

**SZENOGRAFIE
UND KOSTÜM
IN DEN FREIEN
DARSTELLENDEN
KÜNSTEN**

**HANDREICHUNG
FÜR EINE
ERFOLGREICHE
ZUSAMMENARBEIT**

Juni 2025

SZENOGRAPHIE UND KOSTÜM IN DEN FREIEN DARSTELLENDEN KÜNSTEN — HANDREICHUNG FÜR EINE ERFOLGREICHE ZUSAMMENARBEIT

Mit dieser Handreichung setzen wir uns für einen offenen Austausch über Arbeitsbedingungen, Infrastrukturen und für angemessene Produktionsbedingungen ein. Die Handreichung zeigt Anforderungen und Herausforderungen für Szenograf*innen und Kostümbildner*innen in Produktionsabläufen auf, um den realen Arbeitsaufwand greifbar zu machen und gerechte Honorare und gute gemeinsame Arbeitsabläufe mit allen Beteiligten zu ermöglichen.

Die Handreichung richtet sich an:

Szenograf*innen, Kostümbildner*innen, visuell Kunst- und Kulturschaffende in der Freien Darstellenden Künste für ein geschärftes Selbstverständnis und als Orientierung für Gespräche über Arbeitsbedingungen und die Verhandlung von Honoraren. Produktionsteams, Regieteams und Künstlerische Leitungen, um unsere Arbeitsabläufe und Produktionsbedarfe sichtbar zu machen und so die Zusammenarbeit zu verbessern. Berufsverbände, Fördergeber und Kulturpolitik, um Arbeitsbedingungen, Strukturen und Bedarfe aufzuzeigen und Grundlagen für Verbesserung zu schaffen.

Die Handreichung ist ein Anstoß, sich auf Augenhöhe zu begegnen, gemeinsam solidarische Lösungen für das gesamte Team zu finden und so prekäre Arbeitsbedingungen abzubauen. Diese Handreichung bezieht sich auf die Arbeit in den Freien Darstellenden Künsten. Das Reformpaket II des Szenografie-Bundes e.V. (<https://www.szenografen-bund.de/service>) ist ein umfassender Forderungskatalog zu fairen Arbeitsbedingungen und zur nachhaltigen Innovation des Theaters, der sich an die Politik, Zuschussgeber*innen, Träger*innen und Theaterleitungen richtet.

Die Handreichung wurde von SK Freie Szene entwickelt, einem Netzwerk für Kostüm, Szenografie und Visuelle Kunst in den Freien Künsten, mit dem Ziel, die Sichtbarkeit und Bedeutung dieser Gewerke in künstlerischen Produktionsprozessen anzuerkennen und zu stärken. Grundlage dieser Handreichung bilden die Ergebnisse bundesweiter Austausch- und Netzwerktreffen, sowie Residenzen und Labore und basieren auf zahlreichen Erfahrungsberichten und Stimmen von Kolleg*innen.

Stand: Juni 2025

SK Freie Szene / Arbeitsgruppe Kulturpolitik und Vernetzung /
Anja Zihlmann, För Künkel, Sophie Lichtenberg, Katharina Becklas
Gestaltung / Anne Ferber

www.sk-freeszene.de / hallo@sk-freeszene.de / [@sk_freeszene](https://www.instagram.com/sk_freeszene)



1

KONZEPTION UND ANTRAGSTELLUNG

ZUSAMMENARBEIT MIT KOSTÜMBILDER*INNEN UND SZENOGRAF*INNEN IN ALLEN PROJEKTPHASEN 2.5

Wichtige Fragen vor Projektbeginn 2.5

Anträge und Rückmeldungen 2.5

2

INFRASTRUKTUR DER PRODUKTION:

RESSOURCEN UND ANFORDERUNGEN FÜR HERSTELLUNG UND UMSETZUNG VON BÜHNEN-, KOSTÜMBILDERN UND SZENOGRAFIEN 2.6

Equipment und Räume

Arbeits- und Lagerraum 2.6

Werkzeug und Maschinen 2.6

Transport 2.6

Zusätzliches Personal

Unterstützendes Personal / Assistenz / Handwerker*innen 2.7

Auf- / Abbauhilfe 2.7

Fremdvergabe von Produktionsschritten 2.7

Vorstellungsbetreuung 2.7

Maskenbild als eigenständiges Berufsfeld 2.7

3

HONORARE UND VERTRÄGE

100% für Szenografie und 100% für Kostüm 2.8

Angemessen bezahlte Assistenzen 2.8

Reale Arbeitszeit: Honorare, Arbeitswochen und Zeitplanung 2.8

Honoraruntergrenze und Wochenhonorare 2.9

Auszahlungsplan 2.9

Umsatzsteuer 2.9

Verträge frühzeitig abschließen 2.10

Stückentwicklung, Anpassungen und Veränderungen im Prozess 2.10

Unterkunft und Reisekosten 2.10

Gastspiele 2.11

Ausfallhonorare 2.11

Versicherung und Haftung im Schadensfall 2.11

Handgeld und Ausstattungskosten 2.12

Vertragsverhandlung und Mustervetrag 2.12

Namentliche Nennung bei Veröffentlichungen 2.12



LAUFENDE KOSTEN VON SZENOGRAF*INNEN UND KOSTÜMBILDNER*INNEN

Deckung laufender Betriebskosten
durch Einkommen [3.13](#)

Laufende Kosten [3.13](#)

Empfehlungen zur Deckung der
Betriebskosten [3.13](#)



