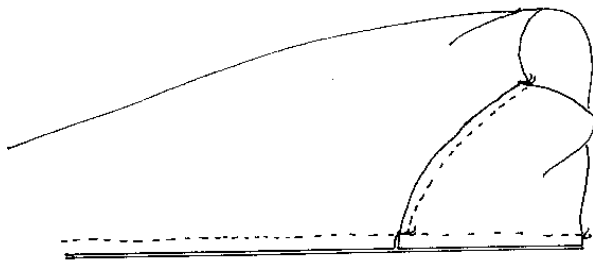
Ziffer 1 entspricht der gewünschten Länge des Hemdes, d.h. bis über den Schritt (z.b. 70cm). Ziffer 2 ist der halbe Brust-

oder Bauchumfang, was immer grösser ist (z.B. 50cm) jeweils mit etwas Zugabe damit das Hemd nicht zu eng wird. Ziffer 3 ist der Armumfang an seiner dicksten Stelle plus Zugabe (z.B. 40cm). Falls man engere Ärmel möchte, so kann man diese leicht Trapezförmig zuschneiden, so dass sie am vorderen Ende kleiner werden (z.B. 30cm). Vorsicht allerdings dass man die Hand noch durchbringt; und eventuell möchte man auch noch die Ärmel umkrepeln können. Ziffer 4 sind die Gehren, ca. 10-15cm im Quadrat.

Das ganze Muster kann man wenn man die Masse weiss ganz einfach geometrisch mittels Massband direkt auf den Stoff übertragen, ein Schnittmuster in Originalgrösse ist überflüssig. Mit etwas Glück (je nach Grösse der Einzelteile) kann man es folgendermassen auf dem Stoff bringen:



Das eigentliche Nähen: Am besten man beginnt zuerst damit die Ärmel zusammenzunähen. Zuerst näht man an einem Ende die Gehre an, so dass ein L-förmiges Stück entsteht. Nun näht man die kurze Innenseite dieses Ls zuhinterst an die Aussenseite dieses Ls, wobei wenn man von hinten beginnt gleich weiternähen und den Rest des Ärmels zunähen kann. Am besten schlägt man den Stoff zweimal um, damit er im Hemdinnern nachher nicht franzt.



Dies macht man zweimal und zwar das zweite mal Spiegelverkehrt, da man ja einen linken und einen rechten Ärmel möchte.

Nun kann man am Mittelteil die Seitennähte machen, wobei man mit den Ärmeln abmessen kann wieviel man oben als Ärmelloch freilassen soll. Man kann auch unten noch einen Seitenschlitz einplanen.

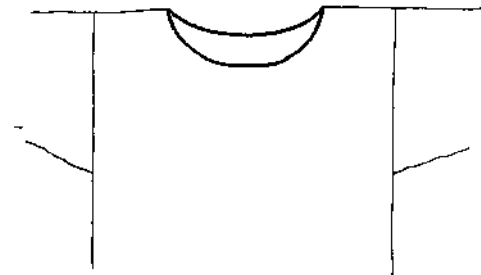
Nun wendet man den Ärmel so dass die Aussenseite aussen ist, und steckt den Ärmel von Innen durch das Ärmelloch. Nun kann man bequem von Aussen den Ärmel annähen, und stülpt ihn danach ganz einfach nach aussen. Dasselbe für den anderen Ärmel.

Nun kommt das Kragenloch. Hier haben wir verschiedene Varianten, je nach geschmack und Zeitperiode.

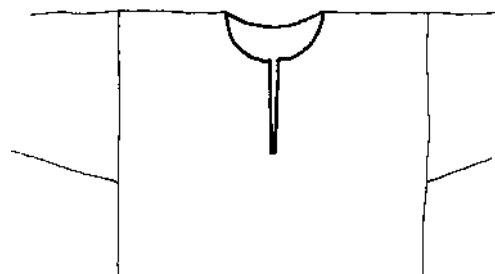
Einfacher Schlitz. Man kann auch einen Bändel um die Öffnung führen.



Beidseitig etwas ausgeschnitten. Auch hier kann man einen Bändel um die Öffnung legen.

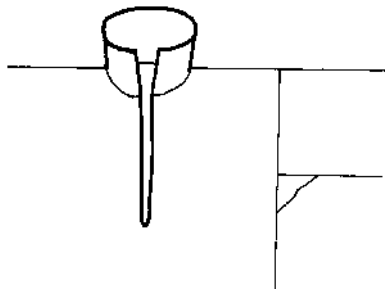


Mit Schlitz vorne. Hier kann man oben auch noch einen Bändel befestigen der nicht nur um die Öffnung geht sondern auch noch das Zuschnüren oben erlaubt. Im Frühmittelalter wurde der Ausschnitt auch viereckig gemacht, und der Frontschlitz nach Links versetzt.



