

Conversazione con Sandy Powell

A cura di Maria Harman

Giunta al culmine di una carriera iniziata negli anni '80 con Derek Jarman, per il quale ha realizzato *Caravaggio*, *Edward II* e proseguita negli anni '90 al fianco di Neill Jordan (*Intervista con un vampiro*, *Michael Collins*), con l'assegnazione di un oscar® per *Shakespeare in love*, e varie nomination tra cui *Ali di colomba* e *Velvet Goldmine*, Sandy Powell è una delle figure più eminenti del costume design nel cinema di oggi. Dalle sofisticate atmosfere anni '50 di *Lontano dal Paradiso*, alle folle feroci di *Gangs of New York*, racconta in questa intervista la sua esperienza di costumista e il fascino di ricreare due momenti della storia americana attraverso le scelte stilistiche dei costumi e il rapporto con il personaggio che li indossa. Un'esperienza segnata da creatività e pragmatismo in perfetta armonia con tutti gli elementi del film.

Cosa l'ha spinto a diventare costumista e come ha iniziato?

Da bambina ero interessata ai vestiti. Mia madre mi ha insegnato a cucire fin da piccola e così ho iniziato a confezionare abiti per le bambole. Più tardi, mentre andavo a scuola, mi sono interessata al teatro e al cinema. A teatro ho visto cose che mi piacevano e uno dei primi spettacoli che ho visto e che mi ha davvero ispirato a lavorare in teatro è stato quello di Lindsay Kemp e della sua compagnia. Poi ho frequentato la scuola d'arte e ho deciso di studiare design teatrale anziché design di moda, perché all'epoca mi interessava fare sia le scenografie che i costumi.

Progettare per il teatro o l'opera è molto diverso dal progettare per il cinema? Per esempio, c'è bisogno di una maggiore attenzione ai dettagli quando si progetta per una produzione cinematografica?

Sì, progettare per il palcoscenico è completamente diverso. È un tipo di dettaglio diverso. Nel cinema, ovviamente, si vedono molti più dettagli perché si può andare da vicino, ma a teatro bisogna pensare che le cose si vedano chiaramente in fondo e per il palcoscenico le cose sono generalmente costruite per durare. È un'etica completamente diversa.

Parliamo della semiotica della progettazione dei costumi: in *Far From Heaven* il personaggio di Julianne Moore è vestito con abiti molto strutturati - abiti di seta lavorati con gonne ampie e avvolgenti, mentre la sua migliore amica Eleanor (Patricia Clarkson) indossa abiti più semplici: camicie più ampie, dal colletto alto e gonne sottili; per contrasto, uno stile di abbigliamento più rilassato. Solo alla fine del film vediamo Cathy Whitaker (Moore) in un abito dritto, di linea A, senza pieghe e balze. Cosa voleva trasmettere dei caratteri di queste due donne attraverso i rispettivi stili di abbigliamento?

Fondamentalmente, ci sono due ragioni: la prima è che questo era un periodo in cui la silhouette stava cambiando e gli stili erano entrambi alla moda, anche se la linea più snella, la forma più semplice che Patricia Clarkson indossa si stava dirigendo più verso gli anni Sessanta, allontanandosi dal look a vita stretta. Naturalmente, il look a vita stretta iniziò alla fine degli anni Quaranta con il New Look di Dior. A metà degli anni Cinquanta questo stile era ancora di moda, ma leggermente più convenzionale. Poiché la Cathy di Julianne Moore è un personaggio piuttosto convenzionale, questo è stato uno dei motivi per cui le abbiamo dato quella particolare silhouette. Il regista, Todd Haynes, aveva in mente proprio questo, voleva che indossasse quella silhouette perché era così che la vedeva e in qualche modo trasmetteva il suo carattere corretto e un po' represso, la moglie e madre della classe media americana un po' rigida; lo stile WASP. C'erano anche ragioni pratiche: Julianne era incinta all'epoca e quindi per me era più facile mascherare la sua crescente linea di cintura, perché potevo aumentare il volume della gonna e aumentare le dimensioni del busto. Per quanto riguarda l'abito ad A che Julianne indossa nell'ultima scena, volevo indicare un cambiamento. Ho provato molte forme su di lei all'inizio e mi piaceva molto quella. Anche se volevo una gonna intera, volevo davvero ottenere questo abito in qualche modo. Aveva senso utilizzarla per la scena finale, quando si doveva percepire che per lei c'era un nuovo inizio e che stava per voltare le spalle al suo vecchio stile di vita".