NACHHALTIGES PRODUZIEREN

Nachhaltiges Arbeiten ist nicht immer
kostengünstiger [3.14](#)

Produktionsabläufe überdenken [3.14](#)

Zeit und Verständnis für neue
Prozesse [3.14](#)

Lagerung / Zurück in den Kreislauf [3.14](#)

Zusammenarbeit mit Menschen vor Ort [3.14](#)

Förderung von Gastspielen [3.14](#)

Weiterführende Links [3.14](#)



BESPIELUNG TEMPORÄRER RÄUME, LEERSTAND / SITE-SPECIFIC / INTERAKTIVE UND IMMERSIVE FORMATE

Mehraufwand in der Planung
und Umsetzung [3.16](#)

Notwendigkeit zusätzlicher
Ressourcen [3.16](#)

Personal- und Infrastrukturkosten [3.16](#)

Interaktive und immersive Formate
erhöhen den Aufwand [3.16](#)



TABELLARISCHE AUF- LISTUNG VON LEISTUNGEN UND AUFWAND IN KOSTÜM UND SZENOGRAFIE

Hinweise zu den nachfolgenden Tabellen [3.17](#)

Leistungen und Aufwand Kostümbild [3.18](#)

Leistungen und Aufwand Szenografie [3.19](#)



MASSNAHMEN ZUR BARRIEREFREIHEIT [3.15](#)

INHALT

1. KONZEPTION UND ANTRAGSTELLUNG:

ZUSAMMENARBEIT MIT KOSTÜMBILDNER*INNEN UND SZENOGRAF*INNEN IN ALLEN PROJEKTPHASEN

Kostümbildner*innen und Szenograf*innen müssen frühzeitig in die Konzeptions- und Antragsphase sowie die Projekt- und Budgetplanung einbezogen werden. Sie haben Expertise in der künstlerischen Konzeption, der Planung von Arbeitsabläufen und Herstellungszeiten und wissen am besten, welche Infrastruktur und Personal notwendig ist.

Kostümbildner*innen und Szenograf*innen sollten auch für Recherchephasen und Residenzen eingeplant werden. Dies schafft notwendige Zeit, um kreative und nachhaltige Lösungen für die Produktion zu entwickeln und künstlerisch und technisch hochwertige Ergebnisse zu erarbeiten.

WICHTIGE FRAGEN VOR PROJEKTBEGINN

TIPP: Besprecht vor Projektbeginn im Team alle Fragen, die für euch wichtig sind, um den Aufwand gut abzuschätzen. Bleibt während des Entwicklungsprozesses im Gespräch, um Erwartungen abzustimmen und die Umsetzung entsprechend anzupassen. Hier eine Auswahl möglicher Fragen:

- Wo**, wann und wie wird zeitlich geprobt? **Gibt** es geteilte Probenphasen?
- Sind** Anfertigungsphasen eingeplant? **Soll** ressourcenschonend und nachhaltig gearbeitet werden?
- Kann** auf einen Fundus zurückgegriffen werden? **Wie** ist die Publikumssituation im Raum?
- Draucht** es gesonderte Sitzgelegenheiten jenseits der klassischen Anordnung?
- Draucht** es Leitsysteme oder andere Sicherheitsvorkehrungen? **Wie** viel Publikum ist geplant?
- Wie** viele Menschen benötigen ein oder mehrere Kostüme und wie viele Kostümwechsel sind angedacht?
- Wie** aufwändig soll das Maskenbild sein und wer macht das Maskenbild?
- Sind** viele oder aufwendige Requisiten geplant und wer kümmert sich darum?
- Gibt** es Verbrauchs-Requisiten, die immer erneuert werden müssen? **Wo** werden sie gelagert und von wem beschafft?
- Wer** übernimmt die Abstimmung mit den technischen Gewerken der Produktion und den Technischen Leitungen der Spielstätten?
- Draucht** die Produktion eine Vorstellungsbetreuung durch Kostüm / Maske / Bühne?
- Wie** viel Anwesenheit der Kostümbildner*in / Szenograf*in braucht es bei den Proben?
- Befasst** euch mit Fragen der Barrierefreiheit und Care-Verpflichtungen

ANTRÄGE UND RÜCKMELDUNGEN

Informiert alle Beteiligten umgehend über Zu- oder Absagen von Förderungen, Gastspielen oder Projekten. Die zeitnahe Kommunikation ist unerlässlich, damit auch Kostümbildner*innen und Szenograf*innen die freigewordenen Zeiträume anderweitig planen und mit anderen Aufträgen füllen können.

2. INFRASTRUKTUR DER PRODUKTION:

RESSOURCEN UND ANFORDERUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG UND UMSETZUNG VON BÜHNEN-, KOSTÜMBILDERN UND SZENOGRAFIEN

In den Freien Künsten muss die Infrastruktur einer Produktion von den Künstler*innen selbst organisiert werden. Es gibt keine Werkstätten mit technisch-handwerklichem Fachpersonal, keine Arbeits- und Lagerräume, keine Fundi und keine Transportmittel, auf die Kostümbildner*innen / Szenograf*innen zurückgreifen können. Die benötigte Infrastruktur für die Herstellung und Lagerung muss vonseiten der Produktion finanziell und zeitlich eingeplant und in Zusammenarbeit mit den Kostümbildner*innen / Szenograf*innen geschaffen werden.

