



# Artikel

## Kostume-drevne performances – kostumers generative og performative potentialer

*AweAre – a movement quintet* – en performance af Charlotte Østergaard og performerne  
Performerne: Alex Berg, Camille Marchadour, Daniel Jeremiah Persson, Josefine Ibsen  
Foto: Frida Gregersen

# Kostume-drevne performances. Kostumers generative og performative potentialer

Af Charlotte Østergaard

## Introduktion

Denne artikel udspringer af mangeårige kunstneriske dialog i, med og omkring kostumers materialitet, funktionalitet, og æstetiske udtryk – dvs. dialoger omkring kostumedesign. Artiklen udspringer af ligeledes kærlighed til scenekunst, men også af en undring over, hvorfor scenekunsten ofte i produktionsøjemed opfatter og omtaler kostumer som noget, der kunstnerisk servicerer (og dermed indirekte underordner sig) noget andet.

I den danske scenekunst synes der dog at være en tendens til, at kostumedesign har fået en øget opmærksomhed og måske endda er ved at få en fornyet egen scenekunstnerisk stemme. Af eksempler kan nævnes scenograf Gøje Rostrups ordløse børneforestilling *Spektakleven* (2019, koreograferet af Gunilla Lind), hvor kostumerne ikke blot var omdrejningspunktet men historiefortællerne, og i design/kunstnerduoen Kaspersophies performance *National Udstilling* (2016, koreograferet af Martin Forsberg) kostumedesignet/håndværket var udgangspunktet for forestillingen.

Derudover er det tydeligt, at flere danske teatre benytter kostumedesign i promovring af kommende forestillinger. For eksempel postede Betty Nansen Teatret (Facebook d. 7. nov. 2021) scenograf Laura Løwes smukke kostumetegninger som foromtale af forestillingen *Stolthed og Fordom*, og Det Kongelige Teater postede (Facebook d. 16. nov. 2020) en skøn video med scenograf Mia Stensgaard og designer Anja Vang Krag. I videoen fremviser duoen kostumer til balletten *Sylfiden*, og taler om deres samarbejde med teatrets skræddersal. Spørgsmålet er dog, om teatrenes brug af kostumedesign i forestillingspromovring er mere udtryk for en kommerciel tankegang end et politisk statement om at styrke kostumets kunstneriske værdi og stemme.

Forfatteren oplever, at der i det internationale kostumekunstneriske og kostumeforskningsmæssige felt er en øget tendens til, at kostume-drevne performances bidrager med nye spændende scenekunstneriske samarbejdsformer og formater. Igennem udsynet og ved et nedslag fra egen forskningspraksis ønsker denne artiklen at ekspandere fortællingen om kostumers scenekunstneriske potentialer. Denne artikel anskuer scenekunsten fra kostumedesignerens perspektiv, hvilket udmønter sig i optagethed af simple og dog ret komplekse spørgsmål som f.eks., hvilken affekt har et kostume, hvilken 'stemme' tilbydes et kostume, og hvad er en kostumerings generative og performative potentialer?

## Kostumbegreber – hvorfra anskues eller situeres et kostume?

I teksten bruges ordet kostume, som udtryk for bearbejdede og komponerede materialiteter, der blandt andet har konceptuelle, formmæssige, funktionelle, kropslige, sanselige, relationelle, visuelle, æstetiske, bevægelsesmæssige, koreografiske og dramaturgiske kvaliteter. Kostumering anvendes som udtryk for handlingen. Gennem teksten belyses på forskellig vis, at kostumer har agens, dvs. kan frembringe relevant og interessant scenisk materiale. Det sceniske udtryk benævnes i teksten som

performance<sup>1</sup> og den agerende krop som performer, da begge begreber i min optik inkluderer og anerkender mangfoldige scenekunstneriske udtryk.

Ordet kostume strammer fra det fransk *costume*, via italiensk *costume* og fra det latin *consuetudo* i betydningen af 'vane, skik, tradition', jævnfør betydningen af, at kostume i sin oprindelse peger på lokale påklædningsskikke. I den forståelsesramme refererer kostume til beklædningstraditioner, der orienterer (bæreren og betragteren) mod f.eks. en specifik tid og et specifikt sted. Dermed kan man postulere, at kostume er kropsrelaterede objekter/beklædningsgenstande, der fremkalder mere eller mindre specifikt aflæselige traditioner og handlinger.

I bogen *The Actor in Costume* skriver teaterhistoriker Aoife Monks, at ”når vi taler om et kostume, taler vi ofte om skuespilleren, og når vi taler om skuespilleren, taler vi ofte om kostumet”<sup>2</sup> (Monks, 2010, s.11). Monks antyder hermed, der er en interaktion og et intimt forhold mellem skuespilleren og kostumet. Derudover skriver Monks, at ”kostume og make-up kan mediere et forhold mellem skuespilleren og publikum” (Ibid. s. 9). For Monks er kostumering dermed et forhold og udveksling mellem kostumet, skuespilleren og publikum. Ifølge Monks er det i udvekslingen mellem de tre (kostume, skuespiller og publikum), at karakteren opstår. I sin tilgang til kostume kan man postulere, at Monks ikke blot ligestiller alle tre aspekter – hun skaber et relationelt forhold, hvor alle elementer har agens i det sceniske rum.

Somatisk praktiker, ph.d.-studerende i kostume på Kunsthøjskolen i Oslo Sally E. Dean udvider Monks' definition af kostumering til at omfatte en ”dynamisk og vigtig forbindelse/udveksling mellem (...) kostume, performer, tilskuer og event/sted[location]/omgivelser[miljø]” (Dean 2021, s. 381). Hermed fremhæver Dean, at det situerede og stedspecifikke er en vigtig del af udvekslingen. Derudover peger Deans brug af ordet performer på, at hun (som somatisk praktiker) anskuer kostumering ud fra det sensoriske (hvordan påvirkes performerens af kostumering) og ikke, som Monks, fra det tekstlige perspektiv. Dermed repræsenterer Monks og Dean to forskellige perspektiver på kostumering.

