رمزية الزي في أعمال المصممة إيكو إيشيوكا (دراسة تحليلية على أفلام: " دراكولا لـ برام ستوكر" - " الخلية "- " مرآتي مرآتي")

Costume Symbolism in The work of Designer Eiko Ishioka (An Analytical Study on The Films: "Bram Stoker's: Dracula "– "The Cell "– "Mirror Mirror")

أ.م.د/ بسمة خليل إبراهيم خليل

أستاذ مساعد - قسم الديكور - كلية الفنون الجميلة – جامعة الإسكندرية

Asst. Prof. Dr. Basma Khalil Ibrahim Khalil

Associate Professor - Department of Interior Design - Faculty of Fine Arts - Alexandria University

Basma.khalil109@alexu.edu.eg

الملخص:

تعد الأفلام السينمائية جزءًا من الاتصالات المرئية،وبالتالي فإن أزياء الأفلام ترتبط أيضًا بالثقافة البصرية اليومية، من الوقت الذي يتم إصداره وعرضه على الجمهور.من خلال الزي يتم البحث في الثقافة المرئية متعددة التخصصات، مما يجعله ينقسم بين علوم مختلفة مثل الدراسات الثقافية وعلم الاجتماع والفنون المرئية أو دراسات الأفلام،فالعلوم المختلفة لها وجهات نظر مختلفة على الصورة.

إن دلالة الزي السينمائي تعتبر أحد أهم عناصر الصورة السينمائية،فهي تجعل المشاهد يحصل على فرصة لرؤية الشخصية وقراءتها من خلال ملابسها.فتصميم الأزياء لا يقتصر فقط على الملابس في ماهيتها،إنما يكون له تفويض سردي ومرئي،حيث يخدم المصممون النص المكتوب و المخرج عن طريق ابتكار شخصيات أصلية وباستخدام اللون والملمس والصورة الظلية لتحقيق التوازن في تكوين الإطار السينمائي.فالأزياء السينمائية عبارة عن صور يمكن أن تعمل بشكل مستقل وتعطي دلالات دون الاعتماد كليًا على الشخصية أو الجسد أو السرد.وهي أزياء خاصة ليست وظيفية فحسب،بل تعمل أيضًا كاستعارات، فيمكن أن يشير الزي بمفرده إلى مفهوم أو دلالة،على الرغم من أنه في سياق عميق مع المظهر الكامل للشخصية ضمن الأحداث. وصناعة السينما زاخرة بالفنانين ومصممي الأزياء المبدعين في مجالهم،الذين تركوا بصمات بارزة على الأفلام التي كانوا جزءا منها،من هؤلاء المصممين الرواد:المصممة اليابانية إيكو إيشيوكا،التي استطاعت أن تحقق المعادلة الصعبة بين التصميم الملائم للشخصية والشكل الجمالي مما جعل تصميماتها طفرة في مجال تصميم الأزياء السينمائية،حيث كانت ابتكاراتها سببا رئيسيا في نجاح الأفلام التي شاركت بها.فقامت الباحثة باختيار ثلاثة من أهم أعمالها السينمائية في فترات زمنية مختلفة،وتحليلها واستنتاج بعض الأسباب التي جعلت تلك التصميمات ممتدة الأثر ولها دلالات أيقونية ميزتها.هذه الأفلام هي: "دراكولا لـ برام ستوكر 1992"،"الخلية 2000" و"مرآتي مرآتي 2014".

الكلمات المفتاحية:

الرمزية، الزي، الأيقونية، الدلالات، الصورة الظلية

Abstract:

Films are part of visual communication, and therefore film costumes are also linked to everyday visual culture, from the time they are released and premiered to the audience. Through costume, visual culture is interdisciplinary, making it divided between different sciences such as cultural, sociology and arts. Visual or fi studies, different sciences have different views on the image.

The sementic of film costume is considered one of the most important elements of the cinematic image, as it gives the viewer the opportunity to see the character and read him through his clothes. Costume design is not limited only to the clothes in their essence, but rather has a narrative and visual mandate, as the designers serve the script and the director through creating original characters and using color, texture, and silhouette to achieve balance in creating a cinematic frame. Film costumes are images that can function independently and give connotations without relying entirely on the character, body, or narrative. They are special costumes that are not only functional, but also work as metaphors. They can be costume alone denotes a concept or connotation, although in deep context with the character's entire appearance within the events. Film industry is full of creative artists and fashion designers in their field, who left prominent marks on the films in which they were a part. Among these pioneering designers: Japanese designer Eiko Ishioka, who was able to achieve the difficult equation between design appropriate to the character and the aesthetic form, which made her designs a breakthrough in the field of design. Film costumes, as their innovations were a major reason for the success of the films in which she participated. The researcher selected three of her most important films in different time periods, analyzed them, and concluded some of the reasons that made these designs have lasting impact and have iconic connotations that distinguished them. These films are: “Bram Stoker’s Dracula 1992,"The Cell 2000"," Mirror Mirror 2014".

Key Words:

Symbolism, Costume, Iconography, Sementics, Silhouette.

مشكلة البحث:

- كيفية تحقيق المعادلة الصعبة بين التصميم الملائم للشخصية وتعني الوظيفة – والأيقونية - أي شكلها الجمالي،حيث يُحمل التصميم بدلالات تعطيه مستوى من الرمزية تحمل رسائل تصل للمشاهد بطرق مختلفة، مما يجعل تصميمات الأزياء لأفلام بعينها أن تكون طفرة في مجال تصميم الأزياء السينمائية، بل وأن تكون تصميمات أزياء تلك الأفلام سببا رئيسيا في نجاحها.

أهمية البحث:

- يعتبر البحث خطوة هامة تسمح لمصممي الأزياء في مجال التخصص بالاستفادة من نقاط القوة وعوامل نجاح أعمال مصممي الأزياء المبدعين، والذين تركوا بصمات بارزة على الأفلام التي كانوا جزءا منها.
- من المهم فهم التأثيرات التي تحدثها أزياء الأفلام المعروفة على المتفرجين، وكيف يمكنها دعم نجاح أزياء الشخصيات والممثلين وبالتالي نجاح الأفلام. وبذلك يمكن أن تعطي معلومات عن الأهمية التي يمكن أن يعطيها الزي لشعبية الفيلم. (“Film Costumes as Icons,” n.d.)

▪ إلقاء الضوء على كيفية تحقيق المعادلة الصعبة بين التصميم الملائم للشخصية والشكل الجمالي – مما يجعل تصميمات الأزياء لأفلام بعينها أن تكون طفرة في مجال تصميم الأزياء السينمائية، بل وأن تكون تصميمات أزياء تلك الأفلام سببا رئيسيا في نجاحها. (Young Minds Inspired and in cooperation with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences 2008).

هدف البحث:

▪ توضيح كيفية رؤية الأزياء السينمائية من خلال نهج أكثر تعقيدا يضع الشخصية – بصفتها عنصر ثلاثي الأبعاد - داخل تكوين منظم يتكامل مع باقي عناصرالبيئة المكانية للأحداث في الفيلم السينمائي وليس كونها مجرد وسيلة للفت انتباه المشاهدين، أو تعبرعن دلالات زمنية أو مكانية أو جزء أساسي من تكوين الشخصية.

▪ تحليل واستنتاج التصورات والأسباب التي قد تجعل تصميمات الأزياء لبعض الأفلام السينمائية سابقة لعصرها بل وممتدة الأثر وتحمل سمات ودلالات أيقونية تميزها وتميز أسلوب مصمميها.

منهج البحث:

▪ المنهج التحليلي – المنهج الوصفي – المنهج المقارن

فروض البحث:

▪ افتراض أن الأزياء السينمائية عبارة عن صور يمكن أن تعمل بشكل مستقل وتعطي دلالات دون الاعتماد كليا على الشخصية أو الجسد أو السرد. وهي أزياء خاصة ليست وظيفية فحسب، بل تعمل أيضًا كاستعارات يمكن أن تشير بمفردها إلى مفهوم أو دلالة، على الرغم من أنها في سياق عميق مع المظهر الكامل للشخصية ضمن أحداث الفيلم.

▪ افتراض وجود تأثيرات وأسباب مختلفة تشكل رؤى بعض المصممين والتي تمكنهم من ابتكار تصميمات للأزياء لبعض الأفلام السينمائية تكون سابقة لعصرها بل وممتدة الأثر وتحمل سمات ودلالات أيقونية تميزها وتميز أسلوب مصمميها.

محاور البحث:

- الزي السينمائي جزء من الثقافة المرئية
- الدور البصري للأزياء في الفيلم السينمائي
- مصممة الأزياء إيكو إيشيوكا
- الرؤية البصرية لـ " إيكو إيشيوكا " ومراحل تشكيلها

- تحليل أسلوب إيكو إيشيوكا في تصميم الأزياء السينمائية

1- تصميم أزياء فيلم " دراكولا لـ برام ستوكر Bram Stoker’s Dracula" عام (١٩٩٢)

2- تصميم أزياء فيلم " الخلية The Cell " عام (٢٠٠٠)

3- تصميم أزياء فيلم " مرآتي مرآتي Mirror Mirror" عام (٢٠١٢)

المقدمة:

إن دلالة الزي السينمائي، أو أيقونية الزي.. تعتبر أحد أهم عناصر الصورة السينمائية، فهي تجعل المشاهد يحصل على فرصة لرؤية الشخصية وقراءتها من خلال ملابسها. ولكن تصميم الأزياء لا يقتصر فقط على الملابس في ماهيتها، إنما يكون له تفويض سردي ومرئي، يخدم مصمموا الأزياء النص المكتوب والمخرج عن طريق ابتكار شخصيات أصلية

باستخدام اللون والملمس والصورة الظلية لتحقيق التوازن في تكوين الإطارالسينمائي. كما يمكن استخدام الأزياء لخلق الهياكل المجتمعية أو الطبقية في الفيلم، فالأزياء تمتلك القدرة على وضع شخصية معينة من فيلم في فئتها أو مجموعتها الاجتماعية، هذا النوع المحدد من الأزياء له تصميم واضح، ولكن في أحيان أخرى، يتطلب الأمر من المصمم أن يحقق رؤية مختلفة ويضع رمزية للزي ويجب أن يتم ذلك بمهارة شديدة.(Lorenzo, n.d.) . ولا تعد أزياء الشخصيات في الفيلم السينمائي مجرد وسيلة للفت انتباه المشاهدين، لكنها عنصر هام يضع الشخصية - بصفتها عنصر ثلاثي الأبعاد - داخل تكوين منظم يتكامل مع باقي عناصر البيئة المكانية – من عناصر منظرية، اكسسوارات ومكملات، إضاءة... - للحدث في الفيلم السينمائي.(Review of Costume-Design-And-Identity.pdf., n.d.)

- الزي السينمائي جزء من الثقافة المرئية

للأزياء السينمائية أثر كبيرعلى اكتساب الثقافة الاجتماعية وبعض أزياء الأفلام لها مكانة أيقونية. ومسألة كيفية رؤية مفهوم الأيقونة في مجال الأفلام السينمائية – وفي الأزياء خاصة - تركز بشكل كبير على العناصر الضمنية، التلميحات والمعلومات التي تزود بها أزياء الأفلام الجمهور. كما تعد الأفلام السينمائية جزءا من الاتصالات المرئية اليومية، وبالتالي فإن أزياء الأفلام مرتبطة أيضًا بالثقافة البصرية اليومية، فالفيلم دائمًا مرتبط بالثقافة منذ الوقت الذي يتم عرضه على الجمهور. ومن خلال تصميم الزي يتم البحث في الثقافة المرئية متعددة التخصصات، مما يجعله ينقسم بين علوم مختلفة مثل الدراسات الثقافية وعلم الاجتماع والفنون المرئية أو دراسات الأفلام. فالعلوم المختلفة لها وجهات نظر مختلفة على الصورة. كما أن الوسائط المعاصرة لها تأثير على الثقافة المرئية، لأنها تنقل الخبرات البشرية، والثقافة هي من فعل البشر الذين يبنون عن غير وعي أو بوعي محيطهم ومعانيهم لهم. لذلك فإن الثقافة المرئية هي عمل ينقل المعاني وتستند إلى البصر. الثقافة المرئية هي البيئة المرئية التي تعاش داخل ثقافة واحدة والتواصل المرئي هو النظام الذي يتم التواصل به بصريًا. كيفية رؤية المشاهد لأزياء الفيلم أمرًا شخصيًا و"الواقع" المرئي فيه هو جزء من تشابه الفيلم مع الحياة الواقعية. Film Costumes“) as Icons,” n.d.)

- الدور البصري للأزياء في الفيلم السينمائي

○ رواية القصة

يتعاون مصممو الأزياء وفنانو الماكياج مع مخرج الفيلم والمصور السينمائي ومصمم المناظر والمواقع وباقي فريق العمل لرواية القصة وتجسيد الشخصيات وبناء مواقع الأحداث، سواء كان زمن الفيلم السينمائي في الحاضر أم في الماضي، في مكان حقيقي أو في زمان ومكان خياليين. يستحضر الممثلون الشخصيات الخيالية في سيناريو الحياة الواقعية، وفنانو الماكياج ومصممو الأزياء يساعدون في هذا التحول. تحكي الأفلام القصة باستخدام لغة سينمائية، هذه اللغة تشمل زاوية الكاميرا وحركتها وتأطير اللقطات والمونتاج والموسيقى والمؤثرات الخاصة. بدلاً من يرى الجمهور كل ممثل من رأسه إلى أخمص قدميه، يرى فقط ما يريد المخرج منهم رؤيته وماذا تسمح الكاميرا. بعد الانتهاء من التصوير، يقوم المخرج باتخاذ المزيد من القرارات الفنية حول المشاهد التي يجب الاحتفاظ بها والمشاهد التي يجب قصها.يعمل كل من مصممي الأزياء وفناني الماكياج بشكل وثيق مع مصمم مناظرالفيلم، المخرج، المصور السينمائي، والممثلين، وباقي فريق العمل، لخلق نظرة شاملة ينقل مواضيع الفيلم ومكانه وحالاته المزاجية. كل ثوب يتم ارتداؤه في الفيلم يعتبر زي. الأزياء هي أداة رواية القصص، توصيل التفاصيل الدقيقة لكل شخصية ومعلوماتها بسرعة للجمهور، كذلك مساعدة الممثلين على ترك شخصياتهم الحقيقية وراءهم ويصبحون أشخاصًا جددًا على الشاشة.