EQUIPMENT UND RÄUME

ARBEITS- UND LAGERRAUM

Die Herstellung von Szenografien und Kostümbildern erfolgt im eigenen Atelier (wenn vorhanden), auf der Probebühne und ggf. in Räumen oder Werkstätten, die für diesen Zweck von der Produktion angemietet werden müssen. Große Bauteile, spezifische Fertigungstechniken (z. B. Holz-, Metall- und Malerarbeiten oder die Behandlung mit Flammenschutzmittel) benötigen einen passenden Arbeitsraum. Vor, während und nach der Produktion wird Lagerplatz für Bühnenteile, Stoffe, Kostüme oder div. Bestellungen benötigt.

TRANSPORT

Die Transportkosten für Ausstattungsteile müssen von der Produktion mitgedacht und finanziell eingeplant werden. Wenn sie Teil des Ausstattungsbudgets sind, muss dies von Beginn an kommuniziert werden. Bestenfalls ist ein extra Posten für Transportkosten im Budget vorgesehen.

WERKZEUG UND MASCHINEN

Kostümbildner*innen / Szenograf*innen arbeiten überwiegend mit eigenem Werkzeug, das repariert und gewartet werden muss. In manchen Fällen kann es notwendig sein, spezielles Werkzeug oder Maschinen zu leihen oder zu kaufen.

ZUSÄTZLICHES PERSONAL

UNTERSTÜTZENDES PERSONAL UND ASSISTENZEN

Nicht immer können alle Arbeitsschritte allein durchgeführt werden. Im Budget müssen tage- / wochenweise Honorare für unterstützendes Personal, Assistenzen oder Handwerker*innen (z.B: Schneider*innen, Schweißer*innen) eingeplant werden. Diese Person muss meist handwerklich geschickt sein, ggf. einen Führerschein oder eigene Werkstätten haben und nach Anweisungen selbständig arbeiten können und entsprechend bezahlt werden.

AUF- UND ABBAUHILFE

Unterstützendes Personal ist bei Umzügen von der Probebühne zur Bühne und in den Endproben sowie bei jedem Auf- und Abbau notwendig. Dies kann durch Teammitglieder, extra gebuchtes Personal oder durch das Bühnenpersonal vor Ort realisiert werden und muss entsprechend eingeplant oder abgesprochen werden.

FREMDVERGABE VON PRODUKTIONSSCHRITTEN

Manche Bühnen- oder Kostümteile können aufgrund von Menge, Komplexität, mangelnder Infrastruktur oder erhöhtem Zeitaufwand durch bspw. Probenbetreuung nicht selbst hergestellt werden. In diesem Fall müssen Aufträge an externes Fachpersonal vergeben und entsprechend budgetiert werden. Manche Bauteile müssen auch aus Sicherheitsgründen (z.B: Statik oder Elektrik) extern hergestellt werden.

VORSTELLUNGSBETREUUNG

Die Vorstellungsbetreuung von Bühne, Requisiten oder Kostümen inkl. Vor- und Nachbereitung sowie Umzüge / Umbauten während der Vorstellung muss zusätzlich finanziell eingeplant werden und sollte sich an den Aufführungsgagen der anderen Teammitglieder orientieren. Dies kann sich im Honorar abbilden oder ein extra Posten im Budget sein.

● Mindesthonorar für Aufführungsgagen:
<https://darstellende-kuenste.de/hug>

Es sollte vorab geklärt werden, welche Infrastruktur in den Spielstätten vorhanden ist (z.B: Waschmaschine, Trockner, Steamer, Waschmittel).

MASKENBILD ALS EIGENSTÄNDIGES BERUFSFELD

Maskenbild ist ein eigenständiges Berufsfeld und gehört maximal in die Konzeption, jedoch nicht in der Ausführung zum Kostümbild. Wenn Maskenbild gewünscht wird, sollte dafür ein eigener Posten im Budget vorgesehen werden, um externe Make-Up Artists oder entsprechende Unterstützung hinzuzuziehen.

Falls die Kostümbildner*in während der Endproben oder Vorstellungen die Umsetzung des Maskenbildes übernimmt, muss dies zusätzlich vergütet werden. Diese Aufgaben gehen über das übliche Tätigkeitsfeld der Kostümbildposition hinaus und sollten entsprechend berücksichtigt werden.

3. HONORARE UND VERTRÄGE

Projekte können sehr unterschiedliche Anforderungen an Kostümbildner*innen / Szenograf*innen mit sich bringen: Der Arbeitsaufwand in einem Projekt kann deshalb erheblich variieren und muss sich im Honorar und der berechneten Arbeitszeit abbilden. Dies muss bereits bei der Antragsstellung besprochen und verhandelt werden.

100% FÜR SZENOGRAFIE UND 100% FÜR KOSTÜM

Übernehmen Künstler*innen die Gesamtgestaltung von Kostümbild und Szenografie wird jeder Bereich zu 100% bezahlt, da auch die geforderte Leistung zu 100% erbracht wird. Kostümbildner*innen / Szenograf*innen schaffen Kunst und keine Dienstleistung. Das Honorar ist auch eine Vergütung für die Nutzungsrechte am Urheberrecht.

ANGEMESSEN BEZAHLTE ASSISTENZEN

Die gerechte Bezahlung von Assistenzen ist entscheidend. Sie stellen nicht nur eine unverzichtbare Unterstützung im Arbeitsalltag dar, sondern sind auch essenziell, um Nachwuchskünstler*innen den Einstieg in die Freien Darstellenden Künste zu ermöglichen und so die Weitergabe von Wissen zu fördern und die Kontinuität unserer Arbeit langfristig zu sichern.

