

Hur kan man som kostymdesigner arbeta med kroppen som startpunkt i sin designprocess?

Ett undersökande om hur kroppen kan vara ett verktyg och en utgångspunkt för en mer djupgående kostymdesign

Av

Alice Andersson

Namn på Institutionen: Stockholms Konstnärliga högskola

Utbildningsnivå: Kandidatexamen

Hp: 22,5

Inriktning/program/kurs: Kandidat i scenkonst, kostymdesign

Termin, Årtal: VT 2024

Handledare: Christina Lindgren

Examinator: Mihra Lindblom, Anders Larsson

Hur kan man som kostymdesigner arbeta med kroppen som startpunkt i sin designprocess?

Alla vi möter har en kropp. Hur den ser ut, fungerar och vad den berättar om personen som bär den, är helt individuellt. Min frågeställning grundar sig just i detta, hur man kan se de små detaljerna och helheten hos en kropp och låta just den kroppen ge inspiration i designprocessen. Att se kroppen som ska bära kostymen som ett verktyg för att sätta en grund i sin kostymdesign och karaktärsgestaltning.

Jag har en bakgrund som hantverkare och skräddare. I dessa yrkesroller börjar man alltid med kroppen som utgångspunkt. Man tar mått och konstruerar sedan ett plagg som passar just den kroppen, man anpassar designen och funktionen på plagget efter kroppen som ska bära den.

Som kostymdesigner börjar man oftast i kostymens utseende och karaktär. Man designar ett plagg innan man verkligen ser vad plagget gör med kroppen och skådespelaren på scenen. Jag skulle vilja utforska hur skillnaden i plaggets betydelse ser ut om man även som kostymdesigner börjar med kroppen som grund. Blir kostymen mer individuell och sammankopplad med skådespelaren som bär den? Blir karaktären tydligare? Jag tror att man missar mycket information om man ser förbi kroppen som ska bära plagget. Att varje kropp har detaljer som kan bidra positivt till kostymens slutresultat och helhet.

Metoder

Den viktigaste delen av min frågeställning är mina egna tankesätt i kontakt med skådespelarna jag möter. Jag har delat upp det i kategorier så att det blir lättare att dokumentera och fokusera på min frågeställning.

- **Anatomiskt.**

Hur ser kroppen egentligen ut? Hur lång, stor är den? Har den korta armar, stora fötter? Hur ser huden ut? Hur är kroppen uppbyggd och hur fungerar den?

- **Tempo och rörelse**

Vilket tempo har kroppen, hur snabbt eller långsamt rör den sig? Finns det vissa rörelser som är specifikt för just denna kropp? Hur går den? Hur talar den?

- **Personlighet och känsla**

Hur svarar kroppen och individen på frågorna? Är den blyg, högljudd? Vad får jag för första instinkt av personen framför mig?

- **Förhållandet till tematiken i föreställningen och karaktären**

Hur kan jag föra över det jag ser hos kroppen till karaktärens kostym? Jobba emot eller för styrkor och svagheter?

Detta är något skådespelaren inte behöver delta i eftersom det kan kännas otroligt personligt att någon kollar på ens kropp och analyserar den. Att vara i ett provrum är redan som det är en utsatt situation för skådespelaren. Hur jag läser av en kropp och vad det ger mig rent kostymmässigt får stanna hos mig och sedan bli anonymiserat i slutresultatet av min frågeställning.

Utförande

Min plan för att kunna genomföra och undersöka min frågeställning handlade mycket om att lägga tid på att personligen prata med skådespelarna, att lära känna personen som stod framför mig. Fråga vad dem kände om sina karaktärer. Detta blev snabbt ett problem på grund av tidsbrist, jag fick lägga om min plan och arbeta mer individuellt utan andras insikter och tankar.

Jag la om min planering och var i stället mer närvarande på repetitionerna för att observera dem i rörelse och möten med andra, jag var noga med att kolla hur skådespelarna rörde sig på scenen och hur de använde sina kroppar för att gestalta karaktärerna. Likheterna men också kontrasterna mellan skådespelarna och karaktärerna fick vara min grund i designprocessen.

Vi har arbetat med ett nyskrivet manus till vår föreställning.

Armie Hammers längtan efter Jordan

Skriven av Ellen Knutas, Kandidatstudent i scenkonst, dramatik/dramaturgi, examensår 2024

En kvinnas världsbild raderas när det kommer ut att skådespelaren Armie Hammer är kannibal.

En personlig tränare genomgår en jungfrufödsel efter att blivit gravid genom IVF

Ett barn undrar varför mamma och pappa vägrar besöka hans sjuksäng.