I artiklen *Following the threads of scenographic costume at PQ19* bruger kostumedesigner ph.d. Susan Marshall begrebet 'scenographic costume' (scenografisk kostume) til at beskrive kropsrelaterede objekter og/eller beklædningsgenstande, der i sin egen ret kan agere som performance generator og historiefortæller (Marshall 2020). Marshalls definition bygger bl.a. på, hvad Patrice Pavis beskriver som ”en slags mobil scenografi reduceret til menneskelig størrelse, der bevæger sig rundt med skuespilleren” (Pavis 2003, p.177) eller som Donatella Barbieri refererer til som en ”tredimensionel verden skabt til kroppen i bevægelse, der fortæller en historie” (Barbieri 2021)” (Marshall 2020, s.165). Begrebet scenografisk kostume antyder, at kostumet, som et mobilt og situeret scenisk rum, er centralt og altafgørende for den sceniske fortælling. Scenografisk kostume<sup>3</sup> er, som jeg læser Marshall, desuden en brobygning mellem discipliner og begreber<sup>4</sup>. Scenografisk

---

1) Performance er i denne tekst et udtryk for en anerkendelse af, at scenekunsten består af mangfoldige udtryksformer som blandt andet, opera, dans, teater, performance og cirkus.

2) Oversat fra engelsk af forfatteren. Her gøres opmærksom på at samtlige citater i denne artikel er oversat fra engelsk af forfatteren.

3) I ph.d.-afhandling *Insubordinate Costume* (2021) kontekstualiserer Susan Marshall begrebet 'scenographic costume' yderligere. Begrebet agerer for Marshall som brobygger mellem mode, scene- og performancekunsten, hvilket tydeliggør, at (1) disciplinerne historisk set ofte har lånt fra og blevet inspireret af hinanden, og at (2) når grænsetrækning mellem felterne ikke er i fokus, kan interessante og tankevækkende forbindelser opstå og belyses.

4) Kostume har mange benævnelser; ud over scenografisk kostume kan nævnes fx 'extreme costume', 'wearable sculpture' (se note 6 og 8) og 'det teatrale kostume'. Sidstnævnte har jeg jævnligt hørt benyttet af

kostume giver ikke blot kostumet agens og begrebet er en anerkendelse af, at 'nye' scenekunstneriske udtryk opstår i det inter- eller transdisciplinære møde eller udsyn.

Gennem Monks, Dean og Marshall forsøger jeg at pege på, at et kostume altid er situeret. Hvad kostumering er, kan eller gør inklusiv hvordan et kostume 'læses', afhænger af konteksten. Det vil sige, om kostumets 'hovedformål' er en karakterfortælling, at understøtte et koreografisk sprog, eller om kostumet er udtryk for en kritisk tæknig, der behandler 'filosofiske dimensioner af den menneskelige eksistens' (Pantouvaki 2020) afhænger af konteksten. På trods af deres forskellige situeretheder, vil jeg postulere, at Monks, Dean og Marshall på fineste vis artikulerer, at kostumering er dynamiske forbindelser og udvekslinger, der agerer, påvirker og kommunikerer noget mellem og til nogen.

### **Kostume-drevne performances – kostumet/materialiteten som scenisk generator**

Marshall skriver, at kostumer, der agerer som performance generator, kan spores tilbage til starten af det tyvende århundrede (Marshall 2020). I dette afsnit tilbydes to historiske og to nutidige bud på performances, hvor kostumeringen på forskellig vis spiller en central eller en altafgørende rolle i skabelsesprocessen og i selve performancen. For mig er de fire nedenstående eksempler desuden bud på kostume-drevne performances, der på hver sin vis reflekterer over samtidig problematikker.

#### *Serpentine Dance* (1890) – materialiteten som design og performance generator

Den amerikanske skuespiller og danser Loïe Fullers (1862-1928) ønskede med forestillingen *Serpentine Dance* at skabe en udgave af tidens populære Skirt Dance<sup>5</sup>. Fuller var som andre samtidige dansere/koreografer influeret af "Francois Delsartes (1811–71) bevægelsespædagogik, som havde promoveret tanken om fysiske udtryksformer opstået inde fra kroppen ud" (Barbieri 2017, s.126). Delsartes pædagogik fokuserede på udforskning af, hvordan den indre oplevelse af bevægelsen kunne skabe det fysiske udtryk, hvilket stod i modsætningen til samtidens optagethed af bevægelsens ydre form. For eksempel betød Skirt Dance performances, at kvindelige dansere kunne udforske et friere bevægelsessprog og forkaste det snærende korset. Man kan postulere, at i sin samtid var Skirt Dance performances et udtryk for frigørelse af kvindekroppen.

Danae Kleida skriver, "at Fuller under en prøve angiveligt skulle have sagt 'jeg rystede silken og så tusind ukendte bevægelser [opstå]. [...] Selve silken skabte et bevægelsesordforråd uafhængigt af den indledende gestus'" (Kleida 2017, s. 56). Det vil sige, at Fuller opdagede at materialet havde et 'eget' bevægelsesmæssigt potentiale. Denne oplevelse førte til, at Fuller dels skabte utallige udgaver af kostumet for fysisk at udforske relationen mellem materiale, volumen og bevægelse. Desuden eksperimenterede hun med, hvordan "spejlinger og lys projektioner på silkeoverfladen" (Ibid. s. 57) påvirkede det sceniske udtryk. I Fullers udgave af skørt-kostumet ekspanderedes kostumets volumen til at omfatte torsoen, hvor "bevægelsen af overkroppen blev forstærket via protesestave indsyet i de cirkulære skørt-ærmer, der forlængede hendes arme" (Barbieri 2017, s. 126). Dermed ekspandede Fuller kostumets rumlige fylde i sceniske udtryk. Klein påpeger, at i *Serpentine Dance* "fremviser danseren [Fuller] ikke længere hendes fysiske [danse] færdigheder, men fremhæver i stedet

---

danske kollegaer, ofte med ret forskelligartede og ikke altid gennemsigtige betydninger og referencer.

5) Skirt Dance var populært i Europa og Amerika især i burlesk- og vaudevilleteater i 1890'erne. I Skirt Dances manipulerede kvindelige dansere lange, lagdelte nederdele med deres arme for at skabe stoffligt flydende bevægelser.

[kostume]materialet. Publikum følger ikke kroppens, men stoffets bevægelser” (Kleida 2017, s. 61).

I dag omtales Fuller som dansepioner og innovator af nye sceniske lys-teknikker. Fuller skabte med *Serpentine Dance* et scenisk udtryk, der gennem kostume-materialets volumen ikke blot udfordrede performer kroppen på nye måder, hun frisatte kroppen. Jeg vil postulere, at Fullers kunstneriske og innovative tankegang opstod i skabelsesprocessen af *Serpentine Dance* – det vil sige idet hun opdagede silkematerialets generative og performative potentiale. I den kunstneriske skabelses proces stillede Fuller sig åbent i mødet med materialet – hun opdagede, at silkematerialet havde ’overraskende’ egenskaber. Hun indbød materialet til ’dans’. En dans hvor performeren og materialet blev ligestillede kreative partnere.

