Gewandung

http://www.larpwiki.de/GewandungZusammenstellen

Gewandungstheorie

Eine Gewandung ist in der Regel (egal, ob Fantasy oder nicht) gewissen Regeln unterworfen. Da sie im Fantasybereich in den meisten Fällen an einen mittelalterlichen Hintergrund angelehnt ist - und keine modernen Techniken zur Textilverarbeitung und Reinigung verfügbar sind -, kann man versuchen, die Gewandungstheorie auch auf diese Szenarien anzuwenden. (Vielleicht findet sich ja jemand in der Wiki, der fantasybewandter ist als ich und das machen könnte *g*)

Fantasy oder Historisch?

“Wir machen doch kein Mittelalter, sondern Fantasy!” - Das stimmt sicherlich, trotzdem sollte eben auch die Fantasyklamotten ein gewisses Flair und eine gewisse Stimmung verbreiten und ein stimmiges Bild erschaffen, und das tut für viele eine Schnürlederhose, ein Piratenhemd und Springerstiefel eben nicht. Es gibt auch die Möglichkeit, stimmige und schöne Fantasyklamotte herzustellen, wie man unter HdR-Gewandungen sehen kann. “Mittelalterlich” (sehr selten: “authentisch”) wird gerne als Maßstab für die Bewertung von Gewandungen genommen. Das ist sicher problematisch, denn es existieren auch sehr viele schöne andere Gewandungen (man nehme hier nur die Hobbits aus dem Herrn der Ringe), aber auch diese Gewandungen zeichnen sich durch ein gewisses Konzept aus. Allerdings ist dieses Kriterium gerade bei den für Anfänger oft sehr schwierigen Abwägungen, ob etwas “passend” oder “ambientig” ist, immer noch eine der besseren Richtlinien, denn obwohl es eine Menge guter Gewandungen gibt, die nicht mittelalterlich sind, begegnen einem praktisch nie schlechte und gleichzeitig historisch korrekte Klamotten!

Im Übrigen sieht man z.B. an der Frage zum Thema “Research” in der FAQ des Fantasy-Autors George R.R. Martin, daß sich auch Fantasy-Autoren durchaus an realhistorischen Quellen orientieren.

Und: “Wir spielen doch Fantasy” ist selbstverständlich akzeptabel, wenn es denn Fantasy-Kleidung ist. Aber der Satz sollte niemals eine Ausrede sein, um moderne Kleidung, die man halt im Schrank hängen hat, im Larp zu tragen (siehe Jeans-Beispiel oben) - “modern” ist nunmal das Gegenteil von “fantastisch” und damit das letzte, das eine Larpgewandung sein sollte.

Schichtaufbau

Eine Gewandung besteht in der Regel aus mehreren Schichten - jede mit ihrem eigenen Zweck. Achja, noch eines: Rüstung ist keine Gewandung - außer vielleicht bei einem Zwerg!

- Unterkleidung
- Oberkleidung
- Überkleidung
- (Wetterschutz)

Für den Liverollenspieler empfiehlt sich ein solcher Schichtaufbau ebenfalls. Auf der einen Seite kann man leicht seine Bekleidung der Wetterlage gemäß anpassen und auf der anderen Seite bieten sich viele Möglichkeiten, seinem Charakter ein individuelles Erscheinungsbild zu geben.

Unterkleidung

Die Unterkleidung hat die Funktion, die darüber getragene Kleidung vor Schweiß und Körperflüssigkeiten zu schützen. Sie ist in der Regel aus einem Material, das den Schweiß gut aufnimmt und leicht gereinigt werden kann. Hier bietet sich insbesondere Leinen an, da dieses im Gegensatz zu Baumwolle nicht so schnell Geruch entwickelt.

Beispiel: Hemd, Bruche, Chemise, Unterrock, Unterkleid

Oberbekleidung (Cotte / Kotta)

Die Oberbekleidung ist die eigentliche Bekleidungsschicht. Für die Oberbekleidung eignen sich eigentlich alle Stoffe (wobei ich immer noch Wolle bevorzuge). Lang und mit Verzierungen wie Borten oder verzierten Säumen. Geht auch Leinengefüttert im Somer gut.

Beispiel: Wams, Beinlinge, Hose, Überrock, Überkleid

Überkleidung (Surcote)

Über der Oberbekleidung wird eine weitere Schicht getragen. Diese soll die wertvollere Oberbekleidung vor Umwelteinflüssen schützen, bzw. dient bei höheren Ständen zur weiteren Repräsentation. Oft ärmellos oder mit kurzem Ärmeln.

Beispiel: Schecke

Wetterschutz

Gegen extreme Wettereinflüsse kann zusätzlich noch ein weiterer Schutz getragen werden.