على الرغم من أن بعض الناس يخلطون بين تصميم الأزياء الدرامية Costume Design وتصميم أزياء الموضة Fashion Design، وهما يختلفان للغاية. مصمموا أزياء الموضة يبيعون الملابس. مصمموا الأزياء الدرامية يجعلون الشخصيات المكتوبة على الورق حقيقة. يمكن لمصممي الأزياء أن يبدعوا في تصميم أزياء تدهش الجمهور عندما يتطلب الفيلم شخصيات خيالية، لكن عليهم أيضا تصميم الملابس اليومية عند الحاجة إليها للمشهد. (Young Minds Inspired and in cooperation with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences 2008)

- **صنع الشخصيات**

في الحياة الواقعية، لا يرتدي الناس دائما الزي الذي كل شيء فيه جديد. بالرغم من ذلك حين يلتقي الجمهور بشخصيات الفيلم عند مشاهدة الفيلم يبدأ بتصديق الشخصيات مثل الأشخاص الحقيقيين، فيجب أن تبدو الشخصيات قد عاشت في الزي قبل أن تبدأ القصة. قبل بدء التصوير، الدوافع الخفية في ملف الشخصية - مشاكلها - منحنى الشخصية (الانتقال العاطفي والنفسي للشخصية من خلال الفيلم) يتم تحليلها من قبل المخرج، مصمم الأزياء وفنان الماكياج والممثل لتحديد الطريقة الأكثر فعالية لرواية القصة والتي تحقق التغييرات على الممثل والتي تخلق فورا توقعات مختلفة للجمهور. (Young Minds Inspired and in cooperation with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences 2008)

- **رسم الإطار**

تعد الأزياء جزءا من التكوين البصري لكل صورة سينمائية داخل الفيلم تماما مثل عناصر اللوحة، يجب العمل معا لخلق صورة متناغمة، والأزياء يجب أن تعمل مع الإضاءة والمناظر. عناصر اللون والشكل والخط والنسيج كلها يتم وضعها في الاعتبار عند تصميم الأزياء لأي فيلم. اللون يعد من أهم العناصر في مجموعة أدوات مصمم الأزياء، فهو يحدد الحالة المزاجية وجو القصة، فإنها تؤثر بشكل لا شعوري على وعي وتصورات المشاهدين عن الشخصيات. كما تستخدم الأزياء لتركيز الانتباه على الشخصيات الرئيسية والأحداث الهامة في المشهد كما أنها يمكن أن تغير شكل جسد الممثل لتعكس عمر ودوافع الشخصية. الملابس الكاشفة تبدو مثيرة، في حين أن الملابس التي تخفي الجسم يمكن أن تصنع شخصية تبدو متحفظة أو خجولة. الصور الظلية الناعمة تمنح الشخصيات جودة ضعيفة أو فقر في التفاصيل والخط التصميمي، بينما الملابس الحادة ذات التفاصيل توحي بالسلطة. وقوة التصميم تأتي من شخصيات تم التعرف عليها فقط من خلال الصور الظلية.

قد توفر الحشوات لممثلة رفيعة جدا مع القليل من الإضافات إضفاء وزن، أو إعطاء ممثل جيد البناء ظهور أكتاف ضيقة منحنية. والعكس بالنسبة للمشدات، والقطع الأخرى التي يمكن أن تجعل الممثل يبدو كذلك أو أن يكون جنسا مختلفا، غالبا ما يعمل المصممون من الداخل إلى الخارج عند خلق شخصية. مثلا الملابس الداخلية من فترة القرن التاسع عشر أو أوائل الخمسينيات من القرن الماضي قد لا يراها أبدا الجمهور، ولكنه يتفاعل بالطريقة التي تؤثر بها على حركات الممثلين وأدائهم وكذلك أثرها على كل من الصور الظلية. فممثلة ترتدي مشد او حزام مثلا، تقف منتصبة وتتحرك بطريقة أثقل وأكثر صعوبة مما لو كانت ترتدي الملابس الداخلية المعاصرة الخفيفة.

يتطلب كل مكان وفترة تاريخية أشكال مختلفة من الملابس - من الأقمشة الرومانية الناعمة، إلى الأطواق الجامدة وتعقيد أزياء العصر الفيكتوري، إلى التنانير القصيرة في الستينيات. تؤثر الأحذية أيضا على وضعية ومشي الممثل.الحركة المترنحة والأرجل المتقوسة لراعي بقر يرتدي حذاءه الشهير، تختلف عن القفز لطالب في المدرسة الثانوية يرتدي أحذية رياضية، غير حركة السير لعارضة الأزياء ترتدي الكعب العالي. فتساعد الأزياء الممثل على اكتشاف الشخصية. يعد الملمس هو الطريقة التي يشعر بها النسيج بلمسة ونظرة العين، أي أنه التفاعل بين عين الرائي ونوع النسيج. يتراوح قوام النسيج من

خشونة الخيش إلى نعومة الحرير. قد يلمح نسيج الملابس إلى مهنة الشخصية، الوضع الاجتماعي والوضع الاقتصادي. صاحب المزرعة يرتدي ملابس واقية خشنة، في حين أن مستكشف القطب الشمالي قد يرتدي ملابس عاكسة من النايلون مليئة بالفرو.. (Young Minds Inspired and in cooperation with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences 2008).

لأن الكاميرا والإضاءة تؤثران على الطريقة التي تظهر بها ألوان وملامس أزياء الممثلين على الشاشة، يبدأ مصممو الأزياء العمل عن كثب مع المصورين السينمائيين. أقمشة معينة لامعة يمكن أن تعمل بشكل يصرف الانتباه أمام الكاميرا. الأنسجة ذات الأنماط والزخارف التي تبدو رائعة على الشخص في الواقع قد تكون قبيحة أومبالغ فيها عند تكبيرها على شاشة السينما. عندما تكون هناك شكوك حول شخصية معينة قد يسأل المخرج عن قماش الزي أو مظهر الشخصية لاختبارات الكاميرا للتأكد من أن الزي مناسبا، ويمكن للمتفرج ربط ثوب معين أو زي كامل كصورة في ذهنه، بل ويمكن ربطها بالفيلم ذاته، أو أن يتم تذكر الفيلم بسبب أزياءه. من المهم فهم التأثيرات التي تحدثها أزياء الأفلام المعروفة على المتفرجين، وكيف يمكنهم دعم نجاح أزياء الشخصيات والممثلين وبالتالي نجاح الأفلام. وبذلك يمكن أن تعطي معلومات عن الأهمية التي يمكن أن يعطيها زي الفيلم الأيقوني لشعبية الفيلم.. (Young Minds Inspired and in cooperation with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences 2008).

يعتبر تصميم أزياء الفيلم عملية معقدة بين المخرج والممثل ومصمم الأزياء وغيرهم من المتخصصين في صناعة الأفلام. فالأزياء السينمائية عبارة عن صور يمكن أن تعمل بشكل مستقل وتعطي دلالات دون الاعتماد كليا على الشخصية أو الجسد أو السرد. وهي أزياء خاصة ليست وظيفية فحسب، بل تعمل أيضا كاستعارات لذلك يمكن أن يشير الزي أيضًا بمفرده إلى مفهوم أو دلالة، على الرغم من أنه في سياق عميق مع المظهر الكامل للشخصية ضمن أحداث الفيلم. وصناعة السينما زاخرة بالفنانين ومصممي الأزياء المبدعين في مجالهم، الذين تركوا بصمات بارزة على الأفلام التي كانوا جزءا منها، من هؤلاء المصممين الرواد: المصممة اليابانية **إيكو إيشيوكا Eiko Ishioka** – مجال الدراسة البحثية - التي استطاعت أن تحقق المعادلة الصعبة بين التصميم الملائم للشخصية – وتعني الوظيفة – والأيقونية - أي الشكل الجمالي – مما جعل تصميماتها طفرة في مجال تصميم الأزياء السينمائية، حيث كانت تصميماتها لأزياء الأفلام التي شاركت بها سببا رئيسيا في نجاح تلك الأفلام.

- مصممة الأزياء إيكو إيشيوكا Eiko Ishioka

درست إيكو إيشيوكا (١٩٣٨-٢٠١٢) الفن والموسيقى في جامعة طوكيو الوطنية وطوّرت حياتها المهنية في عالم الفن كمصممة جرافيك، مخرجة فنية ومصممة أزياء للسينما والمسرح. صممت إيشيوكا أزياءا مثيرة للجدل للعديد من الفنانين والفنانات مثل فاي دوناواي Faye Dunaway وبيورك Björk وجريس جونز Grace Jones. تمت الإشادة بالفنانة اليابانية بسبب الأزياء التي صممتها لعرض "فاريكاي Varekai" لفرقة لسيرك دو سولي Cirque du Soliel، عام ٢٠٠٢. لكن أعظم إنجازاتها كانت في عالم السينما. فقد تعاونت في أفلام هامة أشهرها "برام ستوكر دراكولا Dracula Bram Stoker's" إخراج فرانسيس فورد كوبولا Francis Ford Coppola عام (١٩٩٢)، والذي فازت فيه بجائزة الأوسكار لأفضل تصميم أزياء، فكانت الأزياء مفعمة بالحيوية وكانت إيكو مصممة الأزياء الوحيدة التي استطاعت تحقيق رؤية كوبولا لهذا الفيلم الكلاسيكي. ابتكرت هذه الفنانة صاحبة الرؤية، التي أحبت السريالية، أزياء تتألق بنورها الخاص، توفيت إيكو إيشيوكا عام ٢٠١٢، تاركة وراءها قائمة طويلة من الجوائز والمساهمات في عالم صناعة الأفلام العالمية. (Remos 2013)

- **الرؤية البصرية لـ " إيكو إيشيوكا " ومراحل تشكيلها**

كانت إيشيوكا نتاجا لمصفوفة من التأثيرات الفريدة والمكثفة. فكان والدها مصمما أيضا، عاشت مع والديها في أبتاون طوكيو العالمية. كما أوضحت أنه لم يكن أسلوب حياتها أسلوبا يابانيا تقليديا. فكانت تعيش في منزل على الطراز الغربي وكان يأخذها والديها إلى مطاعم فرنسية، وتشاهد أفلاما أمريكية. كانت في سن المراهقة مفتونة بالرسوم المتحركة والمنتجات المغلفة، فكان انطباعها القوي الأول عن الجمال جاء من المنتجات الأمريكية. جميع المكونات الرئيسية لأعمالها فيما بعد موجودة في: الوعد الأمريكي الخارق لأشياء معينة وقوام معين، والتجاور الحالم للتأثيرات الشرقية والغربية. (“WePresent | Eiko Ishioka’s Costume Design and Her Mysterious Legacy,” n.d.). تخرجت من جامعة طوكيو الوطنية للفنون الجميلة والموسيقى. دخلت شركة مستحضرات التجميل شيسيدو Shiseido، وواصلت إنتاج حملات إعلانية تاريخية لمجلات باركو Parco وكادوكاوا شوتن Kadokawa Shoten وشركات أخرى. انتقلت إلى نيويورك في أوائل الثمانينيات، وعملت في مجالات تتنوع بين الأفلام إلى الأوبرا، السيرك، ومقاطع الفيديو الموسيقية. فازت إيشيوكا بجائزة جرامي عام (١٩٨٧) عن تصميمها لألبوم مايلز ديفيس Miles Davis توتو TUTU وجائزة الأوسكار لأفضل تصميم أزياء عام (١٩٩٢) عن فيلم "دراكولا لـ برام ستوكر Bram Stoker’s Dracula". وكانت المسئولة عن قسم تصميم الأزياء في حفل افتتاح أولمبياد بكين (٢٠٠٨). (“Eiko Ishioka: Blood, Sweat, and Tears—a Life of Design | Exhibitions,” n.d.). قامت بتصميم الملصقات للإصدار الياباني لفيلم "نهاية العالم الآن Apocalypse Now " ♥ لفرانسيس فورد كوبولا ♥♥ Francis Ford Coppola عام (١٩٧٩) ووصلت سمعتها إلى هوليوود. فقد أصبحت الشخص المطلوب الذي يمكن الحصول على إبداعاته من قبل أي مخرج يحاول تجسيد أجواء القصص الخيالية، أو المشاهد الذهنية.(“WePresent | Eiko Ishioka’s Costume Design and Her Mysterious Legacy,” n.d.)

- **تحليل أسلوب إيكو إيشيوكا في تصميم الأزياء السينمائية**

منذ منتصف الثمانينيات، توسعت إيشيوكا في أنشطتها من اليابان إلى العالم من خلال لقاءات جديدة مع العديد من المبدعين، وتجاوزت مجال التعبير في التصميم للعمل في التصميم الجرافيكي، الإخراج الفني، وتصميم الأزياء والمناظر للمسرح والسينما. فتحت إيشيوكا إمكانيات للتصميم الجرئ، غير التقليدي بدون خوف أو رهبة من مواجهة الجمهور، كما واجهت مسألة كيفية الحفاظ على هوية الإبداع الفردي وإظهار الأصالة في صناعة الترفيه العملاقة. من أبرز أعمالها في مجال المسرح تصميماتها لأزياء أوبرا "مدام بترفلاي Madame Butterfly" عام (١٩٨٨)، وتصميم أزياء أوبرا "تشوشينجوارا Chushingura " عام (١٩٩٧). وفي مجال السينما كانت رؤية إيشيوكا تتسم باللامحدودية وتصميم عوالم بصرية غير معروفة تتجاوز السمات الفردية مثل العرق،العمر والمنطقة. إن ممارستها في النصف الأخير من حياتها ساعد على توسع الإمكانيات البشرية إلى أقصى حد مع موضوعات وتيمات عالمية للخلود، البعث،الأحلام والمغامرة، وتتداخل أيضًا مع حياتها الخاصة التي واصلت فيها تجاوز الحدود بجرأة من أجل المغامرة في عوالم جديدة مثل تصميمات أزياء أفلام "دراكولا لـ برام ستوكر Bram Stoker’s Dracula" عام (١٩٩٢)، " الخلية The Cell " عام (٢٠٠٠)، "السقوط The Fall " عام (٢٠٠٦)، " مرآتي مرآتي Mirror Mirror" عام (٢٠١٢)—(“Eiko Ishioka: Blood, Sweat, and Tears—a Life of Design | Exhibitions,” n.d.)

كان لـ إيكو إيشيوكا طريقة في تعاملها عمليا مع الشخصيات وأزياءها كما لو كانت ألعابا تحركها. كذلك تميزت أعمالها بالوضوح والحدة لدرجة أنها لا تكون أبدا نماذج أو قوالب ثابتة (كليشيهات). كل أعمالها مدعومة بحسية غريبة ساحرة. في بعض الأحيان لا تبدو أزياءها كالملابس بل تبدو وكأنها منحوتات صناعية مرعبة. ضخمة، مبالغ فيها، تتدفق عبر مشاهد

جنونية بنفس القدر مثل الأمواج التي تصطدم بشاطئ من عالم آخر. نظرا لكونها شخصية متعددة الثقافات لا يمكن إيقافها فهي لم تركز حصريا على الأزياء ولكنها شكلت عمل العديد من الأقسام في وقت واحد وربطت تصميم الأزياء بتصميم المناظر لإنشاء عالم الفيلم بأكمله. ("WePresent | Eiko Ishioka's Costume Design and Her Mysterious Legacy," n.d.). على هذا الأساس قامت الباحثة باختيار ثلاثة من أهم أعمال المصممة إيكو إيشيوكا في مجال تصميم الأزياء السينمائية في فترات زمنية مختلفة، وتحليلها واستنتاج بعض التصورات والأسباب التي في رأيها – الباحثة – جعلت تلك التصميمات سابقة لعصرها بل وممتدة الأثر وتحمل سمات ودلالات أيقونية ميزتها وميزت أسلوب مصممتها. هذه الأفلام هي: " دراكولا لـ برام ستوكر Bram Stoker's Dracula" عام (١٩٩٢)، " الخلية The Cell " عام (٢٠٠٠)، " مرآتي مرآتي Mirror Mirror" عام (٢٠١٢)

1- تصميم أزياء فيلم " دراكولا لـ برام ستوكر Bram Stoker's Dracula" عام (١٩٩٢)

اعتمد المخرج فرانسيس فورد كوبولا على الجماليات البصرية والرؤية التشكيلية لتمييز تفرده في فيلمه عن شخصية دراكولا المقدمة من قبل. فكان تصميم الأزياء والتصوير السينمائي من بين تلك العناصر الجمالية. تم استخدام رواية دراكولا التي كتبها برام ستوكر عام (١٨٩٧) للعرض على شاشة السينما عدة مرات، لكن كوبولا كان قادرا على جعل رؤيته للقصة عام (١٩٩٢) فريدة بشكل كبير. إن الجماليات العامة للفيلم - بناء الصورة، التصوير السينمائي وتصميم المناظر وتصميم الأزياء والمكياج وتصفيف الشعر - جعلت الفيلم تحفة فنية كلاسيكية بلا منازع، وهذا - رأي الباحثة - هو سبب استمرار الفيلم في الصمود مع تقدم العمر.