### Das Triadische Ballett (1912) – performer kroppens sensoriske oplevelser som performance generator

Den tyske tysk maler, billedhugger, designer og koreograf Oskar Schlemmer (1888-1943) var som flere af hans samtidige optaget af tanker om ”det abstrakte’ som det, der kunne morfe og transformere kroppen” (Trimingham 2017, s.139). Trimingham skriver, at

*Hans følelse af kroppen som en perfekt gestalt kom fra hans egen proprioception, fra hans indre oplevelse af hans egen krops bevægelse gennem rummet, og byggede derfor ikke udelukkende på visuel analyse. Han optrådte selv i mange af disse kostumer og var klar over deres indvirkning på bærerens kropsbillede. Han var måske den første billedkunstner, der for alvor vendte opmærksomheden mod udøverens [sensoriske] oplevelse [af kostumet] i en søgen efter kunstnerisk integritet.*

(Ibid., s. 158).

For Schlemmer var kostumernes formsprog i *Das Triadische Ballet* den perfekte matematiske eller geometriske måde at gestalte kroppen på (Ibid., s.157). Jeg vil postulere, at Schlemmer bevidst søgte et kostume form/materialesprog, der begrænsede kroppen for derigennem at skabe det koreografiske sprog, han søgte. Set i lyset af Schlemmers sensoriske erfaringer med kostumer synes det sandsynligt, at de kropslige form- og materialeundersøgelser for ham agerede som bevægelses-koreografi generator – og vice versa. Samtidigt kan man fundere over, om Schlemmers kostumer reducerede performer kroppen til et rytmisk geometrisk arkitektonisk formsprog. Schlemmer var som bekendt en aktiv del af Bauhaus bevægelsen. På den ene side udfordrede Schlemmers komplekse kunst-tankesæt den progressive Bauhaus skole<sup>6</sup>. På den anden side er det oplagt at tænke, at hans blik på performer kroppen (udtrykt gennem hans kostumer) var en optagelse af mennesket væren i en æra eller i et miljø, der hyldede den industrielle revolution.

Schlemmer nævnes ofte for hans ekstravagante kostume formsprog. Men det nævnes sjældnere, at Schlemmers egen kropslige erfaringer dannede baggrunden for hans kostumedesigns. Jeg vil postulere, at Schlemmer gennem hans egne kropslige erfaringer forstod, hvorledes en kostumering kunne transformere performer kroppen. Som Trimingham skriver, er det i Schlemmers samtid et nybrud, at kostumets transformative potentiale (fx hvordan påvirker og forandre kostumet

6) Bauhaus (1919–1933) skolen blev berømt for deres design tilgang som søgte at kombinere principper fra masseproduktion og den individuelle kunstneriske vision. Den individuelle kunstneriske vision kan forstås som en fusion af håndværket og funktionen samt det kunstneriske udtryk.

performerkroppens bevægelsesmønster) er centralt for kostumedesignet og i skabelse af selve iscenesættelsen.

**Taboo Collection (2016) – kostume ensemble fortællinger som performance generator**

*Taboo Collection* er skabt af den ungarske kostumedesigner Fruzina Nagy og den ungarske komponist Dora Halas. Nagy og Halas betegner performansen som en Catwalk Concert (en fusion af teater performance og korkoncert) og som et Extreme Fashion Show. Betegnelserne 'catwalk' og 'fashion show' peger dels på Nagy og Halas legende tilgang til sceniske formater og desuden på, at de låner tanker, ideer og koncepter fra moden. For eksempel refererer ordet kollektion (collection) både til moden og kostumet. En kollektion er ofte variationer over et tema, der både indeholder mangfoldige variationsmuligheder og fremstår som en helhed. Derfor kan en kollektion (scenisk og modemæssigt) pege på og/eller repræsentere en bestemt gruppe mennesker – værende et ensemble (en gruppe mennesker, hvor individet ikke er fremtrædende eller i fokus) – med specifikke kendetegn for eksempel etnicitet, æra, alder og social status.



*Taboo Collection* af kostume designer Fuzina Nagy og komponist Dora Halas. Kostume design: Fuzina Nagy. Fotograf: Gergő Nagy

*Taboo Collection* indeholder næsten 100 kostumer, som Nagy kalder ekstreme (extreme<sup>7</sup>), eksperimentelle og historiefortællende. Selve performansen består af 7 'show-indgange' som hver

7) Extreme har indirekte referencer til udstillingen *Extreme Costume*, Prague Quadrennial 2011. Udstillingen var kurateret af den tjekkiske kostumedesigner og ph.d. Simona Rybáková. Med udstillingen ønskede Rybáková at vise 'ukonventionelle, ekstraordinære og usædvanlige kostumer' (Pantouvaki 2019, s. 88) og give kostumedesignere mulighed for at "præsentere deres arbejde ikke kun som et 'tilbehør' men som selvstændige kunstværker" (Ibid. p.102).

behandler tabuer med titler som for eksempel 'Selfie death', 'Pedophilia', 'Menstruation', 'Sex dream' og 'Aggressions of our inner selves'. Med performansen ønsker Nagy og Halas at behandle aktuelle tematikker i det ungarske samfund, som de skriver på deres hjemmeside, er "ting vi ikke burde tale om ved et middagsselskab".

Jeg var så heldig at se *Taboo Collection* på Prague Quadrennialen i 2019. Performansen havde en humoristisk og ironisk tone. Korværket (25 personers kor) blev sunget på ungarsk, og var derfor tekstligt uforståeligt. Kostumerne fremstod som ensemble-kompositoriske karakterer, hvoraf mange havde et eksperimenterende materiale- og formsprog. I hver indgang agerede kostumerne (understøttet af indgangenes titler) som bærende historiefortællende elementer. Som publikum oplevede jeg kostumernes visualitet, samt måden hvorpå koret agerede i kostumerne, som en kunstnerisk refleksion over og kommentar til samfundsmæssige problematikker. Problematikker som naturligvis var og er kulturelt situeret i det ungarske samfund, og som derfor ikke var helt genkendelige eller sammenlignelige. På den anden side er det ikke blot interessant men vigtigt at møde forskelligartede kunstneriske sprog og situeretheder. I dette møde bliver det tydeligt at mit betragerblik (og designerblik) er situeret i og fra en skandinavisk kontekst og Nagys i og fra en centraleuropæisk kontekst. Dog ekskluderede *Taboo Collections* kulturelle situerethed ikke mig som betragter – tvært imod: kostumeringen agerede som åbninger, sprækker eller resonansspejl for min egen kulturelle situerethed. Nagys kostumer stiller mig (betragteren og kostumekollegaen) interessante og relevante spørgsmål. Jeg vil derfor mene, at Nagys kostumer ud over at indeholde ensemble karakterfortællinger også indeholdt kulturelle fortællinger og udvekslinger.