REALE ARBEITSZEIT: HONORARE, ARBEITSWOCHEN UND ZEITPLANUNG

Die Anzahl der honorierten Wochen muss sich an der real geleisteten Arbeit orientieren. In Absprache mit der Kostümbildner*in / Szenograf*in muss eine realistische Einschätzung des Arbeitsaufwandes sowie eine Kalkulation der benötigten Wochen für die Umsetzung aufgestellt werden. Besprecht frühzeitig, in welchem Umfang die Präsenz bei den Proben erforderlich ist. Gemeinsames proben kann für den künstlerischen Prozess wichtig sein. Dies muss sich jedoch auch in den Honoraren abbilden, da ein Großteil der üblicherweise angesetzten Arbeitszeit für Konzeption und Herstellung benötigt wird.

Die Wochenhonorare müssen individuell verhandelt werden. Berufserfahrung und Verantwortung im Team sollten hierbei ein Faktor sein. Dabei sollten die Honorare im Team zueinander in einem gerechten Verhältnis stehen. Jede Person im Team ist wichtig und muss angemessen honoriert werden.

HONORARUNTERGRENZE UND WOCHENHONORARE

Beachtet die Honoraruntergrenze und berücksichtigt, dass sich diese an Honoraren für Berufsanfänger*innen und Vollbeschäftigte orientiert. Für eine gerechte Bezahlung müssen die Wochenhonorare über der vom Bundesverband Freie Darstellende Künste (BDFK) empfohlenen Honoraruntergrenze von 715 € netto pro Woche (5 Tage à 8 Stunden) liegen, da Szenograf*innen / Kostümbildner*innen nicht in Vollbeschäftigung arbeiten.

Eine detaillierte Berechnungshilfe des Landesverbandes Freier Theater in Sachsen (LFTS) zeigt, wie diese Mindesthonorare für freiberufliche Künstler*innen in der Praxis angepasst werden können. Daraus ergeben sich folgende Mindeshonorare (Stand: April 2025):

- Mindesthonorar mit KSK: 1.070 € netto / Woche
- Mindesthonorar ohne KSK: 1.240 € netto / Woche

WEITERFÜHRENDE LINKS

Honoraruntergrenze in der Praxis LFTS:

https://fts-vs.e-fork.net/sites/default/files/2024-05/lfts_empfehlung_und_berechnungshilfe_honoraruntergrenzen_2024.pdf

Honoraruntergrenze BDFK:

<https://darstellende-kuenste.de/hug>

Verdi Rechner: <https://www.basishonorare.de/>

AUSZAHLUNGSPLAN

Der Auszahlungsplan sollte bereits beim Vertragsabschluss — vor Beginn der Arbeit — verbindlich festgelegt und im Vertrag festgehalten werden. Diese vereinbarten Zahlungsfristen müssen eingehalten werden, um die Arbeitsphasen angemessen abzusichern. Eine dreiteilige Auszahlung hat sich bewährt:

- Erste Zahlung: Zu Vertragsabschluss
- Zweite Zahlung: Zu Beginn der Proben
- Dritte Zahlung: Zur Premiere

UMSATZSTEUER

Im Unterschied zu Theaterkollektiven, Regisseur*innen, Choreograf*innen oder Spielorten haben Szenograf*innen / Kostümbildner*innen keine Möglichkeit der Umsatzsteuerbefreiung. Daher muss die Umsatzsteuer zusätzlich zu den Honoraren berechnet werden.

- 7 % Umsatzsteuer: Bei künstlerischen Leistungen
- 19 % Umsatzsteuer: Bei nicht-künstlerischen Leistungen

Es ist wichtig, diesen Punkt von Anfang an bei der Budgetplanung und Vertragsgestaltung zu berücksichtigen, um Missverständnisse und finanzielle Engpässe zu vermeiden.

VERTRAG FRÜHZEITIG ABSCHLIESSEN

Der Vertrag muss zu Arbeitsbeginn bzw. vor Probenbeginn vorliegen, um die Arbeitsbedingungen und weitere Absprachen vertraglich festzuhalten. Absprachen per Mail gelten bereits als vertragliche Vereinbarungen.

UNTERKUNFT UND REISEKOSTEN

Die Kosten für die Unterkunft (wenn Produktionen oder Gastspiele nicht am Wohnort stattfinden) müssen von der Produktion übernommen werden. Es müssen genügend Übernachtungen und angemessene Reisekosten eingeplant werden. Bei der Unterkunft ist darauf zu achten, dass es ein eigenes Zimmer gibt.

STÜCKENTWICKLUNG, ANPASSUNGEN UND VERÄNDERUNGEN IM PROZESS

Produktionsleitung, Künstlerische Leitung, Regie müssen gemeinsam mit dem*der Kostümbildner*in / Szenograf*in prüfen, ob signifikante Änderungen im Konzept in der Ausstattung realisierbar sind. Projekte, die im Wechselspiel mit den Proben entstehen sollen und sich deshalb im Produktionsprozess stark verändern können, benötigen laufende Anpassungen und eine höhere Flexibilität. Dies stellt einen Mehraufwand dar, für den angemessene Arbeitszeit und Honorar eingeplant werden müssen.