I en ensams mans lägenhet har en skata flugit in.

Tillsamman tecknar de bilden av den desperata samtidsmänniskans oförmåga till mänsklig kontakt. Det är dråpligt, tragiskt, mänskligt.

Text skriven av Ellen Knutas, Programblad Armie Hammers längtan efter jorden, 2024

Under arbetet med vår produktion med Armie Hammers längtan efter jorden, blev det tydligt för mig att kostymen skulle göra mest nytta för berättandet om den var realistisk. En historia som utspelar sig i nutid, 2024, Stockholm. Jag ville ge en bild av personer vi ser varje dag, en igenkänningsfaktor hos oss själva och varandra.

För att kostymen skulle ge en samtida, realistisk känsla försvann snabbt tanken med skraddade plagg efter personliga mått. I vårt samhälle köper vi våra kläder, eftersom man varken sparar tid eller pengar på att sy upp hos en skraddare.

Jag fick gå mer in i karaktärens vilja och bild av sig själv, med skådespelarnas kropp som grund. Hur ser karaktären på sig själv, hur vill den framhäva eller dölja sin kropp i det samhälle den lever i. Vilka normer och ideal har vi som påverkar karaktären och dess val av kläder? Frågeställningen blev snabbt, hur klär sig dessa karaktärer när de har skådespelarnas kroppar att utgå från?

En av de första sakerna som slog mig var likheten mellan karaktärerna och skådespelarna. Att de alla hade privata kläder och detaljer som skulle passa i kostymen till karaktären de gestaltade.

En fråga som snabbt slog mig var, Hur gör jag skillnad mellan kostymen på karaktären och skådespelarens privata kläder? En fråga som sen fick ett väldigt enkelt svar, då det underlättade mer än vad jag trott.

Att dem alla var lika sina karaktärer gav mig en tydligare bild av både karaktär och skådespelare. Jag kunde diskutera karaktärer med skådespelarna på en närmre nivå och kostymerna dem sen fick var grundade i både skådespelaren och i karaktärens val och idéer.

En del i varför jag tror att mitt arbete blev enklare än jag förutspått, var att jag från början såg karaktären och skådespelaren som en person. Att kostymen klädde dem båda och på så sätt blev ett sömlöst möte mellan privata kläder och kostym.

Detta är ett helt nytt sätt som jag aldrig arbetat med och det har lärt mig mycket om realistisk kostym, som jag innan detta varit lite rädd för.

Alla karaktärer i föreställningen är en person i vårt samhälle som man känner igen, i sig själv eller någon annan. Dem grundar sig i vanliga personer med vanliga problem, men som har tappat kontrollen och försöker förstå hur de ska få ordning på sig sitt liv igen.

Karaktärer

Jag har valt två karaktärer som exempel för hur jag arbetat under min frågeställning. Jag jobbade mycket med att gå in i karaktären, se personen och kroppen bakom. Alla plagg hem hade på dig, var ett val från karaktären.

Jonatan

En ung kille som hamnat i en pedantisk ätstörning där gymmet är hans trygga plats. Han har byggt upp ett eget samhälle i sin lägenhet med sina egna regler. Han har valt att isolera sig för att slippa bli sedd som ensam och konstig.

En skata flyger in i hans lägenhet och kontrollen han byggt upp försvinner. Med skatan som sin enda vän, inser Jonatan att han saknat närhet. Hans liv förändras när han får möjligheten att prata med någon och han missar sitt sista träningspass i 16 weeks of hell. Ett träningsprogram där man utmanar sig i 16 veckor med hård träning och diet.

Den pedantiska killen ska på ett sista gympass, 16 weeks of hell. Hur klär han sig? Hur väljer han att dölja/ framhäva sin kropp efter dagens normer och ideal?

Svarta gymtights, långa heltäckande som döljer att han inte har så mycket muskler som han vill ha. Men som också är praktiska om man ska göra övningar på golvet för att inte skada sig.

Ett par svarta shorts att ha över tightsen för att inte känna sig lika naken och för att dölja siluetten av sitt skrev. Men också för att se mer manlig ut, för att tights från början är ett feminint kopplat plagg. Hans t-shirt är köpt på en hemsida som säljer kläder till 16 weeks of hells medverkare.

En t-shirt som man har på sig när man klarat hela perioden av träning, med ordet Survivor över bröstet. Hans namn är även skrivet över armen. En t-shirt för att bevisa att man är en del av en grupp.

Jonatan som karaktär har klätt sig i en nyköpt genomtänkt mall om hur en gymkille ser ut. Han har valt kläder som gör att han passar in och är del av något större än sig själv och sin isolation. Kläder som ger honom ett sammanhang och en helhet.