### PANG (2020) – det skulpturelle kostume formudtryk som performance generator

*PANG* er en performance initieret og skabt af den hollandske kostumedesigner Daphne Karstens. Karstens beskriver på sin hjemmeside *PANG* som en "abstrakt performance, der er inspireret af big bang-processen og oversat til en visuel slowmotion-proces. *PANG* viser en historie om form, fra ingenting til alt. *PANG* stiller spørgsmålstejn ved den menneskelige forbindelse til formen og rummet omkring os". Med kostumet som central karakter, bruger Karstens forestillingen til at reflektere over den menneskelige væren i verden.

Karstens kalder *PANG* for et wearable<sup>8</sup> skulpturelt (sculpture) projekt. Et projekt og et scenisk udtryk, hvor kostumet fremstår som en skulpturel form, der bliver animeret af en performer krop. Ordet animeret antyder, at performeren er 'livgiver' men samtidig må underordnes sig kostumematerialet. Dermed kan man på sin vis postulere, at performer kroppen 'hovedopgave' er at servicere kostumet, hvilket betyder at performeren forsvinder i den sceniske fortælling. På den anden side opstår der en intim forbindelse mellem performer kroppen og kostumet materialiteten. Danserene (her, Lorraine Smith<sup>9</sup>) må gå i dialog med kostumets materialitet og formsprog for at kunne animere den skulpturelle form. Det koreografisk materiale eller sprog opstår som udforskning af, hvorledes kostumeringen påvirker performer kroppen. Jeg vil postulere, at det er i mødet og relationen mellem kostumet og performeren (og lyset, iscenesættelsen og publikum), at den sceniske fortælling opstår.

- 
- 8) Wearable sculpture peget bl.a. tilbage på 60erne og 70ernes amerikanske Wearable Art bevægelse, hvor håndlavede og one-off klædninger og smykker 'i deres egen ret' betragtedes som kunstneriske udtryk. Derudover kan nævnes den internationale konkurrence *World of Wearable Art* (New Zealand), som med deres spektakulære shows i over 30 år har hyldet, hvad de kalder, cutting-edge garment-designers.
  - 9) Karstens har et længerevarende samarbejde med engelske danser og koreograf Lorraine Smith, hvor de sammen undersøger specifikke materials form, bevægelsesmæssige og performative potentialer.



*PANG* – a wearable sculpture-based performance by Daphne Karstens.  
Dance artist: Lorraine Smith. Fotograf: Frank Wiersema

### Opsummering – relationen mellem kostumemateriale og kroppen som design og scenisk generator

Med ovenstående eksempler ønsker jeg at pege på, at kostumering er en dynamisk materiale–krops-kontekst praksis/proces og desuden, at en kostumering kan generere mangfoldige scenisk relevante udtryk. Jeg har bevidst valgt eksempler, som befinder sig i dansen eller det mere performative felt, da det lader til, at der her er rum til at eksperimentere med kostumets sceniske potentiale på mangfoldige måder. Ikke at jeg hermed udelukker det tekstbårne teater som arena.

Som i flere af de ovenstående eksempler, ser jeg, at et stigende antal kostumedesignere og forskere er optaget af fænomenologiske og sensoriske aspekter af kostume. Ikke blot ud fra et ønske om at 'give' kostumematerialer kreativ og performativ agens, men ud fra en forståelse af at en skabelsesproces er en horisontal proces – hvor kostumematerialet eller kroppen ikke blot servicerer den ene eller anden af parterne, men hvor begge parter i samspil informerer den kreative proces. For eksempel betyder det, at kostumedesignere – i kostumeudviklings proces og i forskningsmæssige sammenhænge – sætter deres egne kroppe aktivt 'i spil' for at forstå og opdage aspekter af kostumeringen (det at opleve effekten af et kostume indefra), som ikke kan ' aflæses' eller begribes ved 'blot' at betragte kostumet eller, som Trimmingham skriver, 'visuelt analysere' et kostumes formsprog udefra.

### **Forskning i kostume – ambitioner om at fremme kostume design/forsknings synlighed**

Forskning i kostume er, som redaktørerne Donatella Barbieri og Sofia Pantouvaki skriver i første nummer af tidsskriftet *Studies in Costume and Performance*, "et levende forskningsområde, [der]



stadig er i de tidlige udviklingsstadier, især sammenlignet med mere etablerede områder som arkitektur eller drama”<sup>10</sup> (Barbieri and Pantouvaki 2016, s. 3). Barbieri og Pantouvaki peger på, at kostumeforskning ofte ’drukner’ i andre forskningsfelter. Med tidskriftet er det redaktørens ambition ”at ændre måden, hvorpå kostume opfattes, [og] ofte bliver underkastet andres arbejde og formidlet i en række andre videnskabelige områder og prioriteringer” (Ibid. s. 5). Det vil sige, at tidskriftet tilbyder en vigtig platform, hvor forskere og praktikere i fællesskab kan udvikle og styrke kostumeforskningsfeltet.

Ud over tidskriftet er *Critical Costume*<sup>11</sup> en vigtig international platform, der ”støtter og fremmer formidling [samt] opretholder dialog og åbne samtaler om kostume” (*Critical Costume* website) mellem forskere og praktikere. Personligt har *Critical Costume* (deltaget 2015, 2018, 2020) betyder mulighed for blandt andet at dele og udvikle kostumemetodikker med ligesindede, givet indblik i internationale kostume-performative og forskningstendenser, samt har skabt et uvurderligt internationalt netværk.

### *Costume Agency*

Et spændende eksempel på et kostumeforskningsprojekt er *Costume Agency* (2018–2021/2022) initieret af scenograf og kostumedesigner, professor i kostume Christina Lindgren (Kunsthøjskolen i Oslo) og dramaturg, MA-programleder af Directing Devised and Object Theatre ph.d. Sodja Lotker (Prague Performing Arts Academy) støttet med 7 mill. norske krone af norske nationale kunstnerisk forsknings (artistic research) fond. Projektets hypotese og undersøgelsesfelt ”er udforskning af det fulde performative potentiale af klædningers [kostumers] holistiske og komplekse system [bestående af] krop-klædning-handling-kontekst” (*Costume Agency* webside). Projektet ønsker gennem workshops at give kostume designere agens ved at lade kostumet været den primære performance genererende faktor – så at sige, at fremme kostumets ’stemme’ i en scenekunstnerisk kontekst.