- ملخص قصة الفيلم

كان الفيلم من بطولة جاري أولدمان Gary Oldman في دور الكونت دراكولا Count Dracula وفلاد المخوزق Vlad The Impaler، وينونا رايدر Winona Ryder في دور مينا موراي Mina Murray و إليزابيتا Elizabita، سادي فروست Sadi frost في دور لوسي ويستنرا.Lucy Westenra يركز الفيلم على الكونت دراكولا، الذي ظل على قيد الحياة منذ قرون في ترانسيلفانيا في أواخر القرن التاسع عشر، رأى صورة لخطيبة جوناثان - مينا - واعتقد أنها تجسيد لزوجته المتوفاة منذ فترة طويلة. تتابع القصة دراكولا أثناء سفره من ترانسيلفانيا إلى إنجلترا في محاولة لاستقطابها.

تم تعديل قصة دراكولا لبرام ستوكر عدة مرات قبل عرض الفيلم ومع ذلك، تمكن كوبولا من تمييز رؤيته المشهودة بصرف النظر عن الإصدارات الأخرى. الفيلم محاكي بشكل كبير لرواية ستوكر - مع بعض الحبكات الفرعية الرومانسية المضافة لإثارة المشاهدين، بالإضافة إلى خلفية درامية للكونت - لذلك انتهى الأمر بكوبولا بالاعتماد بشدة على الجماليات التشكيلية لجعل مشروعه دراكولا فريدًا. ("Dracula 1992: Why Coppola's Vampire Movie is so Unique" 2020).

-رؤية إيكو إيشيوكا حول تصميمات أزياء شخصيات الفيلم

خلال استكشاف تاريخ تصميم الأزياء في عالم سينما الرعب، لم يلاحظ حصول أي من الأفلام على العديد من الأمجاد الذهبية لمآثرها في الأزياء. ولكن هناك دائما بعض الاستثناءات. حيث كان تصميم الأزياء لفيلم "دراكولا" لكوبولا استثنائيا، فالاهتمام الدقيق لفريق الأزياء بالتفاصيل جعل مُشاهد الفيلم يشعر كما لو كان فعلا في أواخر القرن التاسع عشر. منح كوبولا إيشيوكا ميزانية كبيرة للعمل بها، بالإضافة إلى اللوحات والرسومات القديمة لاستخدامها كمصدر إلهام. كوسيط مفصل، استندت إيشيوكا في كل زي على دوافع وميول الشخصية التي ترتديه. بالإضافة إلى ذلك، انتهت إيشيوكا بتحويل الصورة الأيقونية لدراكولا بالكامل، ووضع العباءة السوداء المعتادة جانبا، وبدلاً من ذلك صممت رداءا طويلا باللون الأحمر.

(“Dracula 1992: Why Coppola’s Vampire Movie is so Unique” 2020). كان التحدي أمامها هو مواجهة كيان مثل دراكولا وإحيائه تماما بدلاً من تقديم الكونت دراكولا كأرستقراطي مثل أي مصمم آخر، حوّلت أزياءها الممثل جاري أولدمان إلى وحش يخضع لتحولات متعددة. إنه كائن دموي من المفترض أن تكون عباءته الملحمية،على حد قولها، "متموجة مثل بحر من الدم"، ومثل كل الأفلام التي عملت فيها إيشيوكا، فالفيلم يعد أوبرا تعبيرية مجنونة عن الحب حيث يتشابك الخطر والبهجة. تنتقل الكثير من هذه الإثارة عن طريق الأزياء.

أوضحت إيشيوكا أن "المرجع هو المرجع فقط"، أنها لا تأخذ عناصر التصميم مباشرة من المصدر فتصميماتها غنية وعميقة جدا. إنها مستمدة من العديد من العلامات الثقافية التي تخلق إحساسًا غريبا بالانتماء والاغتراب، فكانت تناضل من أجل الحفاظ على وفائها لمفهومها، وعدم الاعتراف بأدنى قدر من التنازل الذي قد يمنعها من تحقيق ما كانت تحلم به. (“WePresent | Eiko Ishioka’s Costume Design and Her Mysterious Legacy,” n.d.) - فقد أبدعت تصميماتها مظهرا مذهلاً وسرياليا للفيلم من خلال المزج بين التأثيرات الثقافية الشرقية والغربية، استفادت كمرجع بصري من كل شيء بداية من الحشرات والسحالي إلى كريات الدم الحمراء للإلهام، وابتكرت أزياء تستحضر تصميمات الأزياء لبيوت الأزياء العالمية، وأزياء الأبطال الخارقين، والملابس الرسمية اليابانية التقليدية. (“Academy Museum,” n.d.) .

واقترحت إيشيوكا تحليلا تحرريا لتصميم الأزياء باعتباره السمة الفنية التساؤلية النشطة والتفاعلية للأفلام، والتي تتجاوز الدقة التاريخية أو الاجتماعية أو النفسية اللازمة لتأطير الشخصيات، مع ازدواجية تمنح الأزياء غرضا سرديا وتسمح لها بالوجود بشكل مستقل، رؤية إيشيوكا حول مساهمة مصمم الأزياء في فيلم ما كعملية مستقلة لها أغراضها الخاصة، والتي غالبًا ما تتجاوز الشخصية وقصتها وحتى الممثل نفسه الذي سيرتدي الزي، فيجب أن تكون الأزياء أكثر من مجرد العناصر التي تشرح دور الممثلين الذين يرتدونها. يجب أن تتمتع الأزياء بقوة كافية لتحدي الممثلين والمصور السينمائي ومصمم المناظر والمخرج وفي بعض الأحيان، يجب أن تتحدى الأزياء الجمهور وتجعلهم يفكرون في سبب ارتداء الممثل لهذا الزي. فقد أصرت على إعادة كتابة المشاهد وتغيير النصوص بحيث تهيمن أزياؤها على المناظر. (Young Minds Inspired and in cooperation with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences 2008) ولذلك فإن أهم سمة تميز أزياء هذا الفيلم والتي تعد انتصارا لإيكو إيشيوكا هي أن **الأزياء هي المناظر.**

- الأزياء هي المناظر The costumes Are The Sets

بدأت الصداقة والإعجاب المهني المتبادل بين إيكو إيشيوكا وفرانسيس فورد كوبولا قبل وقت طويل من عملهما معا في فيلم " دراكولا لـ برام ستوكر Bram Stoker’s Dracula". حيث تم تكليفها كمصممة جرافيك في عام (١٩٨٠) لعمل نسخة يابانية من ملصق فيلم "Apocalypse Now" من إخراج كوبولا عام (١٩٧٩). ومنذ ذلك الحين، تابع كوبولا أعمالها عن كثب، وكان يطمح إلى إنشاء نسخة غير تقليدية من مصاص دماء برام ستوكر في فيلم، فقد كانت لديه فكرة رائعة عن جعل الأزياء تعمل **كمناظر**، وتحويل المساحة في الإطار السينمائي إلى تجريد بسيط لدرجة أن الملابس كانت هي التي سيطرت على الصورة. (Legendado “The Costumes Are the Sets - the Design of Eiko Ishioka (PTBR)” n.d.). كان لزاما على أزياء إيشيوكا أن تتعايش مع مشاهد أكثر تقليدية ومع ذلك، فإن تصميماتها هي التي تتحكم في اللغة المرئية للفيلم، وكيفية حركة الممثلين، وكيفية كشف القصة. هذه الحرية الفنية غير عادية بالنسبة للمصمم، (“Horror Costuming: Bram Stoker’s Dracula - Blog - the Film Experience,” n.d.) لكن كوبولا اعتقد أن منظور إشيوكا المرئي الجديد والشرقي تماما يمكن أن يسبب إحساسًا بأنه "لم يسبق له مثيل" في الجمهور، في نوع من الصدمة الثقافية لفيلم هوليوودي، وقد قدم لها كوبولا كل مراجعه البصرية وأبحاثه عن الفيلم، علاوة على ذلك، أكد لها أن

أكبر دعم مادي سيكون في قسم تصميم الأزياء، وهو شيء جديد تماما في صناعة السينما، كما طلب منها أن تكون الأزياء هي العامل الرئيسي في تحديد جودة الفيلم نفسه، وكان على إيشيوكا أن تلائم وجهات نظرها الخاصة مع الرمزية التي يعتزمها كوبولا، حول المفهوم الجمالي لكتاب`` Dreamers of Decadence: Symbolist Painters of the 1890's عام (١٩٧١)، للرسام الفرنسي ومؤرخ الفن فيليب جوليان. (Young Minds Inspired and in cooperation with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences 2008) ، الذي كان لديه وجهة نظر محددة للغاية حول جماليات الرمزية وأيقونية الشخصيات التي يريد أن تميز الفيلم والتي لا يمكن لأي مصمم أن يحققها سوى إيكو إيشيوكا.

أحد أعظم إنجازات تصميم الأزياء الذي ابتكرته إيشيوكا هو الاتحاد الدلالي بين الثقافات الغربية والشرقية في الأزياء. مع أزيائها كانت تهدف إلى انعكاس رمزي من ثقافة الشخصيات في الفيلم حيث كانت ثقافتهم هجينة، مزيج من الشرق والغرب فتمثل هذه الأزياء تفسيراتها البصرية لهذا الاتحاد الفريد. الميزة الأكثر تميزا في تصاميم أزياءها هي المبالغة والإفراط. لا تحاول إيشيوكا إعادة إنشاء عصر أو أسلوب أو لون بشكل مثالي، ولكنها بدلاً من ذلك ترمز من خلال المبالغة في السمات المميزة لفترة أو ثقافة معينة. فيما يتعلق بهذا الجانب، فقد كان فيلم "دراكولا" بالفعل نقطة تحول ثقافي فيما هو متوقع من تصميم أزياء دراما تلك الفترة، حيث أنه يعطي دورا ثانويا للرؤى التاريخية المتعددة الممكنة لعصر، والاختلافات الثقافية والاجتماعية. ملابس القرن التاسع عشر، والتي تعد بشكل عام أهم المبادئ التوجيهية الجمالية لمصممي الأزياء في فئة الأفلام هذه، حيث يؤسس الزي نوعا من "الضمنية" مع الجمهور، ويجعل أزياء الفيلم مطابقة للفترة الزمنية تماما، مما يخلق وهما يسمح بتواصل أكبر مع المتفرجين. هذا لم يحدث في الفيلم، لا يوجد وهم أو اتفاقية ضمنية بين المتفرج ومصمم الأزياء، على العكس من ذلك، هناك فكرة غامضة لفترة معينة تم تحديدها من خلال ذكر التواريخ من خلال كتابة اليوميات لأحد الشخصيات، مما يؤدي إلى نوع من الغرائبية للواقع، نسخة غير واضحة مع جو يشبه الحلم - أو كابوس - أكثر من الواقع. أزياء ذلك الفيلم تعبر عن نهاية القرن التاسع عشر ليس من خلال الخصوصية التاريخية ولكن من خلال الإفراط. (Young Minds Inspired and in cooperation with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences 2008)، والنتيجة هي جو سريالي يتم من خلاله الكشف عن الألغاز ذات الطبقات الغنية لكل شخصية بحيث يكون الهدف هو إبداع جو غريب وغير معتاد للأسطورة المعروفة لدراكولا، كما لو أن المشاهد داخل حلم. (Academy 2017) وفيما يلي عرض وتحليل بعض نماذج لتصميمات الأزياء في الفيلم والتي تؤكد نظرية "الأزياء هي المناظر":

- **أزياء شخصية دراكولا Dracula**

كان لدى إيشيوكا نية واضحة لإحداث اضطراب في الجمهور من خلال التوصيفات المتعددة لدراكولا، وأوضحت أن كل زي تم تصميمه ليكون فريدًا تماما ولم يسبق له مثيل من قبل لإحداث إحساس جديد في كل مرة يظهر فيها دراكولا. كانت فكرتها هي تقديم شيئا لن يكون نموذجًا مألوفًا للجماهير من الأفلام السابقة لمصاصي الدماء التي سبق أن قدمتها شركتي يونيفرسال Universal وهامر Hammer. كانت رؤيتها عن بطل الرواية هي إطلاق العنان للشخصية الأكثر تعقيدا. كانت رؤية المخرج كوبولا أن دراكولا هو حضور غامض للغاية، وهو يريد إظهار جوانبه المختلفة - بشرية، حيوانية، ذكر،أنثى،كبير،صغير،غربي وشرقي - إظهار السلسلة الكاملة لحياته بصريا – وجهة نظر الباحثة - كان البحث في المناطق والفترات الزمنية المتعددة التي عاشها الكونت، بما في ذلك الثقافة البيزنطية، آسيا الصغرى وانجلترا، جزءا لا يتجزأ من إنشاء دراكولا الذي يحتوي على "وجوه عديدة"، مع إظهار "تحول لا نهاية له". (“The Craft: Bram Stoker’s Dracula” n.d.) - فأرادت إيشيوكا أن تمنح دراكولا مجموعة متنوعة لا حصر لها من الشخصيات، فتخيلته كشيطان له العديد من الوجوه، يتحول إلى ما لا نهاية إلى أشكال مختلفة ويثير تساؤلات حول ماهيته: هل هو رجل أم إمرأة؟، إنسان أم

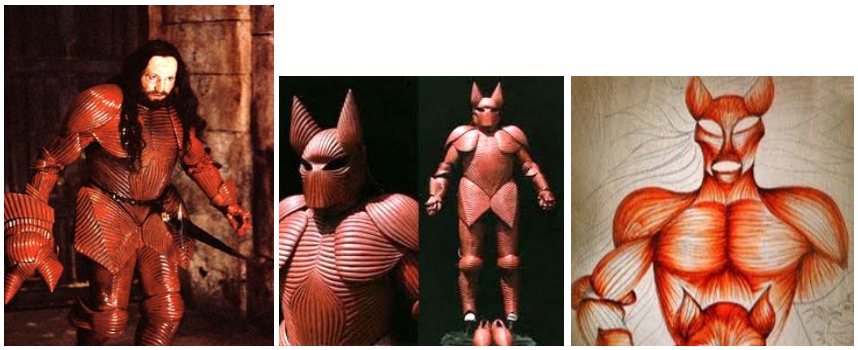
وحش؟، شيطان أم ملاك؟ إنه يتغير باستمرار، في مزاج مختلف في كل مرة بحيث لا يتم الكشف عن ذاته الحقيقية بسهولة، ويظل لغزًا للجمهور. (Rodrigues 2021) ، بالاعتماد على مصادر إلهام عميقة، اختارت المصممة مجموعة لونية غنية وأقمشة فخمة منحوتة بأشكال وأنماط جريئة مزينة بتفاصيل رمزية، وبإصرارها على تحديث الشخصية الرئيسية، قامت بتحويل أحد أكثر الاستعارات شيوعا في القصة - وهي العباءة السوداء التي يستخدمها دراكولا لحماية أفعاله من أعين الآخرين، فقامت بإلغاءها وارتدى بدلا منها أزياء مختلفة طوال الفيلم غيرت الشكل المألوف والمتعارف عليه للكونت دراكولا. (Academy 2017)