Hon

En ung kvinna som har allt. En perfekt relation, med den perfekta killen i en perfekt lägenhet. En kvinna som sen inser att hon vill ha mer och inte kan nöja sig med det "perfekta" livet.

En ung person som inte vet vem hon är eller vad hon vill.

I början av förställningen är hon i sitt kök, hon är o-fixad och klädd i pyjamas.

Hon har valt en ful T-shirt från garderoben. Den fula t-shirten vi alla har i vår garderob, som man klär sig i när ingen ser. Men T-shirten är också en del av att passa in i den patriarkala idén om en kvinna i sin pojkväs stora t-shirt. En heterosexuell norm som hon valt för att känna sig sexig i sitt förhållande. Hon har med denna t-shirt valt att framhäva det kvinnliga med sin kropp, genom att dölja det med patriarkal bild av sexighet, pojkvännens stora t-shirt.

Hennes shorts är hennes pojkväs kalsonger, för att de är sköna och för att de låg ytterst i garderoben. Hon har vita tubsockor och ett par slitna skor.

Hon har inte klätt upp sig och mår inte tillräckligt bra för att ta hand om sin hygien eller bry sig om sitt utseende.

Under en sexscen klär hon av sig och har röda spetsunderkläder på sig. De är en kontrast till den slitna o brydda stilen hon haft innan, men även en inblick i vad hon önskar i sitt förhållande. En önskan om att hennes pojkvän ska sluta vara så perfekt och att dem ska ha spännande sexuella och lite tabubelagda möten.

Hon har inte valt sina kläder för att vara snygg eller moderiktig. Hon har det hon har på sig för att hon inte orkar bry sig. Men även i dessa fall är många kvinnor klädda efter de patriarkala normerna för sexighet och denna karaktär längtar efter något annat än sin perfekta pojkvän. Så den manliga blicken finns alltid i hennes bakhuvud när hon gör sina val.

Jag jobbade mycket med den tydliga semiotiken bakom karaktärernas liv och hur vi alla tänker eller inte tänker när vi klär oss dagligen.

Jag kunde känna igen mig i många val jag gjorde i kostymen, hur man varit o-fixad och ful hemma. Eller när man vill vara del av något nytt, köper den perfekta gymklädseln för att se ut att passa in och klä sig själv i en sorts kostym i vardagen.

Slutsats

Min tydligaste slutsats i min frågeställning handlar just om skillnader och likheter mellan skådespelaren, karaktären och kroppen. Att realistisk kostym har så många lager av design och att det finns likheter mellan kostym på en scen och kläderna vi dagligen klär oss i. Att man som designer alltid måste utgå från skådespelarnas kropp i samspel med karaktärens.

Min frågeställning, **Hur kan man som kostymdesigner arbeta med kroppen som startpunkt i sin designprocess?** Har jag besvarat och utforskat på ett annat sätt än planerat. Att sy upp plagg och utgå från hantverket var inte möjligt i denna process, men jag hittade en ny metod som jag absolut kommer att använda mig av i framtiden när jag designar kostym.

Att kroppen som grund alltid är viktigt och att det betyder olika saker i olika designprocesser. Jag vill fortfarande utforska hur det blir om man syr upp en kostym efter en specifik kropp och vad det kan tillföra en kostym.

Men att hitta en designgrund i kontraster och likheter mellan karaktärer och skådespelarna som spelar dom, känns väldigt kul och spännande. Jag har hittat en metod för att kunna gå djupare i mina designval och har hittat ett sätt att även tycka

realistisk kostym är roligt och utmanande att skapa. Innan detta har jag alltid tänkt att realistisk kostym är tråkigt, att det inte ger mig en möjlighet för kreativitet. Men realistisk kostym är så mycket mer än att bara köpa kläder i butik. På ett sätt måste man gå in ännu djupare i karaktärsarbetet för att få fram en så realistisk gestaltning som möjligt. I en orealistisk gestaltning kan allt hända och kostymen behöver inte ha en lika stor bakgrund i sanningen, då det inte finns ett facit. Med realism finns det ett facit, i publiken, hos skådespelarna och hos mig som designer som man måste förvalta och ta in i sin designprocess för att lyckas med semiotiken i kostymen.

Jag har lärt mig otroligt mycket och vill nu fortsatt att utforska skådespelarens kropp, tempo, personlighet och känsla som hjälpmedel som kostymdesigner. Även fast min frågeställning inte riktigt blivit besvarad på det sättet jag tänkte från straten av processen, så har den öppnat många nya metoder för mig som kostymdesigner i framtiden.