I projektets to første workshops var omdrejningspunkt afprøvning af projektets hypotese og udvikling af kostume generende metodikker. Første workshop (ledt af Lindgren) tog afsæt i Ibsens *Hedda Gabler* og undersøgte kostumets agens i relation til tekst. Anden workshop (ledt af Lotker) tog udgangspunkt i forskellige devising- og analysemetoder. Efterfølgende har projektet generøst indbudt (via open-calls) kostumedesignere til 14 dages workshops (med ti halvdages prøver per designer), hvor hver designer i samarbejde med to til fem performere (dansere og/eller skuespillere hyret af projektet) har undersøgt specifikke - af kostumedesigneren medbragte - kostumers koreografiske, scenografiske og dramaturgiske potentiale. I et interview<sup>12</sup> reflekterer Lindgren, at der i workshopkene syntes at have været en tendens til at mange af kostumedesignerne arbejdede abstrakt, og at de (set i kontekst af den kortere prøvetid) koncentrerede sig om at undersøge krop/kostume relationen for derigennem at udvikle et bevægelsessprog. Kun et mindre antal af deltagere havde overskud til også at undersøge rumlige, kompositoriske og dramaturgiske potentialer af kostumerne.

Personligt har jeg været så heldig at deltage i to *Costume Agency* workshops (Oslo, aug. 2021 og Prag, nov. 2021). Man kan sige, at vi som deltagere har serviceret og genereret viden til projektet

---

10) Det skal nævnes, at siden 2016 har kostumeforskningsfeltet været i rivende udvikling, men har stadig ikke opnået sammen anerkendelse for eksempel modeforskningen.

11) *Critical Costume* blev oprettet af lektor i scenografi ph.d. Rachel Hann og scenograf Sidsel Bech i 2013 og har siden samlet et stort antal internationale forskere og praktikere fra Europa, nord/syd Amerika, Australien og indtil videre et mindre antal fra Asien og Mellemøsten.

12) Interviewet er udført (og transskriberet) af undertegnede på zoom d. 28.12.2021.

(dog uden at vores individuelle undersøgelser blev underlagt en af projektet specifik kunstnerisk vision eller hierarkisk struktur) og qua vores forskelligartede faglige, kulturelle og aldersmæssige baggrunde også har bidraget med diversitet og mangfoldighed.

For Lindgren har projektet været en kortlægning af mangfoldige potentialer i kostume-dreven performance. Lindgren reflekterer, at projektet har frembragt 22 unikke skitseudbud på former for scenekunst, som vi muligvis endnu ikke har set – og som, Lindgren og undertegnede i interviewet diskuterede – det etablerede institutionelle teater muligvis for nuværende ikke levner plads til. *Costume Agency* udkommer (efteråret 2022) med en bog, der udover tekster af Lindgren og Lotker, og dokumentation af projektet også vil indeholde bidrag af medlemmer af projektets referencegruppe, blandt andet af filosof Mikkel B. Tim og teaterhistoriker Knut Ove Artzen.

*AweAre – a movement quintet* (2020) – et eksempel på en kostume-dreven performance fra egen forsknings praksis



*AweAre – a movement quintet* – en performance af Charlotte Østergaard og performerne Alex Berg, Camille Marchadour, Daniel Jeremiah Persson, Josefine Ibsen. Performere på billedet: Alex Berg, Camille Marchadour, Josefine Ibsen  
Fotograf: Frida Gregersen

I mit kunstneriske forskningsprojekt *Crafting material bodies – radical co-creation in the field of costume design* er jeg optaget af kostumering som relationel praksis. Jeg undersøger, hvordan specifikke kostumer i specifikke situationer agerer som redskab for horisontale samskabelsesprocesser mellem mennesker og materialiteter. Jeg udforsker, hvordan medskabere (for eksempel mennesker, materialiteter og rumligheder) reagerer, informerer, forstyrrer og påvirker en kreative proces.

Et eksempel på en relationel samskabelsesproces er den kostume-drevne performansen *AweAre – a movement quintet* (27 juni, 2020). Jeg vil med to nedslag (relationel designstrategi og kostume

dialoger) forsøge at give et indblik i, hvordan de specifikke tekstile materialer og det specifikke kostume i samspil med fire performere (Alex Berg, Camille Marchadour, Daniel Jeremiah Persson og Josefine Ibsen) agerede generativt og performativt.

Som forsker positionerer jeg mig midt i den kreative forskningsproces – derfor er nedenstående situeret (Haraway, 1988) i og fra kostumedesignerens/forskerens perspektiv. *AweAre – a movement quintet* er et forskningsmæssigt ønske om at undersøge, hvorledes man kan skabe rammerne for en kostume-co-kreativ scenekunstnerisk proces – en proces som ikke er båret af en specifik persons vision, men hvor det kunstneriske potentiale og materiale opstår i det relationelle rum.

### Konteksten – festivalen *Up Close* (Juni 2020)

Som respons på den generelle nedlukning i Danmark i 2020 udviklede Carlsbergfondet performance festivalen *Up Close* (kurateret af kunsthistoriker Natalia Gutman), som over fire dage præsenterede tolv forskellige performance for et publikum. Inviteret til hver at skabe en femten minutters performance (fremført tre gange på en specifik dato) var blandt andet billedkunstnerduoen Hesselholdt & Mejlvang, komponist Louise Alenius, koreograf Tim Matiakis og solodanser Astrid Elbo, performancekunstner Lilibeth Cuenca Rasmussen og mig som eneste kostumedesigner.

### Relationel designstrategi som kostume praksis

Den anerkendte designforsker Elizabeth Sanders skriver i "Co-designing can seed the landscape for radical innovation and sustainable change", at designerens rolle traditionelt set omfatter visualisering, kreativitet, samarbejde og problemløsning (Sanders 2014). En løsningsorienteret designstrategi betragtes ofte som værende hensigtsmæssig i produktionsøjemed, da strukturen synes lineær, og beslutningshierarkiet forekommer tydeligt. Kostumet er 'problemet', der kreativt skal visualiseres. Visualiseringen danner grundlaget for samarbejdet (og dermed for designløsningen) med for eksempel en koreograf og en skrædder. Den løsningsorienterede designstrategi kan blandt andet betyde, at designeren servicere en koreografs vision, skrædderen udfører designerens vision, og de tekstile materialer/teknikker servicere eller underordner sig designet.