وفيما يلي تحليل لتصميم بعض أزياء دراكولا الهامة من الفيلم:

أ- درع دراكولا

من بين أكثر الأزياء التي يمكن تحديدها في الفيلم هو أول تجسيد للشخصية الرئيسية كمحارب من العصور الوسطى. هذه البدلة المدرعة المرعبة هي الطريقة التي تم بها تقديم دراكولا إلى المشاهد بينما لا يزال أمير ترانسيلفانيا متوجهاً للدفاع عن أرضه. يمكن رؤية نسخة مثالية من فلاد المخوزق وعندما يضع الجمهور أعينهم عليه، يُنظر إليه على أنه شخصية قوية، مهيبة ومخيفة. حملت إيشيوكا الزي معان رمزية، فجعلت اللون القرمزي مركز كل مشهد ويشير إلى الدم الذي يوشك على إراقته وشربه لاحقا دلالة على الشخصية التاريخية التي اعتمد عليها برام ستوكر في الرواية الأصلية. (Glass 2020)

يتميز هذا الدرع بنمط فريد من نوعه حيث كان تصميمه مستوحى من العضلات البشرية الخام، بلون أحمر يشير إلى الدم مثلما يمكن رؤيته في الرسوم التوضيحية لكتب التشريح. كانت الفكرة هي تقديم إشارة تدل على الوحش النصف ذئب الذي يتحول إليه دراكولا طوال الفيلم ولكن، مع كونه بشريا، فإن تأثير التحول هذا تم تحقيقه عن طريق شكل خوذته، والتي تشير إلى آذان الذئب وعيناه نصف المغلقتين، والتي تؤكد ضراوته الحيوانية. (Rodrigues 2021)، كانت الصورة الظلية الناتجة للشخصية بعد ارتداء الدرع مدهشة، استخدم كوبولا هذا التصميم بشكل مبدع في الصورة السينمائية أثناء المشهد الافتتاحي لساحة المعركة عندما يقوم بإضاءة خلفية المنظر مما يخلق صورا ظلية لجميع الشخصيات على الشاشة.



شكل (١)
(على اليمين) دراسة لونية لـ إيكو إيشيوكا لتصميم زي درع دراكولا، يليه (في المنتصف) تصميم الدرع بعد التنفيذ و(على اليسار) الزي كما يرتديه الممثل في لقطة من الفيلم

كما أن الإشارة المحتملة إلى خوذة دراكولا في هذا الزي تعكس رؤية المصممة إيكو إيشيوكا للمحارب نتيجة لتأثرها بجماليات الثقافة اليابانية والساموراي♠.على الرغم من أن إيشيوكا تحاكي شكل الهجين بين الإنسان والذئب بتصميم خوذة الدرع، إلا أن تشابهه مع خوذة الساموراي التقليدية "كابوتو Kabuto" واضح بشكل أكبر في التكوين المتداخل متعدد الطبقات في الخلف، ذو الزخرفة اليابانية المعروفة باسم "شيكورو Shikoro".(Rodrigues 2021)

شكل (٢)
(على اليمين) يظهر شكل خوذة الساموراي التقليدية "كابوتو" ويظهرالتكوين المتداخل متعدد الطبقات في الخلف ذو الزخرفة المعروفة باسم "شيكورو" - (على اليسار) تظهر خوذة دراكولا في زي الدرع حيث تعكس رؤية المصممة للمحارب نتيجة لتأثرها بجماليات الثقافة اليابانية

ب-رداء التنين الأحمر

مرجع شرقي آخر لتوصيف دراكولا في ظهوره الثاني هو استلهام إيشيوكا من مسرح نو No الياباني ♥، نظرًا لأن أكثر السمات المميزة لهذا النمط التقليدي للدراما اليابانية هي أزياءها والتي تغطي بالكامل جسد الممثل، فقط يترك آثارًا صغيرة من الإنسانية مرئية بحيث يظهر أداء التمثيل في حركة الممثل. (Rodrigues 2021). في هذا التجسد يظهر دراكولا على هيئة شخص مسن غريب. مظهره هو مزيج من العناصر المرئية حتى لا يكاد المرء أن يعرف من هذا المظهر إذا كان رجل أو امرأة، بداية من تصفيف الشعر الذي يعد استخدام غريب تماماً لباروكة الشعر المستعار– والتي هي عبارة عن باروكات بيضاء كبيرة ارتداها الملوك والأرستقراطيين الفرنسيين في القرن الثامن عشر - كان يرتدي رداءا طويلا متدفقا، بعيدا كل البعد عن المحارب القوي المتشدد. رداء أحمر قرمزي ضخم مستوحى من الكيمونو الياباني مزين بشعارعائلته – عائلة التنين - المطرز بخطوط ذهبية خلفه بعدة أقدام. (Glass 2020)

شكل (٣)
(على اليمين) صورة توضح باروكة الشعر المستعار التي ارتداها الملوك والأرستقراطيين الفرنسيين في القرن الثامن عشر و(في المنتصف وعلى اليسار) شخصية دراكولا في الظهور الثاني في الفيلم ويظهر تصفيف الشعر المستوحى منها (Rodrigues 2021)

هذا الرداء الذي يعد قصيدة شعرية للاستشراق الرمزي، يشير إلى الإمبراطوريتين العثمانية والصينية، حيث عاش دراكولا في شبابه في اسطنبول وتأثر بالثقافة واللباس التركي، كما يظهر في هذا الرداء. أما شعار عائلة التنين الذي صممته إيشيوكا ليتم تطريزه على الرداء هو مزيج من الرسومات الصينية والغربية، والعباءة الحمراء تستحضر شخصية "الإمبراطور" في الثقافة الصينية، الذي رمزه التنين نفسه. تم تصميم الذيل الضخم المتموج، بحيث يظهر عندما يتحرك مثل بحر من الدماء. (Rodrigues 2021)

شكل (٤)
(على اليمين) صورة توضح زي أحد أباطرة الصين من فترة مينج - (في المنتصف) صورة توضح الزي التركي التقليدي من الإمبراطورية العثمانية و(على اليسار) زي دراكولا من الفيلم (Rodrigues 2021)

كظل قرمزي مخيف لمصاص دماء يشبه ممثلي الكابوكي♠ الياباني، أو إمبراطور صيني يرتدي أردية حريرية، أوكاهن شيطاني يتنكر في شعارات النبل يعتبر هذا الزي من أشهر تصميمات إيكو لتجسيد دراكولا في الفيلم ويمكن استحضار صورته على الفور عند ذكر الفيلم. (“Horror Costuming: Bram Stoker’s Dracula - Blog - the Film Experience,” n.d.)

شكل (٥)
(على اليمين) شعار عائلة التنين الذي صممته إيشيوكا ليتم تطريزه على الرداء (“Academy Museum,” n.d.) **- (على اليسار) زي التجسد الثاني لدراكولا ويظهر تصميم الذيل الضخم المتموج، بحيث يظهر عندما يتحرك مثل بحر من الدماء**

ج- رداء دراكولا الذهبي:

بالإضافة إلى الرمزية والمراجع المرئية الخاصة بإيشيوكا، كان الطلب الحصري للمخرج أن يكون واحدا على الأقل من أزياء دراكولا مستوحى من لوحة "القبلة The Kiss" لجوستاف كليمت♥ Gustav Klimt، ولذلك فقد استوحت إيشيوكا تصميم رداء دراكولا الذهبي من مصدرين هما لوحة كليمت والأيقونات البيزنطية الذهبية للكنيسة الأرثوذكسية وصممت عباءة مستوحاة من الفسيفساء البيزنطية من القرن الثاني عشر، المصنوعة من قطع صغيرة من الزجاج أو السيراميك، والمزينة بأوراق الذهب والأحجار الكريمة. والناتج كان - مثل دراكولا نفسه - عبارة عن قطعة أثرية فريدة غامضة. فكان

الرداء عبارة عن خليط من كتل ذهبية مختلفة من أوراق الذهب والفضة والبلاتين بنقوش متفاوتة تضفي على الثوب ثراءا وعمقا أعادت ألوان لوحة كليمت وملمسها إلى الحياة.(Academy Museum," n.d.") ، هذا مثال على كيفية تداخل تصميم الأزياء بل وتعارضه بشكل مباشر مع طبيعة شخصية دراكولا في الفيلم - وكذلك في الرواية – حيث تُظهر الشخصية حساسية معينة للرموز الدينية المسيحية في عدة مناسبات، وهو ما يحدث بسبب طبيعته الشيطانية، ولكن وفقا لأحداث الفيلم أن هذا سيكون مظهره النهائي حيث يرتديه دراكولا عندما يستريح لاستعادة قوته في نهاية الفيلم. وكما يشبه الرداء لوحة كليمت إلى حد كبير يشبه أيضا ثياب الكهنة، فبدا كما لو أن هذا الرداء الكهنوتي غير الدنيوي قد حبس كل الضوء الذي حرم دراكولا في عالمه المظلم، فيمكن أن يصبح لهذا رمزية خاصة حيث يوفق دراكولا بين حياته وعلاقته بالله في نهاية الفيلم. (Glass 2020)

(د) (ج) (ب) (أ)

شكل (٦)

استوحت إيشيوكا تصميم رداء دراكولا الذهبي من مصدرين هما لوحة "القبلة" لجوستاف كليمت (أ) وأيقونات الفسيفساء البيزنطية الذهبية للكنيسة الأرثوذكسية (ب) (Byzantine Mosaic in Hagia Sophia by Artur Bogacki" n.d.") أما (ج) يظهر تصميم إيشيوكا للزي على الورق و(د) يظهر الممثل مرتديا الزي في لقطة من الفيلم

- **أزياء شخصيتي إليزابيتا / ويلمينا موراي Elisabeta / Wilhelmina "Mina" Murray**

عند تحليل تصميمات أزياء الفيلم بوجه عام، يتضح أن المصممة إيكو إيشيوكا قد قامت بإجراء روابط غير محتملة بين المراجع التي لا يمكن رؤيتها معا في عمل فني. هذه المجموعة الفريدة من المراجع في عمل إيشيوكا تجعل التحليل السطحي لتصميماتها أمرا مستحيلا عمليا، حيث تعطي إيشيوكا معنى جديدا للصور والمرئيات لإنشاء صورة لها تأثير فريد على الجمهور، فهي لا تستخدم عنصر تصميم مباشرة من المصدر، حتى لا يكون التأثير الذي قد يتركه زي معين على الجمهور عكس نيتها الأساسية تماما. لذلك عند الحديث عن أزياء "إليزابيتا / مينا موراي"(تؤديهما معا وينونا رايدر)، يظهر إبداع إيشيوكا لإنشاء دلالة سردية والتي يمكن أن تؤسس حوارا مستقلا مع الجمهور، هذا التفاني للشخصية سمح لإيشيوكا برواية القصة الجانبية للشخصية، وغالبا ما تعطي دلالات لمصيرها، كما شوهد في أول ظهور لها، حيث تظهر إليزابيتا زوجة دراكولا في مقدمة الفيلم ووقتها الفعلي على الشاشة قصير جدا، مضطرب ومليء بالألم والحزن فقد انتحرت معتقدة أن زوجها قد قُتل في معركة. إن روحها الآن محكوم عليها بالتجول إلى الأبد بين الجنة والجحيم بسبب خطيئتها المميتة، الأمر الذي دفع دراكولا، المحارب المسيحي إلى تفضيل اللعنة الأبدية والتبرؤ من الدين. اختارت إيشيوكا اللون السائد للشخصية، سواء كانت مينا أو إليزابيتا، وبناءا على ذلك بدأت في ربط الشخصيتين من خلال تصميمات الأزياء الخاصة بهما (Horror Costuming: Bram Stoker's Dracula - Blog - the Film Experience," n.d.) كما يلي:

أ- <u>زي إليزابيتا:</u>

ترتدي إليزابيتا ثوبا من الحرير الأخضر المخملي بأكمام منتفخة ومطرز بالكامل بالزهور بخيوط مذهبة يتناسب مع تاجها. من المهم التأكيد على أنه لا يوجد يقين أو تأكيد على أن مينا هي تجسد إليزابيتا قبل ذروة الفيلم، لذلك قامت إيشيوكا بملئ هذه الفجوة مع انتقال تصميمات الأزياء من شخصية إلى أخرى، وهذا يعد من أكثر أفكارها روعة وذكاءا. بصرف النظر عن اللون الأخضر والأنماط الزهرية المستخدمة في التصميم، إضافة إلى الذيل المزخرف الغني الذي يتم وضعه دائما بطرق محددة جدا للكاميرا. سرعان ما يأخذ النمط الزهري للثوب معنى آخر ويعطي الانطباع بأن الذيل ينتشر مثل ريش الطاووس، طائر الشمس الذي يتم تمثيله على نطاق واسع في الحركات الرمزية والفن الحديث، وعلى الرغم من كون وجوده بين المراجع البصرية للفنان منطقيا تماما، مع إيشيوكا، هناك حاجة لكشف مراجعها وعدم افتراضها أبدا على أنها حرفية، حيث يكشف وضع الذيل عندما تظهر جثة إليزابيتا للجمهور عن مرجع جديد استخدمته إيشيوكا، يرتبط بالتمثيل المرئي للطاووس، وهو طائر العنقاء الصيني، والذي في معظم المراجع يأخذ شكل طائر خيالي برأس يشبه رأس التنين وذيل طاووس. كما يلاحظ أن طائر العنقاء الصيني هو النقيض الدقيق والنظير الأنثوي للتنين، الذي يمثل دراكولا، وكلا الطائرين المقدسين هما رمزان مباركان في هذه الثقافة التي يُنظر إليها غالبا على أنها رمز للحب الرومانسي. وهكذا، يتم تمثيل الزوجين الغربيين في العصور الوسطى بالتنين الشرقي والعنقاء، ولكن عند التفكير في مغزى إيشيوكا، يمكن الفهم أنه على الرغم من أنها مثلت بصريا مزيجا بين أنماط الأزهار وريش الطاووس والعنقاء الشرقي في ثوب إليزابيتا، فقد منح الفنان رمزياً مثل هذه الرؤية بقدرة القيامة للغرب. طائر العنقاء الذي يبعث من الرماد. في عملية الاستسلام، وتوحيد المخلوقين الأسطوريين في كيان واحد، تعطي المتفرج ما يكفي من المواد لتوقع أن الشخصية في مرحلة ما ستبعث من جديد. ("Horror Costuming: Bram Stoker's Dracula - Blog - the Film Experience," n.d.)