GASTSPIELE

Die Herstellung eines tourfähigen Bühnenbilds erfordert spezialisiertes Wissen und handwerkliches Geschick. Oft gehen die entworfenen Szenografien, Bühnen, Kostüme ohne Beteiligung der Kostümbildner*in / Szenograf*in auf Gastspiel. Das heißt, die gemeinsam erarbeitete Produktion stellt für einige Teammitglieder keine wiederkehrende Einkommensquelle dar. Sobald Arbeit anfällt, z.B.: die Anpassung des Bühnenbildplans an die neue Bühne, Kommunikation mit der Technischen Leitung, Instandsetzung oder Änderung von Bühnen- und Kostümteilen – muss diese Arbeit vergütet werden.

Für Gastspielreisen müssen Tagegelder budgetiert werden. Gastspielhonorare müssen im Vorfeld kommuniziert und verhandelt werden. Dabei sind folgende Punkte zu bedenken:

- Vergütung für die Kommunikation mit dem Gastspielhaus, die Raumplanung und Anpassung an neue Spielorte, eventuell Neubesetzung – selbst wenn die Kostümbildner*in / Szenograf*in nicht mit auf Gastspiel geht.
- Vergütung für die Instandsetzung oder Änderung von Bühnen- und Kostümteilen.
- Gegebenenfalls müssen Nutzungsrechte für die Aufführungen an einem neuen Ort neu verhandelt werden.
- Auf die Gastspielhonorare von Kostümbildner*innen / Szenograf*innen muss ggf. zusätzlich eine Umsatzsteuer in Höhe von 19% berechnet werden.

AUSFALLHONORARE

Es gibt keine einheitliche Regelung oder etablierte Praxis. Sprecht zu Beginn der Produktion darüber, wie mit Krankheit oder Ausfällen umgegangen werden soll auch hinsichtlich der Förderregularien und Verhandlungen mit Koproduzent*innen oder Spielstätten.

VERSICHERUNG UND HAFTUNG IM SCHADENSFALL

Besprecht frühzeitig, wer für was, wo und in welchem Fall haftet. Wenn es an einem Spielort oder einer Probebühne keine Technische Leitung gibt, muss besprochen und schriftlich festgehalten werden, wer die Haftung übernimmt. Wenn es bei Aufbauten oder Vorgängen Sicherheitsbedenken gibt, geht darüber sofort ins Gespräch, andernfalls riskieren Szenograf*innen / Kostümbildner*innen im Schadensfall ggf. die Haftung. Mehr zum Thema Arbeitsschutz hier: <https://campus.darstellende-kuenste.de/wissen-wie/arbeitsschutz>

Wir empfehlen Kostümbildner*innen und Szenograf*innen, sich über die verschiedenen Versicherungen gut zu informieren. Dabei ist zu bedenken, dass diese Berufsgruppe durch die handwerkliche Tätigkeit ein höheres Unfall- und Verletzungsrisiko hat. Beispielsweise:

- Berufshaftpflichtversicherung
- Rechtsschutzversicherung
- Unfallversicherung
- Berufsunfähigkeitsversicherung

VERTRAGSVERHANDLUNG UND MUSTERVERTRAG

TIPP: Wir empfehlen die Nutzung des Mustervertrags.

- Als Mitglied in einem Landesverband besteht Zugriff auf einen Mustervertragspool:
<https://campus.darstellende-kuenste.de/ls/wissen-wie/recht/mustervertragspool>
- Das Urheberrecht verbleibt immer bei den Urheber*innen.
- Die Einräumung von Nutzungsrechten ist Verhandlungssache. Nutzungsrechte können einfach, ausschließlich sowie zeitlich und räumlich beschränkt eingeräumt werden. Mehr dazu hier:
<https://campus.darstellende-kuenste.de/wissen-wie/urheberrecht/allgemeines-urheberrecht#anchor-1493>
- In der Verhandlung des Honorars muss auch die Deckung der laufenden Betriebskosten bedacht werden! Weitere Infos zur Berechnung der zusätzlichen Kosten findet ihr hier:
<https://www.freie-theater-sachsen.de/projekt/empfehlung-fuer-honoraruntergrenzen/>

NAMENTLICHE NENNUNG BEI VERÖFFENTLICHUNGEN

Kostümbildner*innen / Szenograf*innen haben das Urheberrecht für ihre Arbeit. Bei der Veröffentlichung von Bildmaterial auf Social Media, in Programmen oder anderem Werbematerial müssen Kostümbildner*innen / Szenograf*innen deshalb immer namentlich erwähnt werden. Diese Namensnennung sollte ausdrücklich im Vertrag festgehalten werden, da diese Aspekte für unsere Sichtbarkeit und Akquise essentiell sind.

Besprecht frühzeitig, ob ihr in die Bildauswahl einbezogen werden wollt und haltet ggf. ein Nutzungsrecht an den Bildern für das eigene Portfolio vertraglich fest.

HANDGELD UND AUSSTATTUNGSKOSTEN

Szenograf*in / Kostümbildner*innen sollten für die Produktion nicht in Vorkasse gehen müssen. Die Bereitstellung einer Handgeldkasse muss möglich gemacht werden.

Handgeld ist die Vorab-Auszahlung gegen Quittung (Empfangsbestätigung) von einer Summe Bargeld (z.B. 500€) für kleinere Einkäufe, die schnell und unkompliziert getätigt werden müssen und später mit den Einkaufsbelegen abgerechnet werden.

Wenn das Materialbudget aufgrund von Förderbedingungen nicht im Voraus ausgezahlt werden darf, muss das Produktionsteam Lösungen dafür finden. Zum Beispiel:

- Materialbestellungen werden direkt von der Produktionsleitung über das Projektkonto bezahlt. Dies vermeidet auch Probleme mit der Rechnungsadresse.
- Nach jedem Einkaufstag werden die Belege in Form einer Auslagenerstattung mit der Produktionsleitung abgerechnet und die Summe sofort überwiesen.