Et andet designperspektiv er, som psykologiprofessor og rektor på Designskolen Kolding Lene Tanggard skriver, en anerkendelse af, at "kreativitet fundamentalt er relationel" (Tanggard 2013, s. 25). Et designperspektiv hvor "det er umuligt at adskille skabelsen fra skaberen – eller materialerne fra de mennesker, som skaber" (Ibid. s. 24). I denne forståelse er kostumedesign en relationel praksis mellem mennesker og materialer – hvilket jeg kalder en relationel designstrategi.

I skabelsen af *AweAre* kostumet valgte jeg at forfølge en løst skitseret eller ret åben designide (et kostume som forbinder fire mennesker) og at udfordre mig selv ved at anvende strækbare materialer, som jeg tidligere ikke har fundet kreativt stimulerende. I processen forsøgte jeg at skabe relation til materialerne ved at udforske forskellige teknikker (en kombination af knytning, fletning, hækling og flader) 1:1 direkte i materialerne. Jeg vil hævde, at *AweAre* kostumets komposition voksede frem i relationen til og dialogen med materialerne (og teknikkerne).

Set i kontekst af *AweAre* kostumet, vil jeg postulere, at designeren i relationel designstrategisk praksis må have en "co-design tankegang" (Sanders 2014, s. 142). Co- peger på at nogen eller noget er medskabende, hvilket kan tolkes, som at designer såvel som materialer har kreativ agens. I praksis betyder det, at designeren i udviklingsprocessen må lytte til, lade sig inspirere af og/eller blive guidet af materialerne. Jeg vil derfor hævde, at en co-design tankegang kan fostre et relationelt samspil mellem designer og materialer – og at det er relationen, der agerer generativt.

Derudover jeg vil foreslå, at en co-design tankegang har konsekvenser for måden hvorpå, et

kostumes performative potentiale udforskes. Sanders peger på, at der ”på det seneste har der været en udbredt anerkendelse af designs rolle i facilitering” (Ibid., s. 133) og på, at ”kroppen kan være et medium for kreativ ideration” (Ibid. s. 138). Dette antyder, at kostumet og/eller designeren kan agere som facilitator, og at performeren kan agere som kreativ performance generator<sup>13</sup> – eller som jeg vil foreslå, at i relationel designstrategi opstår et kostumes performative potentiale i det relationelle samspil mellem kostumering, performerne/handlingen, designeren/faciliteringen og konteksten/performancesituationen.

### Kostume lytning og dialoger som kreative metode

*AweAre* kostumet er, hvad jeg kalder et ’connecting-costume’ – et kostume, som forbinder fire personer. Dette specifikke kostume har fire ensartede og dog varierede ’kropsdele’, som bæres på torsoen. Kropsdelene er indbyrdes forbundet via en kombination af tekstile ’tråde’ og overflader. Kostumet materialiteten er strækbar, hvilket betyder, at når en performer bevæger sig, vil vedkommende ’trække’ i de andre performerers kostumedele. På sin vis aflæses de fire performere (ikklædt *AweAre* kostumet) udefra som en enhed. Indefra er oplevelsen af *AweAre* kostumet dog en anden.

Som Trimmingham nævner i forbindelse med Schlemmers arbejde, kan kropslige sensoriske oplevelser af et kostume være en måde undersøge et kostumes performative potentiale på. I anden sammenhæng, har jeg talt om kostumedesignerens som ”aktiv observatør” (Østergaard 2018, s. 69). Aktiv observatør er en anerkendelse af, at kostumedesignerens ’blik’ ofte ret visuelt orienterede. Dette visuelt orienterede ’blik’ kan ekspanderes gennem (egne) kropsligt sensoriske undersøgelser af kostumet. Selv om jeg undervejs i skabelsesprocessen iklædte mig *AweAre* kostumet, måtte jeg dog erkende, at det udelukkende var i den specifikke situation med de fire specifikke performerne, at jeg og vi kunne udforske kostumet og derigennem udfolde nogle af kostumets potentialer. Derudover vil jeg postulere, at et kostume, som forbinder fire personer, er komplekst, da kostumeringen sensorisk opleves på det individuelle niveau samt opleves og påvirker gruppen på kollektivt niveau.

I ”Fitting Threads: Embodied Conversations in the Costume Design Process” introducerer Suzanne Osmond begrebet ’embodied conversations’ (kropslige konversationer), som ’henviser til de specifikke fænomener i samarbejdsinteraktioner [i kostume prøverumssituationer], der forekommer på og omkring den udøvedes krop’ (Osmond, 2021, s. 440). Med begrebet fremhæver Osmond, at verbale og ikke-verbale (for eksempel håndbevægelser og ansigtsudtryk) er en del af kommunikationen mellem de tilstedeværende. For eksempel, formidler performerens noget om, hvordan et kostume opleves/påvirker personen gennem sine ansigtsudtryk. ’Kropslig konversation’ peger også på, hvordan de andre (kostume designer og skrædder), der er til stede i situationen, kommunikerer noget med deres hænder<sup>14</sup> og blik<sup>15</sup>, når de justerer og vurderer kostumet. Osmonds begreb artikulerer, at meget af vores kommunikation i samarbejdsprocesser er af non-verbal karakter, hvilket vi implicit ved, men hvilket vi ofte overser.

Set i kontekst af en relationel designstrategi antyder ’kropslig konversations’ begrebet, at kostumedesignerens må udvikle en sensibilitet, der ikke udelukkende er orienteret mod kostumets visualitet, men som også er rettet imod performerens sensoriske oplevelse af kostumet. I lydhørheden

---

13) Dette relater tydeligt til improvisationsmetoder, hvor fx dansere genererer bevægelsesmateriale ud fra en given ramme eller opgave stillet af en koreograf.

14) For eksempel, når et kostume tilrettes, berører man indirekte performerens krop gennem kostumet.

15) For eksempel, når man vurderer pasformen og funktionen af et kostume i relation til performerens krop og/eller når man vurderer performer/kostume i relation til konteksten ’berør’ ens blik performerens.

for performerens verbale og kropslige kommunikation kan kostumedesigneren potentielt agere som brobygger mellem det visuelle, sensoriske og relationelle aspekt af kostumet. En position som jeg vil kalde at være 'aktiv kropslig kommunikator'<sup>16</sup> – og som, jeg desuden vil postulere, forbinder sig til co-design eller den relationelle designstrategi tankegang.