شكل (٧)
لقطات توضح زي إليزابيتا من الحرير الأخضر المخملي بأكمام منتفخة ومطرز بخيوط مذهبة بنمط زهري كما يكشف وضع الذيل عندما تظهر جثة إليزابيتا للجمهور ارتباط الزي بطائر العنقاء الصيني

ب- <u>زي مينا (الظهورالأول):</u>

تظهر " مينا"، امرأة شابة، نضرة ومليئة بالحب، في الزي نفس نمط الأزهار، ولكن هذه المرة لم تنتشر بالكامل كما هو الحال في أكمام إليزابيتا، ولكن مع براعم وأوراق صغيرة مطرزة في قماش الزي من الحرير الأخضر الزمردي الناعم، وهي شخصية ملتزمة بقيود اللياقة الفيكتورية، أثوابها هي أغلالها، أقفاص بالكاد تحتوي على رغباتها وتحاول تغطيتها بقناع من الصرامة ("Horror Costuming: Bram Stoker's Dracula - Blog - the Film Experience," n.d.). لم يعد الزي يحتوي على ذيل الطاووس، ومع ذلك، فإن انتقال المشهد الجميل مع ريشة الطاووس الحقيقية تملأ الإطار السينمائي يغلق الدورة السردية لزي إليزابيتا، ويظهر للجمهور- من خلال الارتباط بين هذه الرموز المتطابقة- أن الشخصية قد "بعثت" أو "جسد جديد"، يفسر ذلك أن الأزياء يمكن أن تخلق في كثير من الأحيان رواية موازية، مما يغير تماما التجربة السينمائية، فيمتلك الفيلم خطابا خفيا يتمحور حول الأزياء نفسها. يعد هذا السرد المرئي الموازي للحبكة الرئيسية، والذي تم وضعه في

بداية الفيلم مباشرةً، أحد أبرز الأمثلة على كيفية تمكن إيشيوكا من سرد قصة وحتى تزويد المشاهد بمزيد من المعلومات مع تصميمات الأزياء الخاصة بها. (Rodrigues 2021)

شكل (٨)
لقطات توضح زي مينا في ظهورها الأول، يظهر في الزي نفس نمط الأزهار ولكنها لم تنتشر بالكامل كما هو الحال في أكمام إليزابيتا، ولكن مع براعم وأوراق صغيرة مطرزة في قماش الزي من الحرير الأخضر الزمردي الناعم

ج- زي مينا (الظهور الثاني)

أما حينما تتعرف مينا على دراكولا عند قدومه للندن متخذا هيئة أمير شاب، فينهار القفص الفيكتوري الذي سجنت نفسها فيه، لتنساق مع غرائزها نحو الأمير الغامض، فترتدي مينا ثوبا مكشوفا حريريا صاخبا باللون الأحمر الدموي، يتميز بياقة مفتوحة وأكمام بطول ثلاثة أرباع وأساور مفتوحة رومانسية. يربط اختيار لون إيشيوكا بين العاشقين معًا في اندفاع شغوف لا يمكن احتواؤه، وهو يمثل انفجار للعاطفة التي تعززها خامة الحرير المنتفخ. (Academy 2017)

شكل (٩)
(على اليمين) دراسة لونية لـ إيكو إيشيوكا لتصميم زي مينا في ظهورها الثاني للقاء الأمير دراكولا، يليها (في المنتصف وعلى اليسار) تصميم الزي بعد التنفيذ

د- ثوب الزفاف (مينا)

أما زي زفاف مينا هو ثوب رزين من العصر الفيكتوري. صُنع من قماش ناعم باللون الرمادي والأخضر، برقبة عالية وبنية منظمة يكشف عن طبيعة شخصيتها المتواضعة. يتناقض هذا الفستان بشكل حاد مع الزي الذي ترتديه مينا عندما يغويها دراكولا وهو أمير شاب. (Academy 2017)

شكل (١٠)
(على اليمين) دراسة لونية لـ إيكو إيشيوكا لتصميم ثوب مينا للزفاف، يليها (على اليسار) تصميم الزي بعد التنفيذ

هـ - زي مينا (الختام)

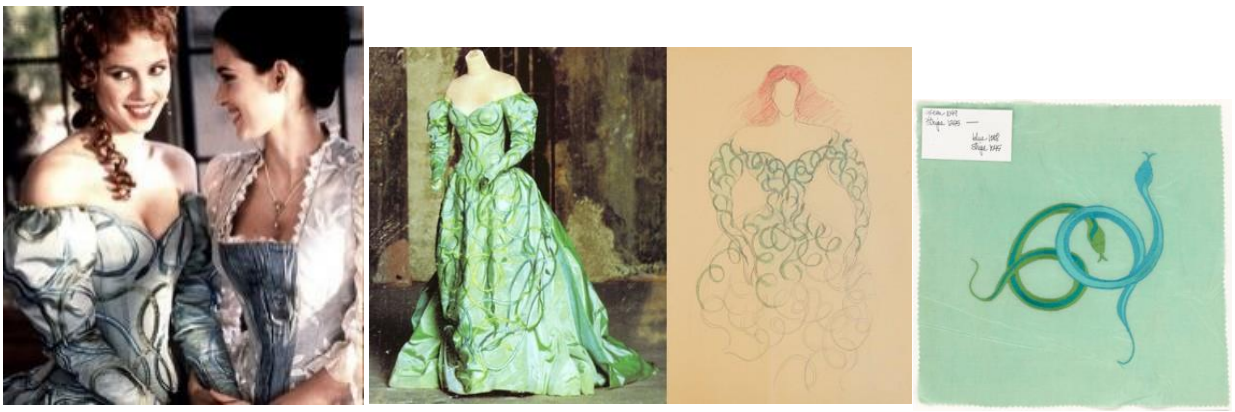
مع اقتراب نهاية القصة، تزداد قتامة التصوير السينمائي لمايكل بالهاوس Michael Ballhaus، وتصعب رؤية الأزياء المذهلة. للتعويض عن الكآبة القاتمة للعدسة، جعلت إيشيوكا أزياء مينا ودراكولا تبدو وكأنها مضاءة من الداخل لمشاهدهما النهائية. مينا ترتدي ثوبا من المخمل المبطن بالحرير الذي يضيء باللون الأخضر المشع، وهو منارة لبعث جديد، دراكولا، ينهي وجوده في صورة طبق الأصل من تلك اللوحة الأكثر جنونا بالحب - القبلة لجوستاف كليمت - يلتقي لون الحرير الأخضر وأحمر الدم مرة أخرى في النهاية (“Horror Costuming: Bram Stoker’s Dracula - Blog - the Film Experience,” n.d.)

▪ أزياء لوسي وستنرا Lucy Westenra

فيما يخص أزياء لوسي ويستنرا – التي تؤديها الممثلة سادي فروست - صديقة مينا، قد لا تبدو وكأنها أرستقراطية من تسعينيات القرن التاسع عشر، لكن مظهرها يعود إلى لوحة تعود إلى عصر ما قبل الرافائيلية* Pre-Raphaelite، حيث أنها متحررة ولا تخجل من الحديث في المواضيع خادشة الحياء أو أن تهتم برقتها وبراءتها.

أ- زي الحفلة

في إحدى الحفلات التي أقامتها في منزلها، كانت لوسي تستعرض نفسها بزي مكشوف الكتفين مطرز بالثعابين المتشابكة كرمز للإثارة والإغواء لشخصيتها، تجليا لإغراء حواء. فكان هذا إشارة إلى تدنيسها، سواء من خلال إيذاء الكونت دراكولا مصاص الدماء.(“Horror Costuming: Bram Stoker’s Dracula - Blog - the Film Experience,” n.d.)



شكل (١٢)

(على اليمين) دراسات ملونة لتصميم زي الحفلة للوسي من تصميم إيكو إيشيوكا وتظهر الوحدة الزخرفية للتطريز التي تمثل ثعبانين متشابكين كرمز للإثارة والإغواء لشخصيتها، (في المنتصف) الزي بعد التنفيذ، (على اليسار) الزي ترتديه الممثلة في لقطة من الفيلم

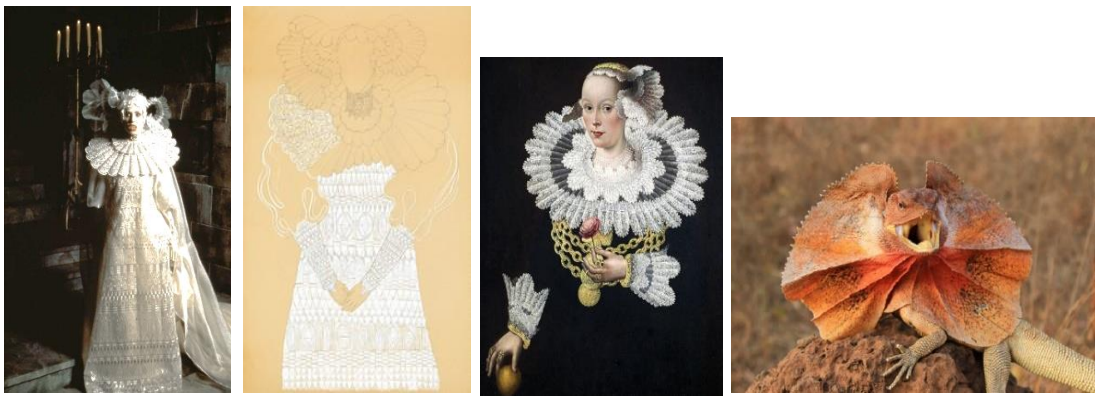
ب-زي عدوى مصاص الدماء

ينشر دراكولا نفوذه المرضي لجميع من يقابلونه. لوسي، ضحية لدغته، ترتدي زي من الأورجانزا الشفافة باللون البرتقالي الصارخ بدون أكمام (Academy 2017) . تم استخدام تطريز دائري حول الجسم عند الصدر الذي تم تصميمه بشكل محبوك على الجسم وحتى أسفل الخصر، ثم يتسع الثوب بعد ذلك بطبقة شفافة في الجزء السفلي من الجسم، تم إضافة عباءة شفافة على الأكتاف بنفس اللون ومربوطة على الرقبة وتم استخدام هذه الخامة خفيفة الحركة لتتطاير بفعل الرياح الشديدة أثناء خروجها لحديقة منزلها لتلبي نداء مصاص الدماء ليكمل استحواذه عليها لتبدو كما لو كانت ذات أجنحة تحلق في سماء الليل.

شكل (١٣)
لقطتان توضحان زي لوسي عند إصابتها بعدوى دراكولا، والزي بدون أكمام وبتطريز دائري عند الصدر وحتى أسفل الخصر مع طبقة شفافة متسعة في الجزء السفلي من الجسم، وعباءة شفافة على الأكتاف وتم استخدام هذه الخامة خفيفة الحركة لتتطاير بفعل الرياح لتبدو كما لو كانت ذات أجنحة ("Horror Costuming: Bram Stoker's Dracula - Blog - the Film Experience," n.d.)

ج- ثوب الزفاف (لوسي)

تستسلم لوسي لتداعيات مرض مصاص الدماء. وعندما تموت، تُدفن مرتدية ثوب زفافها حيث تعكس أزيائها ثروتها وعاداتها الليبرالية وتتناقض مع عادات صديقتها مينا موراي – التي هي معلمة من الطبقة المتوسطة (ربما يكون التباين أكثر وضوحا في فستان الزفاف الذي ارتدته مينا وقد سبقت الإشارة إليه) - حيث كان ثوب زفاف لوسي عبارة عن دراسة في الملمس تم تصميمها للإشارة إليها أنها كائن وليس إنسانا طبيعيا، حيث استوحت المصممة إلهامها عند تصميمه من الزواحف الأسترالية ذات الأعناق المزركشة (Chlamydosaurus kingii) - التي تفتح طوقا من الجلد حول رقبتها عند تعرضها للتهديد - وتعطي ياقة هذا الثوب - والمصنوعة من الدانتيل - الوهم بأن رأس لوسي منفصل عن جسدها، قلادتها المرصعة بالجواهر تلفت الانتباه إلى رقبتها، المنطقة المثيرة والمغوية التي هي محور اهتمام دراكولا.(Academy 2017) . كما استلهمت المصممة في هذا الزي من لوحات القرن السابع عشر لمايكل كونراد هيرت♦ Michael Conrad Hirt، حيث ابتكرت فستان الزفاف الأكثر شهرة على الإطلاق الذي يحمل سمة وحشية ويفتن بنفس القدر. ("Horror Costuming: Bram Stoker's Dracula - Blog - the Film Experience," n.d



شكل (١٤)
(أقصى اليمين) صورة توضح نوعا من الزواحف الأسترالية ذات الأعناق المزركشة (Chlamydosaurus kingii) ("Frilled Lizard | Lizard Species, Frilled Lizard, Lizard" n.d.)**والذي استوحت المصممة إلهامها منه عند تصميم الزي وخاصة في ياقة الزي، يليها إحدى لوحات القرن السابع عشر لمايكل كونراد هيرت والذي كانت أعماله مصدرا آخر للإلهام لها في تصميم الزي، ثم دراسة ملونة من تصميم إيكو إيشيوكا لزي الزفاف الخاص بلوسي** (Willem n.d.) ، **(أقصى اليسار) تصميم الزي ترتديه الممثلة بعد تنفيذه**

- **أزياء عرائس دراكولا:**

ظهور أيقوني لعرائس دراكولا الثلاث واللاتي قدمتهن إيشيوكا كمفكرات أساسية (وحسية) لحركة الفن الحديث، مستوحاة بشكل خاص من النساء اللواتي صورهن ألفونس ماريا موتشا ♣ Alfons Maria Mucha مما خلق جو طيفي أثيري، تقدم أقمشة الزي إيحاءا لجسم بمظهر رطب وغض، ويظهر كما لو كان يتعرض لهبوب الرياح من مكان قريب، مع استخدام الألوان القديمة الباهتة والأقمشة الشبيهة بالضمادات، إشارة إلى اللفائف المستخدمة في التحنيط والكفن المقدس مما أعطى

مظهرا من الرعب والتحلل إلى الأزياء (Rodrigues 2021)، كما جعلهن تبدين كأشباح إغريقية عريقة مزينة بالمجوهرات البيزنطية، والخرز واللآلئ في غطاء الرأس. (“Horror Costuming: Bram Stoker’s Dracula - Blog - the Film Experience,” n.d.)

شكل (١٥)
(على اليمين) بعض أعمال الفنان ألفونس ماريا موتشا Alfons Maria Mucha، (على اليسار) تصميمات أزياء عرائس دراكولا و التي استوحتها إيكو إيشيوكا بشكل خاص من النساء اللواتي صورهن الفنان في أعماله
(Wikipedia Contributors 2019)

بفضل عبقرية المصممة إيكو إيشيوكا وخيال المخرج فرانسيس فورد كوبولا، فإن فيلم " دراكولا لـ برام ستوكر" هو وليمة بصرية وأيقونة فنية ومرجع بصري غني، فكل إعادة مشاهدة للفيلم كفيلة بالكشف عن أعاجيب جديدة مخبأة داخل كادراته وصوره الدسمة.

