

Платье из носков

Дизайнер-бунтарь Елена Басова шьет костюмы из чего попало

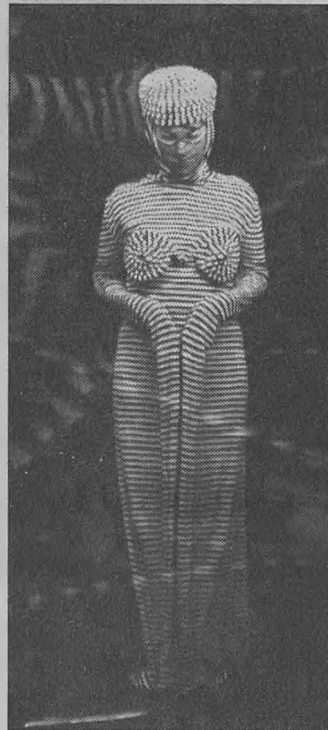
Мы стали другими, нежели были прежде. Стали путешествовать, листать толстые глянецовые журналы, замечать много нового и неожиданного вокруг, но главное — стали делать или хотя бы пытаться делать то, что нравится. Степень свободы у всех, конечно, различна — важно, что она есть. Ее максимумом обладают «свободные» художники. Рядом с ними — сумасбродное племя молодых дизайнеров одежды. Среди них — москвичка Елена Басова.

— Мне очень нравятся дизайнеры-бунтари, ибо именно они меняют наши представления о моде и даже формируют новый образ жизни. Их вклад огромен. Глядя на работы Жан-Поля Готье, приходишь к выводу, что к миру нельзя относиться серьезно, невозможно жить без чувства юмора. А его страсть к сексуальности человеческого тела, к татуировкам, к этническим мотивам, индустриально сти-

лю! Много чем мы обязаны таким взрослым детям. Во всем должна присутствовать личность человека. Вот Пако Рабана. За что бы ни взялся этот баск, какой бы материал ни использовал — проволоку, металл, стекло (совершенно непригодный для одежды), всегда получается что-то удивительное. Мне кажется, что именно на таких безумцах, которым по воле providения удается делать то, что они хотят, держится мир. Они тянут нас за собой, а мы упираемся.

— Как рождаются ваши бунтарские идеи?

— Происходит это странно. Я не делаю зарисовок. Картинка возникает в воображении. Действую подобно музыканту, который вдруг слышит какую-то мелодию и воспроизводит ее. Иногда в руки случайно попадает материал, и тут же появляется замысел. Что-то подталкивает меня создавать костюмы. Одежда — это ведь своеобразный язык, способный передать



настроение. Поэтому не так уж и удивительно, что коллекция рождается из ощущений, впечатлений. Все мои костюмы несут разные образы. Как только модель готова, она начинает жить собственной жизнью, и я за нее не в ответе. Подобно людям они рождаются, взрослеют, стареют и никому не нужны умирают.

— Насколько важен для вас выбор материалов?

— Кажется, я уже перебесилась и готова работать с дорогими материалами. Была бы возможность. Сейчас появились потрясающие эластичные ткани. Они весьма притягательны. Хочется поработать с шелком, заняться росписью по нему. А парча... Но приходится ждать, когда нечто роскошное упадет с неба. Пока длится ожидание, происходят разные курьезы. Как-то один знакомый принес 7 килограммов (!) замечательных белых носков. Что из них можно сделать? Не знаю, кому что

нравится в носках, меня чрезвычайно взволновала и поразила в них выпуклость пятаки. Недолго думая, я изрезала все семь килограммов и сшила два костюма. Получилось нечто обворожительно бугорчатое. Московский театр пластики под руководством Мартынова тут же приобрел оба костюма. Сейчас легко использовать все, что угодно, тем более в том направлении, в котором я работаю, — кожу, пластик, проволоку, металлическую стружку, плюшевых мишек, компакт-диски.

— Сейчас легко. Работы востребованы. Но время пройдет...

— Кажется, с будущим я в дружбе. У меня много интересных планов. Очень хочется организовать свое хорошее шоу, нравится работать с авангардными театрами. С удовольствием занялась бы фотографией, видео. Мои костюмы очень визуальны. Хочется попробовать поместить их в какую-нибудь

интересную, необычную среду, где они смогли бы выглядеть совершенно по-иному. Вот бы устроить подводные съемки в бассейне или в море, заковать костюмы в лед (я занимаюсь ледяной скульптурой), побросать их с самолета, запустить на Луну, в космос.

— Все это — устремления взрослого ребенка. Невольно возникает желание заглянуть в ваше детство...

— Когда я была маленькой, казалось, будто мир вокруг населен маленькими человечками. Именно их существованием я объясняла работу радио и телевизора, других электроприборов. Особенно было жалко тех, кто жил в стиральной машине и кофемолке. Думала, что им приходится особенно трудно, и радовалась, когда они отдыхали. Человечки помогают мне до сих пор. Я знаю, что они живут в моей швейной машинке.

Беседовали Эдуард ГОРЕЛОВ,
Антон ЧАРКИН