Den 'aktive kropslige kommunikator' position indikerer, at kommunikationen med performerne omkring kostumeringen er altafgørende. Det var fra positionen 'aktiv kropslig kommunikator', at jeg valgte at facilitere en iterativ proces bestående af (1) prøver i kostumet og (2) dialoger om oplevelserne. I dialogerne spurgte jeg til performerens individuelle sensoriske oplevelser af deres specifikke placering i kostumet (restriktioner, muligheder, forbindelser) såvel som gruppens relationelle oplevelser af helhed. I dialogerne, – ved at lytte og ved at give alle talletid – fik jeg indblik i, at kostumeringen påvirkede de fire performere forskelligt. For eksempel var det tydeligt, at kostumet havde et tredelt hierarki; en relationel forbindelse hvor to performere *i den ene ende* havde fælles kraft og dermed var styrende, så performerene *i midten* følte sig fanget og uden mulighed for at handle frit, og performerene *i den anden ende* havde en oplevelse af 'være på kanten' uden mulighed for at interagere med eller påvirke gruppen.

Gennem dialogerne begyndte performerne desuden at italesætte kostumet som 'en person med vilje og kraft' – som en relationel og bevægelsesgenererende kraft. En kraft som fremkaldte legende undersøgelser, men som også var ekstremt krævende. Dialogerne påvirkede og styrkede mit visuelle blik i prøverne. For eksempel blev det tydeligt, at kostumets strækbare materiale, både stimulerede performerne kreativt og samtidigt fremprovokerede det tredelte bevægelsehierarki. Den erkendelse fremkaldte, at jeg foreslog nye bevægelseksperimenter. Eksperimenter som undersøgte, på hvilken måde hver af de fire performerers kropslige 'stemmer' (bevægelser) kunne 'høres', samt hvordan deres individuelle og fælles kreativitet kunne sameksistere i hierarkiet. Hermed antyder jeg en proces, hvor det at lytte til performerens verbale og kropslige kommunikation var altafgørende. Det at lytte fremkaldte forskelligartede stemmer. Det at lytte fremkaldte forskelligartede forståelser. Lytningen og dialogerne fremkaldte mulighed for forandringer – vi fik blik for nye muligheder. Ved at lytte til performerne guidede de mig til at guide dem i det kostume relationelle rum. Sammen undersøgte vi rumligt kompositoriske muligheder.

Danser og koreograf Lorraine Smith introducerer i "The costumographer: Revolutions in performance pedagogy" begrebet "costumographer" (Smith 2018), som en brobygning mellem kostume og koreografi. 'Costumographer' er en anerkendelse af at et kostume har koreografiske kvaliteter og, at dialogen mellem kostumering og performerens kropslige bevægelser kan være koreografiskabende. Hermed vil jeg ikke postulere, at jeg fungerede som koreograf. Mit fokus var ikke at skabe et reproducerbart bevægelsesprog eller en koreografi eller at anse arbejdet som opdelt, hvor danserene generede materiale, og jeg kuraterede materialet. Fra mit perspektiv – kostumedesignerens – var det i relationen mellem kostumet, performerne og mig selv, at et kostume relationelle bevægelses repertoire<sup>17</sup> blev udviklet.

Derud over kan man fundere over, om det var den strækbare materialitet og/eller kostumeringen, der agerede som relationel-bevægelses 'costumographer'. For mig var *AweAre – a movement quintet* processen en samskabelsesproces imellem os og derfor var selve performancen ikke min, men vores. Som afslutning vil jeg nævne at det i betragtning af en kort prøvetid og pandemien er

16) Hvilket indikerer, at man som designer også må være opmærksom på egne kropslige 'artikulationer'.

17) Hver af de tre performances havde en enkel fastlagt rumlig komposition. Men relations-bevægelseskvaliteterne varierede og udviklede for hver performance.

tydeligt, at vi (performerne og jeg) 'kun' nåede at berøre aspekter af *AweAre* kostumets performative potentiale.

Hvordan publikum oplevede performancen ved jeg mest fra direkte eller refererede responser. Flere publikummer oplevede den i kontekst af og derfor som en respons på corona pandemien. Processuelt var oplevelsen og fortællingen for os (performerne og jeg) en anden. Som en af performerne formulerede det, var processen, kostumering og performancerne (oplevelsen at være forbundet) ”en metafor for, hvordan du som menneske forbinder dig til andre, og hvordan et socialt fællesskab udvikler sig”.

### **Afsluttende betragtninger – kostumet-drevne performances scenekunstneriske potentialer**

Set i en historisk kontekst (de i artiklen nævnte eksempler) kan man diskutere, om kostume-drevne performances er et ny og revolutionerende scenekunstnerisk format. Internationalt synes kostume-drevne performances at være en voksende tendens, der muligvis er udtryk for kostumedesigneres ambitioner om at få en tydeligere (egen) kunstnerisk stemme i scenekunsten og i forskningen. Fra mit perspektiv ser jeg spændende tendenser i, at flere kostumedesignere i kostume-drevne performance- og forskningsundersøgelser re-tænker arbejdsmetoder, samarbejdsrelationer og sceniske formater. Derfor vil jeg postulere, at kostume-drevne performances/forskning potentielt tilbyder scenekunsten nye og/eller andre arbejdsformater og scenekunstneriske udtryk.

Gennem teksten har ordet agens sneget sig ind adskillige gange. Agens peger på det aktivt handlende – på at nogen gør noget sammen med nogle andre. I den aktive handling påvirkes vi, mennesker<sup>18</sup> og materialer<sup>19</sup>, af hinanden. I lydhørheden over for hinandens forskelligartede 'stemmer' opstår en dialog, hvor vi alle potentielt får fornyet kreativ agens. For mig, handler kreativ agens ikke om at erobre pladsen øverst i hierarkiet for at indtage den kreative magt. Kreative agens er et ønske om, at vi alle (mennesker og materialer) tilbydes mangfoldige 'stemmer' og en drøm om at ekspandere det kreative rums muligheder. Kreativ agens inviterer ikke blot til lydhørhed men til kreative ligestilling, som indbefatter kreative (for)handlinger mellem sceniske elementer, formater, perspektiver, positioner, discipliner og strukturer. Kreative agens udfordrer os (scenekunstnere) til, at decentralisere os selv for at finde de steder og formater, hvor det kreative samspil kan blomstre på nye måder. Ikke at jeg vil kaste 'traditionerne ud med badevandet'. Men jeg tror på, at vi (scenekunstnere) løbende må udfordre os selv og hinanden ved at spørge om (og undersøge), hvordan vi drømmer om, at vores kreative samskabende processer skal være og kan blive. En løbende proces, hvor 'svaret' er til i evig forhandling gennem aktiv handling.

