

Eiko Ishioka, la imaginación incombustible



Eiko Ishioka ha dejado este mundo hace apenas un mes. Sus diseños para *Mishima: A life in four chapters* (1985), su primer trabajo para el cine americano, *Drácula de Bram Stoker* (1992), por la que recibió un Oscar al mejor diseño de vestuario, o *La celda* (2000) han sido suficientes para hacer de ella una referencia primero en Japón y luego en el resto del mundo. Con una estética a medio camino entre Tokyo y Manhattan, y un instinto poco común para asumir riesgos en terrenos poco transitados, se hizo un sitio entre los mejores.

Uno de sus rasgos más destacados era la libertad de expresión absoluta en todas las disciplinas que abordó. Campañas publicitarias, portadas de discos, videoclips, diseño de vestuario para teatro, ópera, juegos olímpicos y cine son sólo algunos de los campos en los que, con su estética inclassificable y su valentía insobornable para no arredrarse cuando se trataba de experimentar visualmente en arenas movedizas, se ganó el respeto de sus colegas.

Hija de un diseñador gráfico y de una ama de casa inquieta y amante de la literatura, reconocía con agradecimiento la manera en la que sus padres, cuya confianza en su talento era ilimitada, educaron su espíritu creativo y le permitieron -tal y como declaró en incontables ocasiones- "acceder a los tesoros más valiosos de la vida".

Su inspiración procedía de amigos de raro talento como el diseñador japonés **Issey Miyake**, el fotógrafo **Irving Penn** -la portada de *Tutu* de **Miles Davis** es testigo privilegiado de esa afinidad- o la no menos impredecible y controvertida cineasta **Leni Riefenstahl**, pero también de la gente normal y corriente con la que se cruzaba cada día. Para ella el mundo entero era su estudio: la fuente secreta e inagotable de donde extraía la savia con la que nutrir su trabajo.

Quando le encargaban el vestuario de una película lo primero que hacía era estudiar el guión a conciencia y luego hablar con el director y el resto del equipo. Más tarde, y ya a solas con la hoja de papel en blanco, dejaba que su mente divagase sin restricciones de ninguna clase. No le asustaba que sus primeros bocetos fueran rechazados: confiaba en que

el método de ensayo-error que solía emplear la conduciría de forma intuitiva hasta el acierto final.

Aunque sus sorprendentes creaciones parecían nacer de un espíritu caótico desvinculado de la tradición, en realidad emergían de una mezcla muy sopesada de instinto y voluntad. Un obstinado viaje de búsqueda y tanteo, donde la disciplina y el rigor constituían la médula espinal del proceso. Desde que empezó a diseñar estuvo persuadida de que "un creador que no desarrolle la autodisciplina no realizará una obra interesante e innovadora que perviva durante mucho tiempo". Su imaginación incandescente, que supo moldear con la determinación y la fortaleza de un samurái, le permitió crear obras capaces de enfrentarse a la caducidad que aqueja a las creaciones sin alma.

Su trabajo más conocido provino de una estrecha colaboración con **Francis Ford Coppola**, quien tuvo la osadía de pedirle que se encargara del vestuario de su nueva versión de *Drácula*, aun a sabiendas de que ella no había trabajado antes como diseñadora de vestuario. Una decisión con la que el cineasta se jugaba todo, ya que los decorados de la película se construyeron casi únicamente con luces y sombras, y eran los vestidos los que sustentaban, prácticamente en solitario, todo el peso de la sugestión. La túnica inspirada en *El beso* de **Klimt** fue también una idea de **Coppola**, quien probablemente estaba empeñado en impregnarlo todo con un halo de inquietante opulencia. Al trabajar con el cuadro, **Eiko** percibió que en esa pintura hipnótica se fusionaban además de forma misteriosa Oriente y Occidente, lo que otorgaba al mito un poder de evocación indefinible. Los volúmenes aéreos, los oros bizantinos y la tensión entre la inspiración anatómica del traje de músculos y la histórica de los vestidos isabelinos que pueblan la cinta, hicieron el resto.

A **Eiko** nunca le interesaron los diseños que sólo definen y explican los personajes. Aspiraba a algo más difícil: "avivar la imaginación del público, estimular sus ojos y conmovir su espíritu". No podemos por menos que estarle agradecidos por ello.

Mariam Vizcaino

ESTILISMO
& CINE