Die Anfertigung von Szenografie und Kostüm darf keine Klassenfrage sein. Es muss möglich sein, den Job auszuführen, unabhängig von finanziellen Voraussetzungen.

4. LAUFENDE KOSTEN VON SZENOGRAF*INNEN UND KOSTÜMBILDNER*INNEN

Deckung laufender Betriebskosten durch Einkommen Szenograf*innen / Kostümbildner*innen tragen laufende Kosten, die durch das Jahreseinkommen gedeckt werden müssen. Diese Fixkosten müssen bei der Honorarberechnung berücksichtigt werden, um die wirtschaftliche Grundlage für die selbstständige Tätigkeit sicherzustellen.

ZU DEN LAUFENDEN KOSTEN ZÄHLEN UNTER ANDEREM:

- **Miete:** Atelier, Werkstatt- und Lagerräume.
- **Software-Lizenzen:** Für Zeichnungsprogramme wie SketchUp, Vectorworks, Rhino oder AutoCAD sowie für Grafikprogramme wie Adobe Creative Suite.
- **Werkzeuge und Materialien:** Anschaffung, Instandhaltung und Ersatz von Arbeitsgeräten und Zubehör
- **Transportkosten:** Für den Transport von Modellen, Materialien und Kostümen.
- **Weiterbildungen:** Teilnahme an Schulungen und Fortbildungen in Fertigungstechniken, Materialien, nachhaltigem Produzieren und digitalen Tools.
- **Versicherungen:**
 - **Berufshaftpflichtversicherung:** Schutz vor Schadensersatzforderungen durch Dritte.
 - **Geräteversicherungen:** Für Werkzeuge, technische Geräte und Ausstattung.

EMPFEHLUNGEN ZUR DECKUNG DER BETRIEBSKOSTEN

- **Angemessene Honorare,** die neben dem zeitlichen Arbeitsaufwand auch die Deckung dieser laufenden Betriebskosten ermöglichen.
- **Offenheit für zusätzliche Vereinbarungen:** Bei besonders hohen Kosten, z. B. für Modellbau, Spezialwerkzeuge oder zusätzliche Softwarelizenzen, können separate Budgets oder Zuschüsse vereinbart werden.
- **Eine Nutzungspauschale** für Geräte und Werkzeug.

5. NACHHALTIGES PRODUZIEREN

NACHHALTIGES ARBEITEN IST NICHT KOSTENGÜNSTIGER

Eine nachhaltige Nutzung von Material und Ressourcen verlangt in allen Arbeitsschritten von Kostümbildner*innen / Szenograf*innen mehr Arbeitszeit: In der Recherche, in der Materialsuche und –bearbeitung, in der Nachbereitung. Wenn mit gebrauchtem Material gearbeitet wird, minimiert dies meist Anschaffungskosten, allerdings erhöhen sich Honorare für die Künstler*innen, zuarbeitende Handwerker*innen, sowie Transportkosten und Kosten für Werkzeuge und Werkstätten. Der Mehraufwand muss sich in Zukunft in der finanziellen Honorierung widerspiegeln, damit die soziale nicht unter der ökologischen Nachhaltigkeit leidet.

PRODUKTIONSABLÄUFE ÜBERDENKEN

Kostümbildner*innen / Szenograf*innen sollten frühzeitig im Prozess, bestenfalls in der Antrags- / Entwicklungsphase als Berater*innen hinzugezogen werden. Eventuell können frühzeitig Produktionsprozesse entzerrt oder umgebaut werden.

ZEIT UND OFFENHEIT FÜR NEUE PROZESSE

Nachhaltiges Arbeiten verändert künstlerische Prozesse und handwerkliches Arbeiten. Mit gebrauchtem Material zu arbeiten ist herausfordernd. Es kann zu unerwarteten Problemen kommen, Dinge sind eventuell nicht so einfach und schnell zu beschaffen, wie es alle Beteiligten gewohnt sind.

LAGERUNG / ZURÜCK IN DEN KREISLAUF

Lagerung bzw. Weitervermittlung von Material muss im Zeitplan und Budget von Produktionen eingeplant werden.

ZUSAMMENARBEIT MIT MENSCHEN VOR ORT

Nachhaltiges Produzieren bedeutet für uns auch, die Zusammenarbeit mit Menschen vor Ort zu fördern — sei es bspw. mit Handwerker*innen, Nachbar*innen oder Jugendlichen. Soziokulturelle Ansätze in den Freien Darstellenden Künsten, verbunden mit handwerklich-künstlerischer Arbeit, tragen auf besondere Weise zu einem wertvollen gesellschaftlichen Austausch bei und stärken die lokale Gemeinschaft.

FÖRDERUNG VON GASTSPIELEN

Die Förderung von Wiederaufnahmen und Gastspielen ist wichtig, denn sie leisten einen wichtigen Beitrag zur Nachhaltigkeit.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- Wissensbibliotheken Nachhaltigkeit:
https://www.nrw-ldk.de/index.php?article_id=798&clang=0
- Vernetzung:
<https://performingforfuture.de/netzwerk/>
- Maßnahmenkatalog vom BFDK:
<https://darstellende-kuenste.de/projekte/nachhaltig-produzieren>

6. MASSNAHMEN ZUR BARRIEREFREIHEIT

Der Abbau von Barrieren in den Freien Darstellenden Künsten ist eine gemeinschaftliche Aufgabe aller Beteiligten. Um Produktionen, Szenografien und Kostümbilder für Publikum und Mitwirkende inklusiv zu gestalten, ist die Zusammenarbeit mit behinderten, chronisch kranken und neurodivergenten Menschen elementar. Im Arbeitsprozess bedeutet dies von Anfang an und im Verlauf des Prozesses ausreichend Zeit einzuplanen für den Austausch mit betroffenen Personen, Vereinen oder Verbänden, die auf Barrierefreiheit spezialisiert sind.