I eksemplet fra min egen design/forskningspraksis dannede designmetodikker (relationel designstrategi og co-design) grundlaget for udforskning af aspekter af en kostume-scenekunstnerisk samskabelsesproces og performance. En forskningsinteresse hvor fx visuelt/sensorisk, materiale/form/krop, proces/produkt, forsker/deltager er indbyrdes afhængige. En optagethed af at udforske mangfoldige måder, hvorpå kropslige kunstneriske lydhørheder og dialoger kan opstå. Forskningsmæssigt er jeg af den overbevisning, at et internationalt og inter/transdisciplinært udsyn ekspanderer og udfordrer mine (inklusive mine samarbejdspartneres) disciplinære tanke-sæt,

18) Her foreslår jeg, at inkludere og indbyde de mennesker, der er til stede i den specifikke samskabende situation uanset position eller disciplin, til at påvirke processen.

19) Her foreslår jeg den bredest mulige og potentielt mest komplekse forståelse af, hvad materialer er. Som for eksempel: tekst, lyd, lys, objekter, mangfoldige materialiteter, strukturer og alt det andet, der indgår i scenekunstneriske processer.

selvforståelser og arbejdsmetoder. Det samme tror jeg gælder scenekunsten – altså: at et internationalt samt et inter- og transdisciplinært udsyn er essentielt for løbende at udvikle scenekunsten.

---

**Charlotte Østergaard**, kostume- og tekstildesigner, underviser og artistic researcher /ph.d fellow på Lunds Universitet, S. Charlotte har designet kostumer til mere end 65 forestillinger, har modtaget adskillige arbejdslegater fra Statens Kunstfond og er hendes værker repræsenteret i samlingerne på Design Museum Danmark og Statens Museum for Kunst.

---

## Referencer:

Bauhaus Ballet: A Dance of Geometry, [https://www.youtube.com/watch?v=oo\\_BLRsuz7s](https://www.youtube.com/watch?v=oo_BLRsuz7s)

Barbieri, Donatella (2017), *Costume in performance – materiality, culture, and the body*, London, New York: Bloomsbury Academic

Barbieri, Donatella & Pantouvaki, Sofia (2016), "Towards a philosophy of costume", *Studies in Costume & Performance*, 1(1), s. 3–7.

*Costume Agency*, critical costume conference (2020), <https://costumeagency.com>

*Costume Agency* forskningsprojekt, <https://costumeagency.khio.no>

Critical Costume <https://www.criticalcostume.com>

Dean, Sally E. (2021), "'Aware-Wearing': A Somatic Costume Design Methodology for Performance", In Pantouvaki, S. & Peter McNeil, P. (Eds.), *Performance Costume: New Perspectives and Methods* (2021), Kindle edition: Bloomsbury Publishing, s. 229–244.

Dillon B. (2014), "Serpentine Dancer", *Frieze Masters Art Fair*, <https://www.frieze.com/article/serpentine-dancer>

Haraway, D. (1988), "Situated knowledge: the science question in feminism and the privilege of partial perspective", *Feminist Studies*, 14(3), p. 575–599.

Karstens, Daphne (2021), "PANG", <https://www.daphnekarstens.com/pang>

Kaspersophie (2018), National Udstilling, <https://www.kaspersophie.com/national-udstilling/>

Kleida, Danae (2017), "Cinematographic motion & Serpentine Dance – towards a media archaeology of modern dance", *Junctions*, 2(1), Graduate Journal of the Humanities, Utrecht University, s. 53-63.

Marshall, Susan (2021), *Insubordinate costume* (phd thesis), Goldsmiths, University of London.

Marshall, Susan (2020), Following the threads of scenographic costume at PQ19, *Theatre and Performance Design*, 6(1–2), s. 165–18.

Monks, Aoife (2010), *The actor in costume*, Hampshire and New York: Palgrave Macmillan.

Osmond Suzanne (2020), "Fitting Threads: Embodied Conversations in the Costume Design Process", In (Eds.) Pantouvaki, P. & McNeil, P., *Performance Costume: New Perspectives and Methods*. Bloomsbury Publishing. Kindle Edition, p. 227–294.

Pantouvaki, Sofia (2019), "Extreme Costume: A conversation with Simona Rybáková", *Studies in costume & performance*, 4(1), s. 85–108.

Pantouvaki, Sofia (2020), "'Costume thinking' as a strategy for critical thinking", Paper presentation at Critical Costume 2020 conference (online), <https://costumeagency.com/project/sofia-pantouvaki/>

Pantouvaki, Sofia & McNeil, Peter (2021), "Introduction Activating Costume: A New Approach to Costume for Performance", In (Eds.) Pantouvaki, P. & McNeil, P., *Performance Costume: New Perspectives*

*and Methods*, Kindle Edition: Bloomsbury Publishing, s. 1–4.

Rostrup, Gøje (2019), *Spetakelven*, <http://gojerostrup.dk/spektakelven-goje-rostrup-presents/>

Sanders, E.B.-N., (2014), “Co-designing can seed the landscape for radical innovation and sustainable change”, In Christensen, P.R. & Junginger, S. (Eds.), *The Highways and Byways to Radical Innovation – Design Perspectives*, s. 131–150.

*Studies in Costume & Performance*, <https://www.intellectbooks.com/studies-in-costume-performance>

Smith, Lorraine (2018), “The costumographer: Revolutions in performance pedagogy”, *Studies in Costume & Performance*, 3(2), s 179–196.

‘Taboo collection’, <https://catwalkconcert.com>

Tanggaard, L. (2013), “The sociomateriality of creativity in everyday life”, *Culture & Psychology*, 19(1), s. 20–32.

Trimingham, Melissa (2017), “Agency and empathy: artists touch the body”, *Costume in performance – materiality, culture, and the body*, Bloomsbury Academic, s. 137–166.

Østergaard, C. (2018), MASK: dialogue between an inside and an outside perspective of costume, *Studies in Costume & Performance*, 3(1), s. 61–80.

Østergaard, C. (2020-2024) forskningsprojekt: *Crafting material bodies – radical co-creation in the field of costume design*, <https://portal.research.lu.se/sv/persons/charlotte-ostergaard>