Ишиока Эйко 8.10.94.

Независимая газ. — 1994. — 8 окт. — с. 6.

КОСТЮМЫ, КОТОРЫЕ ГОВОРЯТ

«Дракула» Эйко Ишиока

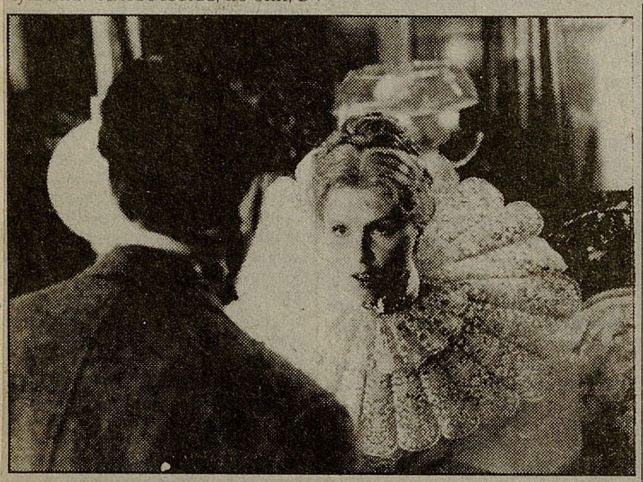
Иля Канестри

Мастер

«Я ХОТЕЛ снять «Дракулу» как смутный, неистовый эротический сон». Фрэнсис Форд Коппола в очередной раз сдержал свое обещание. Фильм «Дракула Брэма Стокера», как и каждое детище Копполы, имеет что-то особенное: в страшном сне дико смешаны кровь, эротика, сказка и мистика, все это — на каком-то сверхуровне, напоминающем масштабы киноэпопей Сергея Эйзенштейна. История «жизни после жизни» трансильванского графа — это зеркало, в котором отразились чудовищные преступления и искушения человечества, но они, в

Билл Кэмпбел в роли Квинси Морриса

Кину Ривз в роли Джонатана Харкера



Сэди Фрост в роли Люси

отличие от Дракулы, бессмертны...

Необыкновенные визуальные идеи Копполы нашли свое воплощение в костюмах японского дизайнера Эйко Ишиока (премия «Оскар»). Обращение к этому дизайнеру было не случайным: Эйко в прошлом неоднократно участвовала в кино- и телепостановках, занималась созданием театрального костюма. Кроме этого, Эйко вместе с Копполой принимала участие в работе над телесериалом Шэлли Дюваль «Faerie Tale Theatre». «Приглашая Эйко, я был уверен, — говорит Коппола, — что даже самая незначительная деталь будет отражена нетипично, совершенно по-новому и уникально!». Кроме «новаторства в крови» у Эйко было и еще одно преимущество: она не была знакома с различными литературными версиями истории графа Дракулы и не видела ни одной ленты, снятой по этому сюжету.

Фильм «Дракула» стал интернациональным задолго до своего рождения, объединив на съемочной площадке американских и британских актеров, польского композитора и японскую философию костюма в лице Эйко. «Костюмы должны быть больше, чем отдельные предметы, объясняющие роли актеров, — отмечает дизайнер. — Костюмы должны нести в себе силу, способную «открыть» актеров, режиссера, постановщика и продюсера».

Костюмы в «Дракуле» говорят, и говорят на разных языках. В них, как и в самом действии фильма, смешивается Запад и Восток, язычество и христианство. Некоторые костюмы в стиле Викторианской эпохи изготовлены из традиционных японских материалов, благодаря чему они получают совершенно новое звучание. Как и Копполу, Эйко вдохновляет целый ряд совершенно разнородных визуальных образов: символистская живопись, крошечные буддистские статуэтки, Боттичелли и Россетти, декадентское искусство и даже... австралийские плащеносные ящерицы — первоисточник эксцентричного свадебного и одновременно погребального наряда Люси. Однако Эйко никогда не воспроизводит оригинал полностью: «Источник — это только источник, и я никогда не стремлюсь его воссоздать. Я делаю лишь намек». Огромный зоб ящерицы в костюме Люси превращается в большой воротник типа «мельничный жернов», белый плащ достигает огромных размеров, голову покрывают причудливые белые перья. Платье, как и сама героиня, превращающаяся в вампира, трансформируется и в какой-то момент начинает жить своей собственной жизнью.