Christine Vachon, produttrice del film, in occasione di una conferenza stampa ha dichiarato che: "i costumi erano quasi dei personaggi in sé, perché era l'unico modo in cui Cathy poteva esprimersi". Può commentare questa affermazione?

Non so se fosse l'unico modo in cui poteva esprimersi. Forse. Le scenografie e i costumi erano tutti molto coordinati. Ma penso che ogni volta che faccio i costumi è per aiutare un personaggio a esprimersi, ma non direi necessariamente che è l'unico modo per aiutare a sviluppare un personaggio.

In *Far From Heaven* ogni personaggio ha una tavolozza di colori caratteristica: i caldi colori della terra per il giardiniere dei Whitaker, Raymond Deagan; i brillanti colori gioiello per Cathy Whitaker; i blu e i grigi tenui per suo marito; le ricche tonalità autunnali per l'amica di Cathy, Eleanor. Cosa voleva dire sulla psicologia di questi personaggi attraverso l'uso dei colori?

È stato necessario convincere Eleanor a indossare quelle strane tonalità di verde. Non sempre uso consapevolmente i colori per trasmettere un tipo di personaggio. A volte uso semplicemente i colori che mi sembrano giusti per l'emozione della scena o per l'aspetto generale o che si adattano alla colorazione della persona. Per esempio, con Dennis Haysbert (Deagan) quei toni della terra gli si addicono, mentre se avessi messo quei colori su Dennis Quaid (Frank Whitaker) non sarebbero sembrati adatti. Alcune cose funzionano così. Todd aveva una cartella colori specifica per creare l'atmosfera di ogni scena. Aveva preparato queste tabelle di colori che poi metteva accanto a ogni scena, ma che non si riferivano a una cosa in particolare. Non diceva: "Voglio un divano rosso con un vestito blu", ma c'erano dei colori su una pagina che si guardavano e le palette di colori per ciascuno dei personaggi si evolvevano da lì. E c'erano alcune scene, come quella delle quattro donne che vengono a pranzo; il brief per quella scena era di colori caldi e io pensavo sempre in termini di interni, della casa di Cathy, e quando la scena si svolge all'esterno con le donne in giardino, circondate da alberi, è un po' casuale. Ho visto la location solo quando sono arrivato lì quel giorno.

Il film è ambientato in autunno, il che fa pensare alle ultime battute di un'epoca, a cambiamenti importanti che stanno per avvenire, sia per Cathy che per il mondo in cui vive. L'ambientazione stagionale del film era semplicemente un espediente per esaltare gli splendori di una fotografia in stile Technicolor e un omaggio a Douglas Sirk, o voleva suggerire la prima cosa? Direi entrambe le cose. Assolutamente sì. Era un simbolo di ciò che stava accadendo nella storia e credo che fosse anche un omaggio, soprattutto a Tutto il cielo permette di Douglas Sirk, che contiene molti elementi autunnali.

A quali fonti ha attinto per la ricerca di questo film?

Soprattutto i film di Sirk. Non usavamo molto le tavole di moda perché non facevamo moda, ma ci riferivamo più a cose come i cataloghi di Sears e i modelli di taglio, quella sorta di look da "sartoria casalinga" in contrapposizione alla "haute couture". Per esempio, per il maglione di maglia Aran che Dennis Quaid indossa nella scena della festa di Natale, l'ho fatto fare io. Ho cercato ovunque il maglione per quella scena e non sono riuscito a trovare nulla. Con l'abbigliamento vintage, è molto raro trovare capi di maglieria che siano sopravvissuti. Di solito è stata rovinata o è stata mangiata dalle tarme o si è ristretta, quindi ho dovuto disegnare un progetto e farlo lavorare a mano da qualcuno.

Parliamo di *Gangs of New York* di Scorsese. I costumi erano basati su una fedele ricostruzione storica o c'era molto spazio per la licenza artistica?

Ovviamente si è partiti dall'accuratezza storica, soprattutto per i personaggi principali. Il personaggio di Daniel Day Lewis [Bill il macellaio] e i membri della sua banda erano basati su fatti storici e poi elaborati, ma il personaggio di Leonardo Di Caprio [Amsterdam Vallon] e tutti i membri della sua banda di *Conigli Morti* non erano basati su riferimenti reali. Il compito era quello di creare un mondo, perché non c'erano molti riferimenti visivi disponibili. Abbiamo fatto riferimento ad alcuni testi scritti, in particolare al libro di Herbert Asbury "The Gangs of New York", che conteneva alcune illustrazioni. Ho anche studiato le fotografie degli immigrati che vivevano nel quartiere di Lower Manhattan in quel periodo. Marty voleva creare l'aspetto di questo mondo da cui provengono, quindi in un certo senso molto è inventato anche se originariamente basato su fatti storici. Quali sono state le difficoltà pratiche nel costruire gli abiti per le violente scene di battaglia tra bande?