Beispiel: Mantel, Gugel

Kopfbedeckung

Bundhaube

Gugel

Der Gugel ist ein nützliches Kleidungsstück, es ist eine Haube …

- https://seegras.discordia.ch/Medieval/Kleidung/Gugel.php
- http://www.weltdeslarp.de/jalindro/kaputze.html
- http://www.larpwiki.de/LarpSchnittMuster#Gugel
- https://www.mittelalterforum.com/index.php/Thread/11224-Gugel-selber-machen/

Zubehör

Gürtel

Sobald eine Waffe getragen wird, sollten zwei Gürtel getragen werden. Ein langer, der bis zu den Knien geht, wo die Gürteltasche, der Almosenbeutel oder ähnliches befestigt wird und ein weiterer kurzer Waffengürtel, damit man auch die Waffe mal ablegen kann, ohne gleich alles ablegen zu müssen.

Almosenbeuten oder Geldkatze

Entweder ein einfacher Beutel mit Kordel oder eine Geldkarte, welche zwar Ambiente hat, aber nicht sehr Mittelalterlich ist.

Darstellug von verschiedenen Ständen

Zur Darstellung von höheren Ständen:

Höhere Stände können über verschiedene Konzepte dargestellt werden:

- Hochwertige Materialien: Pelz, Brokat, Damast - Alles, was schöner ist als das, was seinen Zweck erfüllen würde, ist ein Zeichen von Wohlstand.
- Stoffmenge - “Gut Betuchte” stellen ihren Reichtum durch größere Mengen an (vorzugsweise hochwertigen) Material pro Gewandungsstück an, dies ist meist bei relativ einfachen Schnitten der Fall.
- Aufwand - Kompliziert gearbeitete Gewänder, aufwändige Stickerreien und Applikationen.
- Unpraktikabilität - s.o. Modische Extreme. Eine Gewandung, die so “hauteng” ist, dass man sich nicht darin bücken kann, ist nicht unbedingt für einen Feldarbeiter geeignet; einem König ist dies jedoch egal; er hat jemanden, der sich für ihn bückt.

Zur Darstellung des "Mittelstands":

Der Mittelstand zeichnet sich zuallererst durch Kleider in robuster und funktionaler Verarbeitung aus. Mit dem sozialen Aufstieg werden zunehmend bessere Materialien und eine höhere Verarbeitungsqualität angestrebt. Für die Arbeit wird die gute Kleidung jedoch auf jeden Fall geschützt.

- Feiertagskleidung. Arbeits- und Repräsentationskleidung unterscheiden sich. Für die Arbeit in der Werkstatt trägt man etwas anderes als für den sonntäglichen Kirchgang.
- Je geringer die körperliche Komponente der Arbeit ist, desto stärker fallen die modischen

Extrema aus.

Zur Darstellung der "Unterschicht":

Im Liverollenspiel wird die unterste Unterschicht gerne zerlumpt bis zum Gehtnichtmehr dargestellt. Grobe Stoffe und zerfetztes Gewand dominieren die Vorstellungswelt. Auf der einen Seite kann man gut mit ebendiesen Klischees arbeiten, auf der anderen Seite, würde jemand, der nur ein Hemd besitzt, einen Riss in diesem weiter aufreißen lassen? Die Gewandung darf ruhig “zerschlissen” sein, jedoch wird darauf geachtet, dass diese nie unfunktional wird! Auszeichnen kann sich eine ärmliche Gewandung durch

- veraltete Mode - die Unterschicht hängt der modischen Entwicklung um ein paar Schritte hinterher (im LARP schwer umzusetzen)
- einfache, funktionale Kleidung
- “nicht passende Kleidung” - vorzugsweise zu große Gewänder -, die von jemand anderem abgelegt wurden
- grobe Stoffe, zerlumpte Kleidung - hier bewegen wir uns auf dem zweisschneidigen Schwert des Klischees - vergleiche: Thread im LI-Forum über die Stoffe einer Bettlergewandung
- eingesetzte Flicken. Das passt dann zu dem Argument, dass der Kerl vielleicht wirklich nur ein Hemd besitzt und das intakt hält. Die Flicken sollten dann aber an den richtigen Stellen sitzen, nämlich an den stark beanspruchten, wie z.B. Knie, Ellbogen usw., nicht, wie man es oft auf Karnevalskostümen sieht, willkürlich wild über die Kleidung verteilt. Natürlich: Wer es schafft sich eine Triangel in den Stoff zu reissen oder ein Loch hineinzubrennen, wird irgendwann auch jenseits dieser Stellen Flicken haben. Aber das ist dann natürlich real entstandener Verschleiss und kein 'Trimmen' der Kleider. Und es sieht auch nicht aus als hätte jemand die Flicken mit dem Salzstreuer übers Gewand verteilt. Übrigens sollten die Flicken schon eine ähnliche Farbe haben wie das Kleidungsstück - der Charakter will ja, dass die Ausbesserungen möglichst wenig auffallen, im Gegensatz zum Karneval, wo die Flicken groß, leuchtend und auffällig gestaltet sind, plakativ eben. Eine Krankenschwester trägt ja auch kein riesengroßes rotes Kreuz auf der Brust.