2- تصميم أزياء فيلم " الخلية The Cell " عام (٢٠٠٠)

- كان فيلم "الخلية The Cell" هو أول فيلم روائي طويل للمخرج تارسيم سينج Tarsem Singh بعد أن بدأ مسيرته المهنية في إخراج مقاطع فيديو موسيقية. وكان في هذا الفيلم يريد صورا مميزة للغاية ولا تنسى لتسلسلات الأحلام. كان أول عنصر قام بالتفكير به لتحقيق ذلك هو ابتكار أزياء مختلفة وسريالية لأزياء شخصيات الفيلم، فقد أعجب بأزياء المصممة إيكو إيشيوكا في فيلم "برام ستوكر دراكولا Bram Stoker’s Dracula"عام (١٩٩٢) وسعى وراءها للعمل معها لتحقيق رؤيته.انقسمت آراء النقاد حول فيلم "الخلية The Cell" كثيرا نظرا لاختلافه بشكل كبير، فكانت صور الفيلم سببا للاحتفاء والنقد في نفس الوقت. منذ تم إصدار الفيلم عام (٢٠٠٠)، لا يزال تصميم الأزياء هو الجانب الأكثر لفتا للانتباه فيه وهو ما يعني أن الأزياء هي التي شكلت الصورة.

- **ملخص قصة الفيلم**

كاثرين دين Catherine Deane (جينيفر لوبيز Jennifer Lopez) أخصائية نفسية للأطفال تستخدم تقنية مستحدثة تسمى بـ "نظام النقل العصبي Neurological Synaptic Transfer System" لدخول العقل الباطن لمرضاها والتفاعل معهم هناك – تم استخدام تلك التقنية بشكل أساسي على صبي صغير يعاني من الفصام المتقدم والذي يكون في غيبوبة. تم استدعاؤها من قبل بيتر نوفاك Peter Novak (فينس فاون Vince Vaughn) من مكتب التحقيقات الفدرالي لأن القاتل المتسلسل الذي كان يتعقبه، كارل ستارجير Carl Stargher (فينسينت دونوفريو Vincent D'Onofrio)، يعاني من نوبة صرع ويدخل في غيبوبة مماثلة للفتى. ستارجير يخطف النساء ويسجنهن في زنزانة زجاجية تمتلئ بالماء ببطء؛ ثم يصلح جثثهم الغارقة لتبدو وكأنها دمى. لذلك يتعين على كاثرين أن تفكر في اختراق عقل ستارجير في محاولة لمعرفة مكان احتجاز آخر ضحاياه المخطوفة، ووقتها في العثور عليهم على قيد الحياة ينفد. لكن تكتشف أن عقل ستارجير هو كابوس.(Review of *The-Cell-2000-The-Fall-2006*, n.d.)

في البداية قرأت إيكو إيشيوكا السيناريو وحللت كل شخصية، وبعد أن استوعبت تماما رؤية المخرج تارسيم سينج للشخصيات، كانت مسؤولة عن أزياء التسلسلات الخيالية. عندما بدأت في تصميم هذه الأزياء، لم تقم بالاستعانة بأي مراجع ومصادر مرئية. تركت عقلها يتجول بحرية وبعد عملية متكررة من التجربة والخطأ، توصلت إلى بعض الأفكار الأساسية، عندها فقط استخدمت مصادر خارجية - مقاطع فيديو ومعروضات متحف وكتب، أما أزياء الشخصيات في العالم الحقيقي كانت من تصميم المصممة أبريل نابير April Napier (Review of *The-Cell-2000-The-Fall-2006*, n.d.)

- **التيمات البصرية الأساسية التي يرتكز عليها الفيلم:**

- تأسيس عالم الأحلام

يبدأ الفيلم في عالم أحلام الصبي الصغير الذي تحاول كاثرين مساعدته. تم تصوير الغالبية العظمى من الفيلم على مراحل، لذلك كان المخرج مصرا على تصوير هذا التسلسل في ناميبيا لمنحه شعورا عالميا. كاثرين في أذهان مريضها الصغير ويتناقض ثوبها الأبيض البكر مع المناظر الطبيعية الصحراوية من حولها. إنها لا تنتمي إلى هذا العالم - إنها زائر. يمكن إدراك هذا المفهوم الذي سيتم اللعب به طوال الفيلم بهذه الصورة الأولى. يشير اللون الأبيض أيضًا إلى الحياد - فهي لا تدخل عقل مريضها بالعدوانية المقصودة. إنها تبين له أنها ليست موجودة للهجوم..-(Review of *The-Cell-2000-The-Fall-2006*, n.d.)

شكل (١٦)
لقطة من الفيلم توضح كاثرين البطلة في أذهان مريضها ويتناقض ثوبها الأبيض مع المناظر الطبيعية الصحراوية من حولها فهي لا تنتمي إلى هذا العالم، يشير اللون الأبيض أيضًا إلى الحياد

تصميمات إيكو لفيلم الخلية The Cell (والكثير من أعمالها الأخرى أيضًا) مؤهلة إلى حد كبير باعتبارها سريالية جديدة، والتي يشرحها الناقد كريس لافيرتي Chris Laverty بمزيد من التفصيل في مقالته عن أعمال إيكو إيشيوكا: "السريالية الجديدة هي أساس كل أعمال إيشيوكا. ببساطة شديدة، السريالية الجديدة هي فن الأحلام الخيالي، العقل الباطن يتم تنقيحه من خلال أصابع فنان. إنه شكل متجدد منذ السبعينيات ولكنه الأقوى منذ ظهور التصميمات المنشأة بواسطة الكمبيوتر. على الرغم من أن تصوير الأحلام يمثل تناقضًا، مثل حطام سفينة في وسط مدينة مهجورة، إلا أنه يجب أن يكون مقنعًا من حيث السياق. لا يتطلب المظهر الحرفي للحلم تعليق عدم الإيمان، بل يتطلب فهم أن ما نراه غير ممكن. ".-(Review of *The-Cell-2000-The-Fall-2006*, n.d.)

يشبه تصميم الأزياء الخاصة - التي ارتدتها كاثرين ومرضاها أثناء تجارب اختراق العقل - إلى حد كبير تصميم درعها لدراكولا في المشهد الافتتاحي في فيلم " دراكولا لـ برام ستوكر Bram Stoker's Dracula" عام (١٩٩٢) الذي تم الحديث عنه سابقا. فتبدو وكأنها عضلات مكشوفة، وتمثل إلى حد كبير جزءا من النسيج الداخلي للجسم حيث تسمح هذه البدلات لمن يرتديها بدخول الجسم عبر الدماغ. يذكر المخرج تارسيم سينج أن أغطية الوجه الزرقاء التي تم وضعها على أوجه الممثلين لم تكن ما يريده في شكل الصورة الكلية ولكن كان عليه استخدام "حل وسط" مع الاستوديو فاستخدم أغطية من الأزرق السماوي وعليها مستطيل أزرق محايد عند العينين. (Review of The-Cell-2000-The-Fall-2006, n.d.)

شكل (١٧)
(على اليمين) دراسة ملونة من تصميم إيشيوكا توضح تصميم الأزياء الخاصة - التي ارتدتها كاثرين ومرضاها – والتي تشبه إلى حد كبير تصميم درع دراكولا في المشهد الافتتاحي في فيلم "دراكولا لـ برام ستوكر" عام (١٩٩٢)، (على اليسار) لقطة من الفيلم توضح نفس الزي يرتديه الممثلون وأغطية على أوجههم أثناء تجارب اختراق العقل

- العالم الحقيقي

جاءت أزياء المصممة أبريل نابير April Napier الخاصة بالعالم الحقيقي على التمييز بين الواقع وتحديد نغمة تمثل اختلافًا كبيرًا عما يحدث في أذهان المريض. عالم الأحلام مليء بالأشكال والألوان الخيالية والأشياء المستحيلة – التي تصممها إيكو إيشيوكا - بينما يرتكز العالم الحقيقي على درجات ألوان الأرض والأشكال البسيطة. يتميز الفيلم بأجواء معاصرة، وكما تم تصويره في عام (١٩٩٩) فقد تأثر بأسلوب أواخر التسعينيات. لقد كان وقتًا من البساطة والألوان المحايدة التي تنعكس في الزي الرسمي للعلماء وعملاء مكتب التحقيقات الفيدرالي الذين يشكلون غالبية شخصيات الفيلم..(Review of *The-Cell-2000-The-Fall-2006*, n.d.)

- داخل عقل ستارجير

تستند العديد من متواليات الأحلام في عقل ستارجير إلى فنانين عملوا في النصف الأخير من القرن العشرين مثل: داميان هيرست Damien Hirst ♠، عندما تدخل كاثرين في عقل ستارجير، تدخل بنفسها وتتمتع باستقلاليتها الخاصة، ترتدي مرة أخرى ألوانا محايدة لإظهار أنها لا تشكل تهديدا لدماغ ستارجيرفهي تريد الحفاظ على حيادها، ترتدي تنورة وقميص بسيط، أحد الأماكن الأولى التي تم الوصول إليها في عقل ستارجير هي منطقة الدرج المجنونة، وترى في الردهة كارل ستارجير كطفل صغير مرتديا قميص بنقشة من السبعينيات ويمثل الجزء الصغير من البراءة والخير الموجود في ذهنه . ثم تصل كاثرين إلى المشهد الشهير الذي تم فيه تقطيع حصان إلى شرائح معلقة في علب زجاجية، وهو مستوحى من أعمال الفنان البريطاني داميان هيرست.(Review of *The-Cell-2000-The-Fall-2006*, n.d.)

شكل (١٨)
(على اليمين من أعلى) أحد الأماكن الأولى التي وصلت إليها كاثرين في عقل ستارجير هي منطقة الدرج المجنونة، (على اليسار) ترى في الردهة كارل ستارجير كطفل صغير مرتديا قميص بنقشة من السبعينيات ويمثل الجزء الصغير من البراءة والخير الموجود في ذهنه (أسفل اليسار) تصل كاثرين إلى المشهد الشهير الذي تم فيه تقطيع حصان إلى شرائح معلقة في علب زجاجية ، وهو مستوحى من أعمال الفنان داميان هيرست

- تحليل تصميم بعض نماذج الأزياء بالفيلم من تصميم إيكو إيشيوكا

- **الملك ستارجير The Stargher King**

أ- (الظهور الأول)

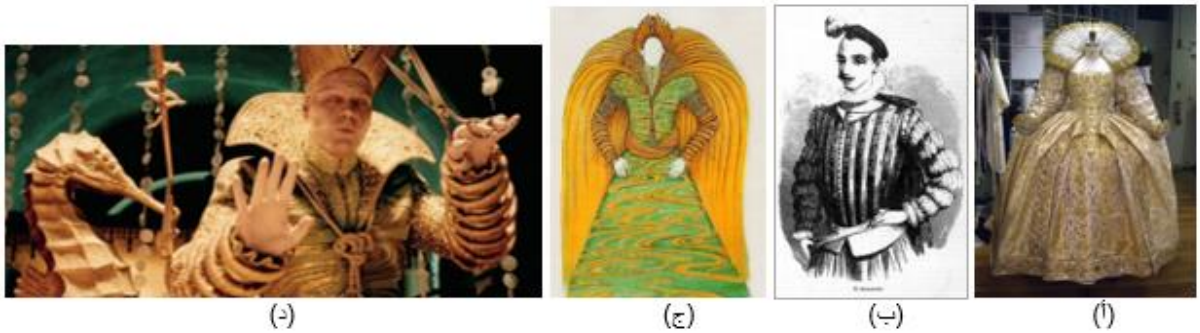
هذا هو أحد أكثر الأزياء المذهلة في الفيلم والذي أعطى قيمة مميزة للصورة السينمائية في الفيلم. الحلقات الخارجة من ظهره والتي تربط الشراع الأرجواني بجسمه تعكس الحلقات التي يمتلكها كارل ستارجير في جسده في العالم الحقيقي. ينزل من عرشه، وهو يرتدي عباءة أرجوانية طويلة ممتدة بحيث تغطي جدران الغرفة الضخمة خلف العرش، غالبًا ما يرتبط اللون الأرجواني بالملوك والقوة والطموح وهو ما سيصور كارل نفسه في عقله. إلى جانب الألوان الأخرى القوية جدًا من الأحمر والأسود في التنورة التي يرتديها وفي لون الشعر، كان هذا الزي عبارة عن صورة مكثفة للغاية وغنية على شاشة السينما.(Monagle 2021)

شكل (١٩)
لقطات توضح زي الظهور الأول للملك ستارجير والذي يعد أكثر الأزياء المذهلة والذي أعطى قيمة مميزة للصورة السينمائية في الفيلم. ينزل من عرشه، وهو يرتدي عباءة أرجوانية طويلة ممتدة بحيث تغطي جدران الغرفة الضخمة خلف العرش

ب- (الظهور الثاني)

ويأتي ستارجير في زي آخر رائع وغريب، الشكل العام يبدو أنثويا إليزابيثيا مبهما مع الرأس الذهبي الذي يعكس إلى حد ما طوقا عموديا أو رافعا للياقة العملاقة. تُذكر التفاصيل الذهبية وأكمام الأكورديون المنتفخة بأزياء عصر النهضة في فينسيا أو الأكمام الإليزابيثية، ولكن من الصعب تحديد المراجع الدقيقة – كعادة أعمال إيشيوكا - فهذا الزي هو إلى حد كبير شيء خاص به، ولكنه يستند إلى المجازات الملكية التي شاهدها الجمهور ومخزنة في مخيلتهم من قبل لذلك يعتقد ستارجير أنه ملك فخم ومهيب.

وعند البحث عن بعض أشكال الأكمام المتشابهة، وُجدت رسوم إيضاحية من رواية بعنوان "جبال البوجاراس Los Monfíes de las Alpujarras" عام (١٨٥٩) لمانويل فرناندیز إي جونزاليس Manuel Fernández y González عن لاجئين مغاربة في مرتفعات مملكة جرانادا القديمة (إسبانيا) في الجزء الأخير من القرن الـ ١٥ وبداية القرن الـ ١٦. كانوا يعملون في المقام الأول في مجال قطع الطرق ويرتدون أزياء مشابهة في شكل الأكمام. (Review of The-Cell-2000-The-Fall-2006,



(أ) (ب) (ج) (د)

شكل (٢٠)
(أ) تصميم لزي إليزابيثي يعد أحد مصادر الإلهام للمصممة أثناء تصميم الزي ، (ب) أحد الرسوم الإيضاحية من رواية "جبال البوجاراس " (١٨٥٩) لمانويل فرناندیز إي جونزاليس للاجئين مغاربة كانوا يعملون قطاع طرق يرتدون أزياء تتشابه في شكل الأكمام مع زي ستارجير، (ج) دراسة ملونة من تصميم إيكو إيشيوكا لزي ستارجير في الظهور الثاني، (د) لقطة من الفيلم توضح ستارجير يرتدي الزي

ج- الظهور الأخير:

لقد ذهبت الفكرة في تصميم هذا الزي إلى حد أن الملك ستارجير يبدو وكأنه حيوان زاحف، وأنسجة الزواحف والقشور الجلدية تطمس الانقسامات بين الجسم والأزياء. ("Horror Costuming: The Cell (2000) - Blog - the Film Experience" n.d.) فيظهر الزي كعباءة مقسمة إلى قشور متوالية فوق بعضها البعض كطبقات،تحت العباءة يظهر السروال الذي يحمل نفس سمة قشور الزواحف، على الرأس غطاء أملس يغطي أعلى الرأس بأكملها مع ملمس قشور ملساء نسبيا مثل رأس الثعابين.