L'enorme quantità, il volume. Era una produzione su larga scala con innumerevoli comparse. Bisogna fare in modo che tutto sia il più resistente possibile, poi si fanno dei duplicati di tutto e quando le cose si usurano bisogna farne altre, quindi praticamente tutto è stato sostituito. C'è molta usura.

Quali tessuti venivano utilizzati in generale e può dirci qualcosa sul processo di invecchiamento?

Molte lane e cotone, fibre naturali. Ho usato denim e trapani. Non ho usato il blue denim perché è stato introdotto un po' più tardi rispetto al periodo in cui è ambientato il film (tra il 1846 e il 1863).

Ho usato denim diversi, in modo che non fosse necessariamente riconoscibile come denim. Ho usato il tessuto della tenda perché è un buon materiale da deteriorare e rompere per poi lavorarci sopra e dipingere. Per

invecchiare i tessuti c'era un enorme reparto che si occupava di ogni singolo costume realizzato. Prima preparavano i tessuti e poi, una volta realizzati i costumi, li lavoravano. Quasi tutti i tessuti che ho usato erano stati prima tinti e trattati in qualche modo. C'era un solo responsabile con cinque o sei assistenti al massimo e lavoravano a tutte le ore, era come una fabbrica. Al giorno d'oggi, non ci sono molte persone in grado di svolgere questo tipo di lavoro. E più persone ci sono, meno si può controllare quello che succede.

Quanti costumi ha disegnato, visto che il film presenta numerose scene di folla con molte comparse?

Non li ho mai contati, saranno centinaia!

Per i costumi di *Gangs of New York* ha attinto all'esperienza maturata con *Michael Collins*, anche se ambientato in Irlanda negli anni Venti? Mi riferisco ai colori e ai materiali utilizzati.

Non necessariamente, solo nella misura in cui si trattava di scene di battaglia e di guerra e quindi si sa come gestire i doppioni, ma non c'era un vero e proprio parallelo. Per quanto riguarda i colori e i materiali utilizzati, era molto diverso.

Che tipo di budget aveva a disposizione per entrambi i film? Se era limitato, quali misure ha adottato per superare le limitazioni di budget?

Il budget per *Lontano dal paradiso* era incredibilmente basso, era davvero limitato, anche se non ricordo la cifra esatta. *Gangs of New York* era partito da circa 1 milione di dollari e credo che sia finito per raddoppiarlo perché la scala reale del film è raddoppiata mentre lo facevamo. Per *Far From Heaven* non ho usato molta seta per i costumi, ho incluso alcuni taffetas di seta, ma in generale ho usato un vero e proprio mix di tessuti. Il problema più grande è stato quello di non avere abbastanza tempo per farlo e questo è sempre difficile. Si trattava davvero di "racimolare", era molto stretto. Potevo permettermi di fare solo un costume. Normalmente con un'attrice incinta avrei fatto delle copie di ogni costume, in modo da poterne tenere uno come dovrebbe essere all'inizio, e poi ordinarne un altro o addirittura farne altri man mano che si procede. A causa delle limitazioni di budget, ho potuto realizzare solo un costume per ogni attrice, senza doverne fare una copia, il che significava che dovevamo fare enormi margini di cucitura e lasciarli fuori per tutto il tempo, il che era molto rischioso perché non sapevamo cosa sarebbe successo o se il tessuto avrebbe retto allo sforzo. Non abbiamo fatto tutti i costumi. Quasi tutti i protagonisti sono stati realizzati, ma tutte le comparse sono state noleggiate. Abbiamo fatto tutto per Dennis Haysbert a causa della sua taglia, perché non riuscivamo a trovare nulla di d'epoca che gli andasse bene.

Può dirci qualcosa sul suo ultimo progetto cinematografico: *Ted & Sylvia*?

È basato sulla vita di Sylvia Plath e del poeta laureato Ted Hughes. È ambientato tra il 1956 e il 1963, principalmente nel Regno Unito. È totalmente diverso dagli anni '50 di *Lontano dal paradiso*, è la Londra del dopoguerra, che è molto più cupa, ma in un certo senso è molto più realistica. Anche se prestiamo particolare attenzione al colore, è molto più tenue, non è audace, è molto sobrio in confronto. Ovviamente gli abiti aiutano i personaggi, ma non è un film sui vestiti. Se si notano i costumi in un film come questo, non credo che funzionino bene. Se intralcia la scena, è sbagliato.

© The Scenographer 2002