

Maskenbildner

Heute Tochter, morgen Großmutter, übermorgen Hexe oder Fee: Schauspieler wandeln ihr Wesen und ihr Äußeres ständig, um die perfekte Illusion für die Zuschauer zu schaffen. Menschen Falten ins Gesicht zu zaubern, ihnen – rein optisch – Verletzungen zuzufügen, sie gar zum Monster oder Tier werden zu lassen, das ist eine alltägliche Herausforderung für die Maskenbildner. In der Region Trier wird dieser Beruf einzig von der Stadtverwaltung beziehungsweise dem Theater ausgebildet. Keine Aufführung kommt dort ohne sie aus.

Nach ihrer dreijährigen Ausbildung sind Maskenbildner in der Lage, Gestaltungskonzeptionen für die Erstellung einer Maske zu entwickeln und die Kosten dafür zu kalkulieren. Sie skizzieren Entwürfe, fertigen Markenbilder an, gestalten Charaktertypen und realisieren Spezialeffekte. Auch stellen sie die für die Masken notwendigen Bestandteile her, insbesondere Perücken, Haarteile, Bärte sowie plastische Teile. Und sie setzen Spezialeffekte wie Hautveränderungen, Aktionsverletzungen und Deformationen um.

Exakte Darstellungen aus unterschiedlichen Epochen bis hin zu Phantasiegestalten erfordern neben Kreativität auch technisches, kunstgeschichtliches und kulturelles Wissen. Zudem müssen Maskenbildner gut unter Zeitdruck arbeiten können, schließlich geht es vor den Aufführungen hinter der Bühne gerne mal hektisch zu.

Ausbildungsdauer: 3 Jahre

IHK-Ausbildungsberater: Thomas Mersch

IHK-Prüfungssachbearbeiter: Monika Roumen und Bernarda Hensel

Berufsbildende Schule:

Alfred Müller Berufskolleg der Stadt Köln

Brüggener Straße 1

50969 Köln

Telefon: (02 21) 82 01 35-0

E-Mail: ama@ama-berufskolleg.de

ANSPRECHPARTNER

Ausbildung

THOMAS MERSCH

Tel.: 0651 9777-340

Fax: 0651 9777-305

mersch@trier.ihk.de

Ausbildung

MONIKA ROUMEN

Tel.: (06 51) 97 77-3 52

Fax: (06 51) 97 77-3 05

roumen@trier.ihk.de

Ausbildung

BERNARDA HENSEL

Tel.: 0651 9777-353

Fax: 0651 9777-305

hensel@trier.ihk.de

➤ Weitere Informationen zum Beruf

<http://berufenet.arbeitsagentur.de/berufe/index.jsp>