شكل (٢١)
لقطات من الفيلم توضح زي الظهور الأخير لستارجير يبدو وكأنه حيوان زاحف، فيظهر الزي كعباءة مقسمة إلى ما يشبه قشور الزواحف متوالية فوق بعضها البعض تحت العباءة يظهر السروال الذي يحمل نفس سمة القشور، على الرأس غطاء أملس يغطيها بأكملها

▪ أزياء شخصية كاثرين Catherine

أ- كاثرين (كلعبة) Catherine As A toy

كانت تصميمات إيشيوكا في الفيلم تعبر عن الاندماج المزخرف بعنصر الظلام بين طراز الباروك وعناصر الفن الهابط والسادية. حيث كانت رؤيتها تجسد ذوقا خياليا هائلا لفنانة ومصممة أزياء قررت أن تلبس جينيفر لوبيز - كاثرين - مثل أبو الهول بطراز السايبربانك Cyberpunk ♣ ("WePresent | Eiko Ishioka's Costume Design and Her Mysterious Legacy," n.d.)، في مشهد يصور كاثرين جالسة على سرير في ثوب أسود كما لو كانت ملاكا مظلما. حيث استسلمت لعقل ستارجير في هذه المرحلة وقام بإلباسها كلعبته. عند مناقشة هذا الزي، أشارت إيشيوكا إلى الجوانب المختلفة، بما في ذلك مدى عدم ارتياحها في الحياة الواقعية. فتوضح أن الشخصية عندما أصبحت محاصرة من قبل قاتل متسلسل، تدخل عالم التعذيب والانتهاكات فقد أصبحت في الأساس لعبة وأداة لهو للقاتل، لذلك كان عليها أن تبدو مثيرة ومعذبة في نفس الوقت. فصممت لها رداءا شفافا باللون الأسود، وشعرا مستعارا كبيرا باللونين الأسود والأحمر، وياقة غريبة صلبة مصنوعة من البلاستيك، وبرقع معدني على الوجه مستوحى من البرقع المنتشر بين النساء في دول الخليج العربي – وجهة نظر الباحثة - حتى سألتها جينيفر لوبيز – مؤدية شخصية كاثرين في الفيلم - عما إذا كان بإمكانها جعل الياقة أكثر راحة، فرفضت حيث أنها من المفترض أن تتعرض للتعذيب، وهنا جاءت لأهمية الزي في خلق التقمص للممثل. ("Revisiting Eiko Ishioka's Fairy Tale Nightmare Costumes of the Cell" 2019)

شكل (٢٢)
لقطات من الفيلم توضح زي كاثرين (كلعبة) الذي هو عبارة عن رداء شفاف، شعر مستعار كبيربااللونين الأسود والأحمر، وياقة صلبة غريبة مصنوعة من البلاستيك، وبرقع معدني على الوجه مستوحى من البرقع المنتشر بين النساء في دول الخليج العربي (Review of Post/1165649 2023) (أسفل اليمين)

ب- كاثرين (كمحاربة) Catherine As A warrior

اتفقت إيكو مع المخرج على جميع أفكار تصميم الأزياء الخيالية تقريبا، والتي كانت مسؤولة عنها، الزي الوحيد الذي لم يوافق عليه تارسيم على الفور والذي واجهت بعض المشاكل معه هو الدرع الذي ترتديه كاثرين في نهاية الفيلم اضطرت إلى إعادة تصميم هذه القطعة حوالي ثلاث مرات. على كاثرين أن تقتل ستارجير، وهو الأمر الذي سيؤدي أيضا إلى قتل الشاب كارل في العالم الحقيقي، ومن أجل القيام بذلك، فهي تحتاج إلى التدعيم، صممت إيكو درعا يتألف من اللونين الأحمر والأسود، منطقة الصدر والرقبة مفتوحتان، وتنورة شفافة باللون الأحمر القاتم بلون النبيذ توضع فوق قطعة جذع سوداء منحوتة من الجلد. عادة ما تكون الدروع في الأفلام مصنوعة من البلاستيك المطلي، ولكن إيكو أرادت أن يكون زي جينيفر أكثر أنوثة وملاءمة للشكل، لذلك اختارت الجلد،(Review of *The-Cell-2000-The-Fall-2006*, n.d.) ، كانت الإضاءة مظلمة قليلا في هذا المشهد مما أعطى للزي لمسة قوطية.

شكل (٢٣)
لقطات من الفيلم توضح زي كاثرين (كمحاربة) الذي هو عبارة عن درع يتألف من اللونين الأحمر والأسود، منطقة الصدر والرقبة مفتوحتان، وتنورة شفافة باللون الأحمر القاتم بلون النبيذ توضع فوق قطعة جذع سوداء منحوتة من الجلد ("Image of the Cell de TarsemSingh Avec Jennifer Lopez et Vincent D'" n.d.)

ج- كاثرين (كأيقونة دينية) Catherine As A religious icon

في المواجهة تأتي الذروة (التي تحدث في ذهن كاثرين) الأيقونات الدينية واضحة، حيث تتخذ كاثرين شكل مريم العذراء. للفوز في هذه المعركة، يتطلب الأمر أكثر من مجرد ضوء وبصيص من الأمل، حيث تظهر كاثرين ترتدي زيا باللون الأحمر العميق،("Revisiting Eiko Ishioka's Fairy Tale Nightmare Costumes of the Cell" 2019) ، وحجاب أبيض يتدلى حتى الصدر، يتكامل الزي مع تصميم المنظر خلفها لتبدو وكأنها جزء منه -الباحثة- وهي جاهزة لإزالة صور كارل المظلمة مرة واحدة وإلى الأبد.

شكل (٢٤)
لقطات من الفيلم توضح زي كاثرين (كأيقونة دينية) الذي هو عبارة عن حيث تظهر كاثرين ترتدي زيا باللون الأحمر العميق وحجاب أبيض يتدلى حتى الصدر، يتكامل الزي مع تصميم المنظر خلفها لتبدو وكأنها جزء منه
(Reply 2010)

تعد قدرة إيكو إيشيوكا على التقاط الأيقونات الثقافية والمشاعر الشخصية من خلال تصميم الأزياء واحدة من أكثر ميزات هذا الفيلم إثارة. ومثل الجاذبية المثيرة التي يتمتع بها القتلة المتسلسلون وتأثيرهم على جماهير العصر الحديث، هناك جاذبية قاتمة معينة في تصميم أزياء فيلم " الخلية The Cell " لا يمكن أن يثيرها سوى أسلوب إيكو إيشيوكا التي توفيت لكن إبداعاتها الأيقونية راسخة بأمان في العالم السينمائي لتصميم الأزياء إلى الأبد. (Monagle 2021)

3-تصميم أزياء فيلم " مرآتي مرآتي Mirror Mirror" عام (٢٠١٢)

هذا الفيلم هو إعادة تقديم لقصة بياض الثلج أو سنووايت Snow White، من إخراج تارسيم سينج Tarsem Singh الذي عمل مع إيكو إيشيوكا في جميع أفلامه، فيلمه الذي يشبه الحلم " الخلية The Cell " عام (٢٠٠٠)، فيلم " السقوط The Fall " عام ٢٠٠٦ وآخر ملحمة أسطورية له "الخالدون The Immortals" عام (٢٠١١). أما هذا الفيلم " مرآتي مرآتي Mirror Mirror " عام (٢٠١٢)، يعد هو العمل الفني النهائي لـ إيكو إيشيوكا، حيث توفيت بعد الفيلم عن عمر يناهز ٧٣ عاما. وتظل الأزياء الخيالية المتقنة في هذا الفيلم بمثابة شهادة على تألقها الإبداعي، فقد أكسبتها ترشيحا لجائزة الأوسكار. ابتكرت إيشيوكا في هذا الفيلم أزياء سريالية مذهلة فقد ارتقت بالحكاية الخيالية إلى تجربة سينمائية رائعة بصريا حيث يعتبر الفيلم عرضا مذهلا للأزياء التي تظهر على الشاشة.

كان الفيلم من بطولة جوليا روبرتس Julia Roberts وليلي كولينز Lili Colins وآرمي هامر Armie Hammer. تدور أحداثه في عالم خيالي، الأمر الذي سمح لإيشيوكا بوضع تصميماتها بحرية دون ارتباط بفترة معينة. مما جعل الفيلم خياليا كلاسيكيا، وأكثر ثراءا في اللون. وجدير بالذكر أن العديد من الأزياء في الفيلم مستوحاة من الحيوانات، وهو شيء لا يوجد غالبا في العالم الحقيقي. لإنشاء هذا الإعداد المتقن لمثل هذه الحكاية الخيالية، كان على إيشيوكا إنشاء أكثر من ٤٠٠ زي، واستئجار ٦٠٠ زي آخر بالإضافة إلى إنشاء أقنعة وقبعات السفن الشراعية ومجوهرات فريدة من نوعها. قامت إيشيوكا بتصنيع ملابس الشخصيات الرئيسية في ٤ متاجر في نيويورك: أزياء Tricorne، Jennifer Love Costumes، Carelli Costumes و Eric Winterling. تم صنع باقي ملابس الممثلين في متجرها في مونتريال، باستخدام مصممين محليين وحرفيين.

فحجم الأزياء وحدها مذهل، حيث يبلغ محيط أزياء الملكة الشريرة (روبرتس) وسنووايت (كولينز) محيطًا يتراوح من ٥,٨ بوصة إلى ٦ بوصات، مصنوع يدويًا من ٢٥ إلى ٣٥ ياردة من القماش، مع أقفاص سلكية ضخمة ومشدات تحتها. وزن ثوب زفاف الملكة ٦٠ رطلاً وقطره ٨ أقدام. (Snead and Snead 2012). هذا الفيلم يمثل عودة أخرى لفكرة أن الزي هو البطل، فالنجم الحقيقي في هذا الفيلم هو الأزياء التي صممتها إيكو إيشيوكا، فكانت تصميمات الأزياء في الفيلم هي مفاهيمها الخاصة، وكلها تكشف بمهارة عن المنحنيات النفسية للشخصيات ودوافعها. فيما يلي تحليل لأبرز تصميمات الأزياء في الفيلم وهي أزياء سنووايت وأزياء الملكة الشريرة نظرا لتعددهم وتنوعهم الشديد وتميزهم بصور ظلية أيقونية:

- **تصميمات أزياء سنووايت Snow White:**

أ- <u>الظهور الأول</u>

بالنسبة لظهور "سنووايت" لأول مرة، كان الاتجاه الوحيد لإيشيوكا في تصميم الزي هو ارتباط الأميرة بالطبيعة. (Snead and Snead 2012)، ويمكن ملاحظة أنه أحد أكثر الأزياء تقليدية في التصميم حيث يحتوي على صورة ظلية لـ سنووايت الكلاسيكية لديزني ولكنه يبتعد عن التقليد في التفاصيل. ارتباطها بالطبيعة واضح في التطريز على صدر ثوبها الوردي حيث تم استخدام زخرفة من الزهور والطيور المطرزة باللون الوردي وأسفل مقدمة تنورتها الصفراء الزاهية. يستحضر هذا الثوب الطبيعة ورغبة سنووايت في الانتماء إليها مرة أخرى. ("Oscar Frontrunners- Mirror, Mirror" 2013)

شكل (٢٥)
لقطة من الفيلم توضح زي سنووايت في ظهورها الأول ويلاحظ من التصميم واللون ومن التطريز على الصدر وأسفل مقدمة تنورتها استحضار الطبيعة والإشارة إلى رغبتها في الانتماء إليها

ب- <u>زي التجول في الغابة</u>

أحد أكثرالمشاهد الأيقونية في الفيلم، عندما قررت سنووايت الفرار من القلعة مرتدية عباءة صفراء بلون الزعفران مبطن بالحرير الوردي الذي يتناسب مع ثوبها أسفل العباءة. ("Oscar Frontrunners- Mirror, Mirror" 2013)، وتبدو سنووايت وهي تتجول في الغابة المغطاة بالثلج (مستوحاة من مشهد في الفيلم الروسي، طفولة إيفان Ivan's Childhood عام ١٩٦٢) مثل شخصية تكنيكولور من خمسينيات القرن الماضي تدخل في فيلم أبيض وأسود. (Snead and Snead 2012)

شكل (٢٦)
(على اليمين) لقطة من الفيلم توضح زي سنووايت عندما قررت الفرار من القلعة مرتدية عباءة صفراء بلون الزعفران مبطن بالحرير الوردي الذي يتناسب مع ثوبها أسفل العباءة والمشهد مستوحى من مشهد في الفيلم الروسي، طفولة إيفان Ivan's Childhood عام (١٩٦٢) – (على اليسار) (Bradshaw 2016)

ج- الثوب التنكري (زي البجعة)

تقيم الملكة الشريرة حفلة تنكرية من أجل جذب الأمير الشاب، تسمع سنووايت بأمر الحفلة وترتدي ثوبا تنكريا بلون أبيض ذو تصميم صدر منخفض وأجنحة ورأس بجعة كغطاء رأس، وكل ذلك يمثل رغبة سنووايت في الحرية والطيران بعيدا عن العالم الرهيب لزوجة أبيها. (Oscar Frontrunners- Mirror, Mirror" 2013")، اختيار هذا التصميم للزي يعمل مع تطور الحكاية، فالبجعة مخلوق جميل يحاول الطيران بعيدا (مما يجعل عنصر الأجنحة في الزي يعمل بشكل جيد) كما أنه يخلق تباينا كبيرا مع الملكة التي ترتدي زي الطاووس. البراءة والجمال الأنيق ضد الغطرسة وقمة الغرور الجمال المزين. (Review of *Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror,* n.d.)

شكل (٢٧)
لقطة من الفيلم توضح زي سنووايت التنكري بلون أبيض وذو تصميم صدر منخفض وأجنحة ورأس بجعة كغطاء رأس، وهو يمثل رغبة سنووايت في الحرية والطيران بعيدا عن العالم الرهيب لزوجة أبيها

د- زي سنووايت في الغابة (بعد الهروب من القلعة)

بعد هروبها من القلعة لتحاول أن تنتقم وتسترد مملكتها، تلتقي سنووايت بالأقزام السبعة الذين يستضيفونها، كان زيها عبارة عن سروال أسود فضفاض مع قميص أزرق منتفخ عند الكتف عليه مشد أسود مطرز بأوراق نبات ذهبية. ومع ذلك، فهناك ارتباط يمكن لمسه بأزيائها الأخرى، ولا يزال تصميم الزي يعطيها براءة مما يسمح باحتفاظ المشاهد بشعوره بقدر ما من التعاطف تجاهها. ويرجع ذلك جزئيا إلى أن ألوان الطبيعة لا تزال موجودة. فاللون الأزرق المختار هو لون عميق وحيوي للغاية. والتطريز الذهبي يتماشى إلى حد كبير مع التطريز في أزيائها السابقة. (Review of *Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror,* n.d.)