Zubehör

Sachen wie irgendwelche Taschen für den Gürtel oder ähnliches.

Geldkatze

Zwei Stoffstücke in Knochenform ausschneiden, ein Teil der länge nach durchschneiden. Die das gespaltene Teil an den Enden wieder zusammenähen, dann beide Knochenteile auf Links zusammenähen und wenden.
https://mondkunst.blogspot.com/2017/02/21-dinge-die-man-aus-stoffresten-furs.html

Nestelbänder

http://blog.mittelalter-manufaktur.de/?p=875

1. Es wird in etwa eine halbe Stunde benötigen, ein Band zu machen. Am besten geht es auf einer Türklinke, da lässt sich das fertige Band einfach abstreifen, sonst geht es überall, wo man die Bänder rumwickeln kann.
2. Das Garn nehmen und um die Türklinke wickeln. Dabei ungefähr den Abstand einhalten, den das fertige Band am Ende haben soll.
3. Macht 5 Schlaufen, und verknotet Anfang und Ende des Bandes miteinander. Arbeitet sehr sorgfältig, damit die einzelnen Schlaufen sich nicht verheddern.
4. Streift jetzt zwei Schlaufen über Mittel-und Ringfinger der rechten Hand, die anderen über Zeigefinger, Mittelfinger und Ringfinger der linken Hand. Breitet die Arme weit auseinander, damit die Schlingen sich voneinander lösen.
5. Verteilung der Schlaufen: 3 auf der linken und 2 auf der rechten Hand.
6. Mit dem freien Zeigefinger der rechte Hand nehmt jetzt die untere Schlaufe der linken Hand (die auf dem Ringfinger) auf. Die Schlaufe sollte jetzt nicht mehr auf dem Ringfinger der linken, sondern auf dem Zeigefinger der rechten Hand liegen.
7. Gebt mit der linken Hand die Schlaufe des Mittelfingers auf den Ringfinger und die des Zeigefingers auf den Mittelfinger, so, dass der Zeigefinger frei wird.
8. Breitet wieder weit die Arme auseinander, damit die Schlaufen sich voneinander lösen. Ganz am entfernten Ende, an der Türklinge haben sie sich jetzt überkreuzt.
9. Nehmt nun wiederum mit dem freien Zeigefinger der linken Hand die unterste Schlaufe (Ringfinger) der rechte Hand auf, und an der rechten Hand, die nunmehr nur noch zwei Schlaufen habt, reicht die Schlaufen jeweils zum nächstunteren Finger. Arme weit machen.
10. Das ganze Spiel wiederholt ihr jetzt, ja nach Wunschlänge des Bandes und Dicke des Garns so ein- bis vierhundertmal. Das geht schneller, als man denkt, am Anfang braucht ihr so um eine halbe Stunde für ein Band, wenn ihr den Dreh raus habt, nur noch zehn Minuten.
11. Ihr werdet bald sehen, dass dich an der Türklinge die Fäden miteinander verschlingen und so ein Band bilden.
12. Webt, so lange es geht, wenn der Platz in den Schlingen nicht mehr groß genug ist fr eure Finger, seid ihr fertig.
13. Macht einen Knoten ins Ende und streift das andere Ende von der Türklinge. Macht auch in das andere Ende einen Knoten und schneidet die überstehenden Enden sauber ab.

Nähen

Tipps und Grundlagen:

https://www.berlin-larp.de/include.php?path=forumsthread&threadid=1588&entries=0
http://www.berwelf.de/artikel/anleitungen/kleidung1300.pdf
http://www.larpwiki.de/Ausr%C3%BCstung/Gewandung/VerkleidungGrundlagen
https://diehandmaid.wordpress.com/tag/leinen/
http://www.personal.utulsa.edu/~marc-carlson/cloth/bockhome.html

Nähte

http://www.familia-ministerialis.de/naehte.html
https://selberschneidern.blog/2013/06/18/schneidern-im-mittelalter-613-teil-1/
http://www.wikingerkleidung.de/index.php/naehen/stiche-naehte
http://blog.mittelalter-manufaktur.de/?tag=anleitung&paged=2

Seiten in dieser Kategorie:

A

- Acting

H

- Händler

L

- LARP

From:
https://www.natrius.eu/dokuwiki/ - **Natrius**

Permanent link:
https://www.natrius.eu/dokuwiki/doku.php?id=hobbys:larp:garb&rev=1539501282

Last update: **2018/10/14 09:14**