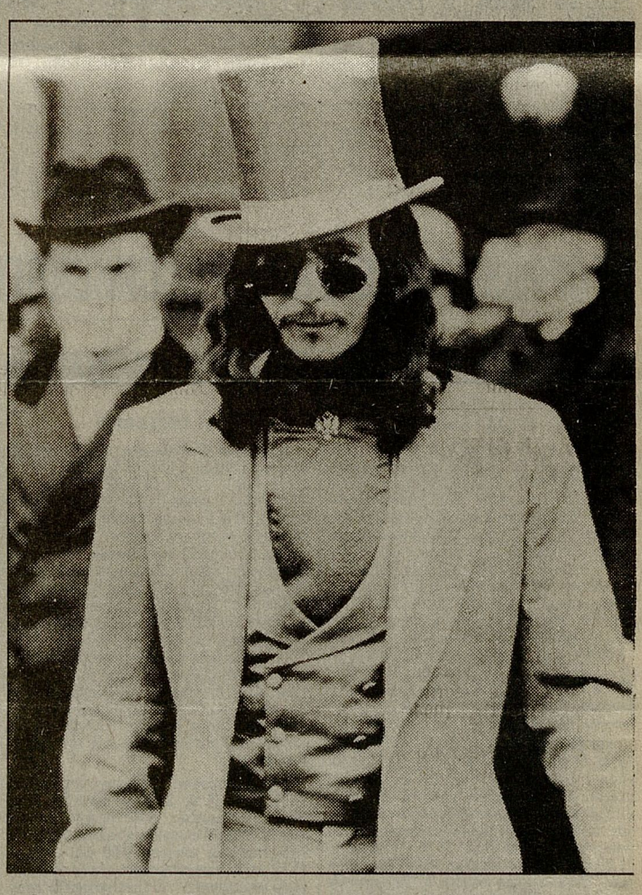
В костюмах широко используется язык символов, помогающий еще более полно и оригинально передать черты характеров. Основной символ — это цвет. Кстати, именно цвет является одной из главных «смысловых» деталей японского кимоно и костюмов театров «Но» и «Кабуки». Красный — цвет крови и страсти — присутствует в большинстве костюмов графа Дракулы, фрагментарно он возникает и в вечернем платье Мины в сцене в «Rule's Cafe». Значительную роль играют черный (вспомним костюмы основных врагов Дракулы — Джонатана Харкера и профессора Абрахама Ван Хельсинга) и золотой. Мина как олицетворение юности, наивности и простоты в начале фильма появляется в бледно-зеленых и светло-голубых тонах. Героиня меняется, и меняется ее костюм: мягкие линии и тона сменяются громоздкими драпировками и «давящими» цветовыми сочетаниями. В сцене праздничного вечера и Мина и Люси еще очень похожи — обе одеты в бледно-зеленые вечерние платья. Однако декор костюмов уже здесь выполнен по-разному: на платье Люси вышиты змееподобные стебли, платье Мины украшают листва и стилизованные птицы.

Костюмы героев «Дракулы» многофункциональны. Зачастую они выступают на равных правах с актерами, замещают интерьер или становятся центром плана. «Костюмы должны приковывать взоры, отражать характеры, историческую эпоху, настроения и всеобщую атмосферу фильма», — говорит Коппола.

Образы Эйко Ишиока очень конкретны, в том числе и своим подтекстом. Любая деталь важна по-своему и как часть единого целого несет некую смысловую нагрузку. Каждый костюм Люси одновременно и сексуален и ненавязчив, аристократичен, изящен и прост. Костюм Рэнфилда, полностью подчинившегося Дракуле, отражает всю трагедию своего хозяина: Рэнфилд безумен, его жизнь потеряла смысл, как не имеют смысла и многочисленные беспорядочные складки серого халата, отдаленно напоминающие извилины мозга.

Ричард Шисслер, ассистент Эйко Ишиока, объяснил ошеломительный успех костюмов к «Дракуле» не только талантом Эйко, но еще и ее тягой к постоянному совершенствованию, ее невероятной работоспособностью и желанием создавать предметы музейного уровня.

Эйко Ишиока: «Я ощущаю себя скульптором, старательно вгоняющим свой резец в грубый мрамор. Существует бесчисленное количество путей. Но когда я слышу и вижу актеров, исполняющих свои роли, я сразу понимаю, что мне нужно».



Граф Дракула — Гэри Олдмэн

Фото предоставлены компанией «Гемини Фильм» («Коламбия Пикчерз»)