Auch im Team sollte für die Barrieren der verschiedenen Teammitglieder sensibilisiert werden. Dabei unterstützt ein interner Access Rider und gemeinsame Absprachen, wie Arbeitsprozesse inklusiver gestaltet werden können.

Es gibt zahlreiche regionale und bundesweite Organisationen und Vereine, die unterstützen und beraten können.

- <https://barrierefrei-mannheim.de/wer-wir-sind/>
- https://www.bundesfachstelle-barrierefreiheit.de/DE/Fachwissen/Kultur-und-Medien/Praxishilfen-fuer-Kulturbetriebe/praxishilfen-fuer-kulturbetriebe_node.html
- Die Website ramp-up.me gibt praktische Tipps, wie Veranstaltungen barrierefrei gestaltet werden können und was dabei zu beachten ist:
<https://ramp-up.me/>
- Access-Rider Formulieren:
<https://diversity-arts-culture.berlin/magazin/access-rider>

7. BESPIELUNG TEMPORÄRER RÄUME, LEERSTAND / SITE-SPECIFIC / INTERAKTIVE UND IMMERSIVE FORMATE

MEHRAUFWAND IN DER PLANUNG UND UMSETZUNG

Bei Bespielung temporärer Räume, Leerstand und site-specific Projekten ist mit einem erhöhten Aufwand zu rechnen. Die Szenograf*innen / Kostümbildner*innen entwickeln nicht nur das künstlerische Konzept, sondern sind auch deutlich stärker in die Produktionsorganisation eingebunden.

NOTWENDIGKEIT ZUSÄTZLICHER RESSOURCEN

Diese Projekte erfordern in der Regel ein höheres Budget, da die grundlegende Infrastruktur, die in Theaterräumen bereits vorhanden ist, oft erst geschaffen werden muss. Dies umfasst die Anmietung, Beschaffung und den Aufbau von Technik, Bestuhlung, Licht, Garderobe, Maske etc.

PERSONAL- UND INFRASTRUKTURKOSTEN

Zusätzliche Kosten können sein: Personal für Auf- und Abbau, Fachkräfte wie Statiker*innen, Feuerwehr, Installationstechnik oder Kosten für die Grundausstattung des Raums (bspw. Toiletten, Garderoben, Wasseranschluss, Brandschutz, Duschen, Elektrik, Barrierefreiheit). Dabei können zusätzliche Transport- und Materialkosten anfallen. Diese zusätzlichen Aufgaben sollten nicht automatisch in die Verantwortung von Szenograf*innen fallen. Es ist notwendig, dafür klare Zuständigkeiten abzusprechen und Verantwortung gemeinsam zu tragen.

INTERAKTIVE UND IMMERSIVE FORMATE ERHÖHEN DEN AUFWAND

Bühnenteile müssen noch höheren Brandschutz- und Sicherheitsstandards entsprechen. Es braucht Leitsysteme und klar gekennzeichnete Notausgänge im Bühnenbild. Es braucht Vorkehrungen für die Sicherheit von Publikum, Spieler*innen sowie Requisiten- Technik und Licht in enger Absprache mit der Technischen Leitung.

8. TABELLARISCHE AUFLISTUNG VON LEISTUNGEN UND AUFWAND IN KOSTÜM UND SZENOGRAPHIE

HINWEISE ZU DEN NACHFOLGENDEN TABELLEN

Die eingetragene Arbeitszeit ist ein Berechnungsbeispiel und bezieht sich auf eine durchschnittliche Produktion mit einer Probezeit von sechs Wochen. Die gesammelten Erfahrungsberichte von unseren Netzwerktreffen zeigen, dass die durchschnittliche reale Arbeitszeit für ein Kostümbild oder eine Szenografie acht Wochen beträgt.

Die Tabelle zeigt eine durchschnittliche Berechnung in Tagen und eine Aufteilung in Prozenten, zur besseren Einschätzung, wie sich die Zeiten für die Umsetzung bei weniger Honoraren verändern. Die Aufteilung ist eine Orientierung – nicht jede*r Kostümbildner*in / Szenograf*in teilt die Arbeitsschritte gleich auf.