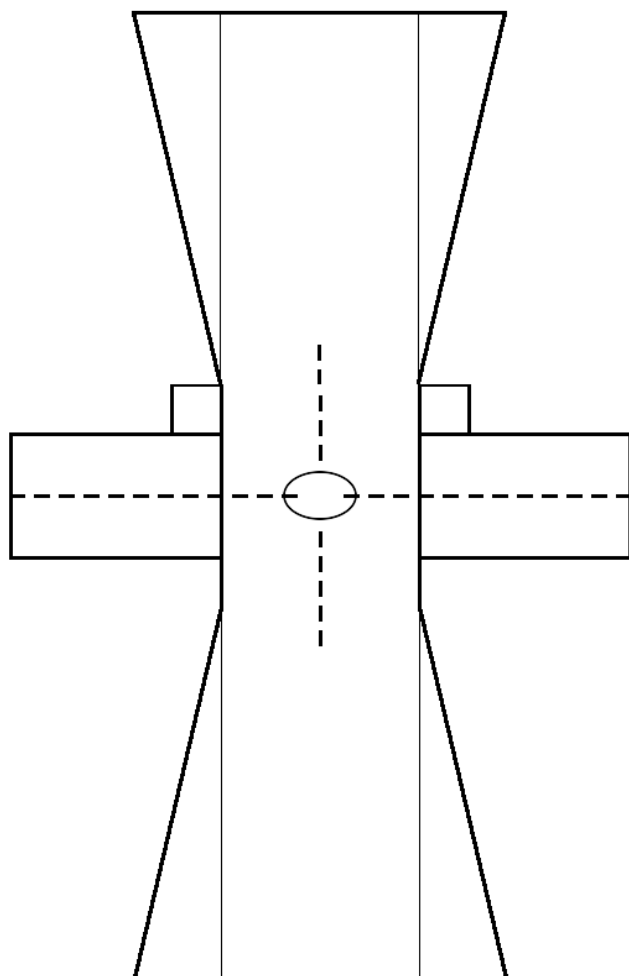
6 MITTELALTERLICHE UND FANTASY-KOSTÜME

Mit Stehkragen und Frontschlitz. Auch hier kann man noch einen Bändel zum schliessen anbringen.



Die Armlöcher, die untere Kante und das Kopfloch müssen nun noch versäubert werden. Im Allgemeinen durch doppeltes umlegen der Kante und einmal mit Forwärts- oder Rückstich durchnähen. Falls man nach Aussen keine Nähte sichtbar haben möchte kann man das auch per Umstich machen.

Muster für ein langes Hemd:



Das lange Hemd unterscheidet sich nicht grundsätzlich vom Kurzen. Da man aber noch mit dem Hemd gehen können möchte muss es unten nach Aussen gehen. Entweder man schneidet den Stoff gleich entsprechend zu, und hat dafür etwas mehr Verschnitt, oder man führt Gehren ein. Die Gehren führen einfach zu einigem mehr an Nähten die genäht werden müssen

Tunika und Cotte

Schwierigkeit: Einfach

Aufwand: Klein bis Mittel

Das nächstlogische, die Tunika oder die Cotte die über dem Hemd getragen werden. Das nette ist, dass der Schnitt fast derselbe ist wie der des langen Hemdes. Die Tunika ist dabei kurz, geht bis unter oder übers Knie, die Cotte bis zu den Knöcheln.

Cotte (Männer 10-12 Jh, Frauen 10-13Jh)

Tunika (Männer, 12-13Jh.)

Falls auffällt dass die Tunika hier als recht spät deklariert wird, so ist das deswegen weil dieser spezifische Schnitt mit den Gehren unter den Armen tatsächlich erst etwa 100 Jahre auftaucht. Tuniken mit zum Teil ganz anderen Schnitten wurden schon um 500 v..Chr. getragen.

Im Gegensatz zum Hemd kann man Tunika und Cotte füttern. Dazu eignet sich am besten der Leinen der auch schon für das Hemd verwendet wurde.

Als Oberstoff wird nun entweder ebenfalls Leinen verwendet, vorzugsweise aber kein weisser sondern ein bunter, oder ein Wollstoff.

Es empfiehlt sich generell das Muster für das Lange Hemd mit den Seitengehren zu verwenden, da sonst die Bewegungsfreiheit leidet. Bei der Tunika kann man die Gehren etwas weiter unten ansetzen, d.h. auf Gürtellinie. Für Büssergewänder aus dem Hochmittelalter ist exakt der Schnitt des langen Hemdes überliefert – es waren nur die Seitengehren erlaubt. Da man aber vielleicht nicht als Büsser(in) herumlaufen möchte, sollte man bei der Cotte noch eine Gehre vorne und hinten in der Mitte einführen (Schlitz und ein V-förmiges Stück Stoff). Der Fall des Kleides wird dadurch um Welten besser. Auch sollten die Ärmel nun wirklich gegen vorne enger werden.

Vorgehen: Es empfiehlt sich zuerst das leinerne Futter zu nähen, so kann man eventuelle Korrekturen vorher anbringen bevor der teurere Wollstoff verschnitten ist. Danach wird der Oberstoff genäht und die beiden Stücke ineinander gesteckt. je nach geschick kann man nun noch einige Nähte am verkehrten Stück mit einem Forwärts oder Rückwärtsstich nähen, bevor man es auf die richtige Seite drehen muss. Der letzte Abschluss (und Vorzugsweise die Kopf- und Armlöcher) näht man mit dem Umstich.