LEISTUNGEN UND AUFWAND

KOSTÜMBILD

VORBEREITUNG	Grundlagenermittlung	Vorgespräche mit Team + ggf. mit Produktionshaus. Einarbeiten in Thematik. Organisationsstruktur entwerfen (Raum, Zeit, Personal), erste Konzeptentwürfe. Unterschied machen: Stückentwicklung oder fertiges Textbuch? Gibt es einen Arbeitsraum oder muss ich mir einen suchen / schaffen? Bringe ich mein eignes Werkzeug mit? Wer macht Maskenbild und wer betreut die Vorstellungen?	5 Tage	12,5%
	Konzeption & Recherche	Konzeptionsgespräche, Ausarbeitung und Fertigstellung der Entwürfe für die Besetzung, Figuren Skizzen, Technische Umsetzungsideen, Materialrecherche, Körpermaße einholen	5 Tage	12,5%
PRODUKTIONSPHASE	Umsetzung & Herstellung	Koordination und Planung der Produktion: Organisation Material / Stoffe / fertige Kleidungsstücke / Maskenutensilien, Anproben, Anpassung, Anfertigung z.B: Nähen, Färben etc. (Selbst, dann häufig inklusive eigenem Werkzeug + Organisation von Arbeitsraum / Fremdvergabe / dazugebuchte Unterstützung), Anproben organisieren, Überwachung der Produktion inklusive Verwaltung des Budgets, Konzept und Entwürfe überarbeiten und anpassen. Hier spielt die Produktionszeit, Produktionsbudget und Honorar eine Rolle, wie lange und ausgiebig an etwas gearbeitet werden kann.	16 Tage	40%
	Probenbetreuung	Einrichtung, Bearbeitung von Proben- und Originalkostümen, Proben betreuen, Kostüme pflegen und waschen, Weiterentwicklung von Ideen und reagieren auf neue Vorschläge des Teams	6 Tage	15%
	Endproben	Letzte Anproben, Änderungen, Reperaturen, Umtausch / Rückgaben, Vorstellungsbetreuung oder Einarbeitung der vorstellungsbetreuenden Person, Kostümpflege	5 Tage	12,5%
NACHBEREITUNG	Abwicklung	Umtausch / Rückgaben, Abrechnung, Kostümliste, Organisation + Koordinierung Abbau und Lagerung, Pflege- / Waschanleitungen	3 Tage	7,5%
Summe Tage Total			40	100%
Summe Wochen Total			8	

MEHRAUFWAND

VORSTELLUNGSBETREUUNG (entsprechend der Spieltage)

Gaderobe einrichten, Kostüme waschen / bügeln, Maske, Kostüme einrichten.

UMARBEITEN FÜR NEUBESETZUNG Maßnahmen + anfertigen oder umarbeiten

NACHHALTIG PRODUZIEREN

Ressourcen und Material finden, Nachnutzung, Mehraufwand bei Recherche von Stoffen z.B., Besorgen (Kleinanzeigen-Käufe, Materiallager, Flohmärkte), herstellen

BARRIEREARMES PRODUZIEREN Barrierearmes Produzieren braucht meist zusätzlich Konzeptions- und Umsetzungszeit

LEISTUNGEN UND AUFWAND

SZENOGRAFIE

VORBEREITUNG	Grundlagenermittlung	Vorgespräche mit Team + ggf. mit Produktionshaus, Einarbeiten in Thematik, Organisationsstruktur entwerfen (Raum, Zeit, Personal), erste Konzeptentwürfe. Unterschied machen: Stückentwicklung oder fertiges Textbuch? Schon im Raumsuchprozess involviert? Leerstandbespielung / Site Specific ohne Produktionshaus oder Freies Produktionshaus inklusive Probebühne involviert? Bringe ich mein eigenes Werkzeug mit?	5 Tage	12,5%
	Konzeption & Recherche	Konzeptionsgespräche, Ausarbeitung und Fertigstellung der Entwürfe für die Räume (Modell, Skizzen, Technische Zeichnungen), Materialrecherche.	5 Tage	12,5%
PRODUKTIONSPHASE	Umsetzung & Herstellung	Koordination und Planung der Produktion: Organisation Material, Bauprozess (Selbst, dann häufig inklusive eigenem Werkzeug + Organisation von Arbeitsraum / Fremdvergabe / dazugebuchte Unterstützung), Überwachung der Produktion inklusive Verwaltung des Budgets, Absprachen mit der Haus Technik. Gibt es einen Proberaum? Diesen entsprechend vorbereiten. Konzept und Entwürfe überarbeiten und anpassen. Hier spielt die Produktionszeit, Produktionsbudget und Honorar eine Rolle, wie lange und ausgiebig an etwas gearbeitet werden kann.	16 Tage	40%
	Probenbetreuung	Einrichtung, Erstellung, Besorgen von Spielrequisiten, Proben betreuen, Weiterentwicklung von Ideen und reagieren auf neue Vorschläge des Teams	6 Tage	15%
	Endproben	Planung, Aufbau, Einrichtung (+ ggf. Licht) der Bühne, Umtausch / Rückgaben, Vorstellungsbetreuung oder Einarbeitung der vorstellungsbetreuenden Person	5 Tage	12,5%
NACHBEREITUNG	Abwicklung	Abrechnung, Tecridar, Organisation + Koordinierung Abbau und Lagerung	3 Tage	7,5%
Summe Tage total			40	100%
Summe Wochen total			8	

MEHRAUFWAND

VORSTELLUNGSBETREUUNG (entsprechend der Spieltage)

Requisitenbetreuung, Bühne einrichten / Rückbauen

ANPASSUNG FÜR GASTSPIEL

Pläne anpassen oder neu Zeichnen, Technikgespräche, ggf. Koordinierung Transport

NACHHALTIG PRODUZIEREN

Ressourcen und Material finden, Nachnutzung, Mehraufwand beim Recherchieren, Besorgen (Kleinanzeigen-Käufe, Materiallager, Haushaltsauflösungen), herstellen und bauen.

BARRIEREARMES PRODUZIEREN

Barrierearmes Produzieren braucht meist zusätzlich Konzeptions- und Umsetzungszeit



www.sk-freieszene.de
hallo@sk-freieszene.de
Instagram: @sk____freieszene

Wir danken dem Bundesverband Freie Darstellende Künste e.V. für die Beratung.