شكل (٢٨)
لقطة من الفيلم توضح زي سنووايت في الغابة الذي يتكون من سروال أسود فضفاض مع قميص أزرق منتفخ عند الكتف عليه مشد أسود مطرز بأوراق نبات ذهبية واللون الأزرق المختار هو لون عميق وحيوي والتطريز الذهبي يتماشى إلى حد كبير مع التطريز في أزيائها السابقة

هـ - ثوب الزفاف

بعد هزيمة الملكة الشريرة في النهاية ولم شمل سنووايت مع والدها، تتزوج من الأمير. تجاهلت ايكو ايشيوكا في تصميم ثوب زفاف سنووايت اللون الأبيض التقليدي، وبدلاً من ذلك صممت ثوبا باللون الأزرق يعود إلى فترة العصور الوسطى حيث كان هذا اللون هو المفضل لفساتين الزفاف في هذه الفترة. صممت ايشيوكا الثوب بحيث تبدو سنووايت وكأنها هدية - مكافأة للشعب على تشجيعها والوقوف جوارها – عن طريق استخدام شريط برتقالي ضخم معقود في ظهر الثوب على شكل ربطة عملاقة، والتي تم تصميمها في الأصل ليكون باللون الأحمر ولكن تم تغييرها إلى اللون البرتقالي لتجنب المقارنة مع

إصدار ديزني. ارتدت سنووايت تاج ماسي للتحول من فتاة الغابة إلى أميرة مستعدة للحكم والقتال من أجل بلدها. (“Oscar Frontrunners- Mirror, Mirror” 2013)

شكل (٢٩)
لقطة من الفيلم توضح ثوب سنووايت للزفاف الذي ابتعدت فيه المصممة عن استخدام اللون الأبيض التقليدي، وبدلاً من ذلك صممت ثوبا باللون الأزرق مع شريط برتقالي ضخم معقود في ظهر الثوب بحيث تبدو سنووايت وكأنها هدية

- **أزياء الملكة الشريرة Evil Queen**

ميزت إيشيوكا هذه الشخصية الشريرة بصريا بشكل رئيسي من خلال التباين .فتم تصميم معظم فساتين الملكة لتشكل تباينا صارخا مع مظهر سنووايت. (Review of *Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror*, n.d.)، وعلى النقيض من أزياء سنووايت، تتميز أزياء الملكة بأكتاف حادة ورقبة عالية وطبقات من القماش الحادة حول الرقبة لإضفاء الشعور بالقوة والحدة والخطر. (Snead and Snead 2012)

أ- <u>ثوب البلاط الملكي (الظهور الأول)</u>

العنصر الأول الملحوظ (والأساسي) هو الحجم، هذا الزي الذي ترتديه الملكة الشريرة في أول ظهور لها مصمم خصيصا ليكون بمثابة تعبيرعن القوة، وبالتالي فهي ترتدي أكبر زي في المكان، وهي ميزة ستظل ثابتة طوال الفيلم .أزياءها دائما ضخمة بشكل يبعث على السخرية (Review of Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror, n.d.) ، وهو ثوب فاخر مطرز باللون الذهبي الخوخي له أكمام منتفخة يعكس عرش الملكة الذهبي. الفستان كبير وفخم ويعكس عهد الملكة وشخصيتها. أما بالنسبة للتأثيرات، فمن الواضح أن معظم تصميماتها مستوحاة من القرن الثامن عشر .تتأثر هذه الحالة تحديدا بالأزياء الضخمة في فرساي في منتصف القرن الثامن عشر فالأساس هنا هو أخذ العناصر الأكثر إسرافا في كل فترة ومزجها لتكوين مثال للإسراف. (Review of Designing a Fairy Tale. PART II*:* Mirror, Mirror, n.d.)

- قبعات البارجة

تفرض الملكة قوتها على رعاياها من خلال جعلهم يرتدون زي البوارج المزخرفة المذهلة التي تم تصميمها لمشهد قصير، ومن المحتمل أنها مشتقة من الأسلوب الشهير الذي ارتدته ماري أنطوانيت.استخدمت إيشيوكا مجموعة متنوعة من الصور الظلية لأزياء الأفراد الظاهرين في البلاط الملكي من رعايا الملكة، والتي يمكن تصنيفها بأشكال تتراوح من أواخر القرن السابع عشر إلى أواخر القرن التاسع عشر، بالإضافة إلى أن كل زي يعكس نمط مختلف من السفن الحربية على رأس الشخصية.(“Oscar Frontrunners- Mirror, Mirror” 2013)

شكل (٣٠)
(على اليمين) لقطة من الفيلم توضح ثوب الملكة الشريرة في ظهورها الأول في البلاط الملكي وهو ثوب فاخر مطرز باللون الذهبي الخوخي له أكمام منتفخة يعكس عرش الملكة الذهبي.، (على اليسار) لقطتان توضحان قبعات البارجة حيث فرضت الملكة قوتها على رعاياها من خلال جعلهم يرتدون زي البوارج المزخرفة حيث أن كل زي يعكس نمط مختلف من السفن الحربية على رؤوسهم

ب- ثوب البلاط الملكي (الظهور الثاني عندما تقابل الأمير للمرة الأولى)

الزي عبارة عن ثوب أصفر ساطع بلون الخردل مع رقبة كبيرة مكشكشة مستوحى من ثلاثينيات القرن السادس عشر مما يجعلها تشبه إلى حد كبير إليزابيث الأولى، إنه الثوب الوحيد في الفيلم بأكمله الذي لولا اللون، كان يمكن أن يعتبر قطعة تاريخية وخاصة إضافة الكشكشة العلوية الملتفة حول الرقبة، لخلق تأثير بصري للسحلية – يذكر بثوب الزفاف للوسي في فيلم دراكولا لبرام ستوكر (رأي الباحثة) - وتسليط الضوء على طبيعة الشخصية الزاحفة، رغم كونها ملكيّة للغاية في هذا الثوب المستوحى من العصر الإليزابيثي، فهي لا تُظهر شعورا بالانتعاش والشباب، وبدلاً من ذلك تبدو مثقلة برغبتها في الترف. (Review of *Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror*, n.d.)

شكل (٣١)
لقطة من الفيلم توضح ثوب الملكة الشريرة في ظهورها الثاني، وهوعبارة عن ثوب أصفر ساطع مع رقبة كبيرة مكشكشة مما يجعلها تشبه إلى حد كبير إليزابيث الأولى، مع إضافة الكشكشة العلوية الملتفة حول الرقبة، لخلق تأثير بصري للسحلية

ج- ثوب الحفلة التنكرية

تكسر الملكة جميع القواعد من خلال الظهور في ثوب أحمر مستوحى من الطاووس. لا يلفت اللون الأحمر الانتباه إلى الملكة فحسب، بل إنه يمثل أيضًا طبيعتها القاسية لتجفيف البلاد من المال حتى تستمر في العيش برفاهية وترف. يتكون هذا الزي الضخم من تنورة من أوائل القرن الثامن عشر مع مشد بتطريز أبيض وفضي مستوحى قليلاً من القرن السادس عشر وذيل طاووس عبارة عن جزء خلفي دائري مشدود يحاكي ريش ذيل الطاووس عند فرده لأعلى، مرة أخرى، تم تصميم هذا الثوب ليشكل تباينا قويا مع زي البجعة البيضاء الأنيق الخاص بسنوايت؛ بداية من الشكل إلى اللون، كل شيء يهدف إلى إبراز هذا الاختلاف فالفيلم يصورها كشخص يحتاج إلى أن يكون مركز الاهتمام باستمرار .ولهذا السبب، ألبستها إيشيوكا بذكاء شديد اللون الأحمر بالكامل في غرفة يرتدي فيها الجميع ملابس بيضاء وعاجي، إنها تصرخ حرفيا لجذب الانتباه. (Review of Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror, n.d.)

شكل (٣٢)
(على اليمين) صور متنوعة لزي الملكة الشريرة في الحفلة التنكرية بلون أحمر وتصميمه مستوحى من الطاووس ويظهر ضمن الصور دراسة لونية من تصميم إيكو إيشيوكا، (على اليسار) لقطة من الفيلم توضح الملكة ترتدي ثوب الحفلة التنكري باللون الأحمر بالكامل في غرفة يرتدي فيها الجميع ملابس بيضاء وعاجي، إنها تصرخ حرفيا لجذب الانتباه

د- ثوب العشاء مع الأمير (عند سماع خبر وفاة سنووايت)

هذا الزي يظهر على الشاشة لمشهد قصير جدا، ومع ذلك فهو قطعة تصميم رائعة يصعب نسيانها. ويتكون من ثوب حريري أخضر بأكمام طويلة من قماش التافتا الأبيض. يتم ارتداء هذا الزي في مشهد تتناول فيه الملكة العشاء مع الأمير وكل ما يستطيع التحدث عنه هو مدى سحر سنووايت، ثم تعلن الملكة في سعادة خبر وفاة سنووايت، الملكة هنا تشبه ثعبان باللون الأخضر مع وجود حواف حادة تحيط بها مثل الزواحف. (Oscar Frontrunners- Mirror, Mirror" 2013"). ولذلك فإن الثوب مناسب جدًا، ربما يكون هذا هو الزي الأقل تأثرا تاريخيا الذي ترتديه، وهو مستوحى بشكل أساسي من أشكال وأنسجة الأزياء الراقية. ومع ذلك، فهو يقوم بمهمة رائعة في تحديد الشخصية، التي تكون دائما مبتذلة جدا ولا يمكن اعتبارها جميلة أبدا. (Review of Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror, n.d.)

شكل (٣٣)
مجموعة صور توضح زي الملكة الشريرة التي ارتدته وقت تناول العشاء مع الأمير وزفت له خبر وفاة سنووايت، ويتكون من ثوب حريري أخضر بأكمام طويلة من قماش التافتا الأبيض يجعل الملكة تشبه ثعبان باللون الأخضر مع وجود حواف حادة تحيط بها مثل الزواحف

هـ - ثوب النوم

حتى أثناء ذهابها للنوم ثوبها يضع حواجز، ترتدي ثوب نوم حاد الكتفين وهو بالطبع ذهبي لامع، يجسد طبيعتها الجشعة الحقيقية. (Oscar Frontrunners- Mirror, Mirror" 2013"). فهي تبث سحرا على الأمير. يتأثر الزي بشكل كبير بأزياء تيودور المتأخرة، كما هو الحال مع ملابسها الأخرى، فهو مبالغ فيه ولامع .جميع تصميمات الأزياء الخاصة بالملكة

دائما ما تكون مزخرفة بشكل مفرط، وبالتالي لا تشعر بالكمال أبدا لكن ذلك يعبر بشكل خيالي عن الشخصية. Review of Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror, n.d

شكل (٣٤)
مجموعة صور توضح ثوب الملكة الشريرة للنوم ثوب نوم حاد الكتفين وهو بالطبع ذهبي لامع ، يجسد طبيعتها الجشعة الحقيقية فهي تبث سحرا على الأمير

و- ثوب الزفاف

تنشغل الملكة بالتآمر للزواج من الأمير الشاب وتزداد أزيائها سوءا. تصبح الأكتاف أكثر وضوحا وحدية، ومعظم التصميمات التفصيلية في أزيائها على شكل شفرات حادة. تستمر فكرة الخطر المحيط بها هذه حتى في ثوب زفافها المصنوع من الحرير العاجي، فقد تم استلهام الصورة الظلية من أزياء القرن السادس عشر، وذلك في الجزء السفلي للثوب المكون من طبقات من البتلات المدببة التي تعكس شكل الكسرات الكبيرة التي توجد في أزياء ماري أنطوانيت أثناء محاكمتها في فرساي. كما يتميز الثوب بأكمام من الحرير والشيفون وحجاب الزفاف على الرأس، يتكرر على الصدر نفس نمط البتلات المدببة متعددة الطبقات كما في التنورة ولكن بمقياس أصغر وبتطريز. كان وزن الثوب ٦٠ رطلا وقطره ٨ أقدام، يقف في تناقض حاد مع ثوب سنووايت من حيث أن الكتف لا يزال مدببا، بحيث يمثل الطبيعة الباردة للملكة ورغبتها في تحقيق الجمال والحفاظ عليه. (Oscar Frontrunners- Mirror, Mirror" 2013")، مرة أخرى، تم تزيين الفستان بشكل مفرط إلى حد كبير بحيث لا يكون جميلًا حقًا. مع الآلاف من الزخارف التي تشبه الريش والتنورة الضخمة، يبدو الفستان ثقيلًا جدا ومزيفا للغاية. يمكن ملاحظة أن هذه هي المرة الوحيدة في الفيلم التي ترتدي الملكة فيها ملابس بيضاء (وهو اللون الذي ارتبط في وقت مبكر من الفيلم بسنووايت) هذا لأنها تحاول إبراز صورة عروس شابة بريئة جديدة (وهي ليست كذلك). Review of *Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror,* n.d.)

شكل (٣٥)
مجموعة صورتوضح ثوب الزفاف للملكة الشريرة المصنوع من الحرير العاجي، الجزء السفلي للثوب مكون من طبقات من البتلات المدببة. كما يتميز الثوب بأكمام من الحرير والشيفون وحجاب الزفاف على الرأس، يتكرر على الصدر نفس نمط البتلات المدببة متعددة الطبقات بمقياس أصغر. يمثل التصميم الطبيعة الباردة للملكة ورغبتها في تحقيق الجمال والحفاظ عليه وضمن الصور دراسة ملونة من تصميم إيكو إيشيوكا

ز- ثوب النهاية

تم استحضار الحكاية الخيالية الكلاسيكية إلى أحد المشاهد الأخيرة للفيلم، فقد اختفى البذخ السابق للملكة، وبدلاً من ذلك يتم رؤيتها في شكلها الحقيقي لأول مرة. يحدث تغيير في زيها الأخير بعد هزيمتها وفقدانها كل شبابها وقوتها. وهكذا، ظهرت في حفل زفاف سنووايت مرتدية عباءة بنية اللون، وهي تقدم لها تفاحة. كان التصميم بسيط جدا، لكنه ذكي جدا من الواضح أن اللون والملمس والطباعة مستوحاة من الغابة المتحللة، مما يسلط الضوء على انحطاط الشخصية المهووسة بعدم التقدم في السن أبدا .تتميز تصميمات الملكة بكونها قطعًا مزخرفة بشكل مفرط من الفن الهابط وربما تكون هذه هي الفكرة الأكثر ذكاءً في الفيلم بأكمله .إنها تعكس بوضوح هواجس شخصية مهووسة بالشباب والجمال الغض وتأسر عقل مثل هذه المرأة العبثية بأكثر الطرق وضوحًا وفي ذات الوقت لا تبدو خطيرة أبدا. Review of Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror, n.d.)

شكل (٣٦)
صور توضح ثوب النهاية للملكة الشريرة حيث ظهرت في حفل زفاف سنووايت مرتدية عباءة بنية اللون من الواضح أن اللون والملمس والطباعة مستوحاة من الغابة المتحللة، مما يسلط الضوء على انحطاط الشخصية المهووسة بعدم التقدم في السن أبدا

وعليه فإنه من خلال الاستعراض السابق لأعمال المصممة إيكو إيشيوكا يمكن ملاحظة أن تصميماتها تتجاوز الفكرة التقليدية لتصميم الأزياء التي توفر تمثيلًا مثاليا للواقع لمنح الشخصيات بعض المصداقية البصرية. تنشئ عناصرها علاقة إبداعية وجمالية تجعل الأزياء تتحدث عن نفسها وتأخذ صبغة مسرحية، بشكل مستقل تقريبا عن أداء الممثلين. تتصرف بشكل مستقل دون أي نية لتزويد المشاهدين بالدقة التاريخية،على العكس من ذلك، تسعى أزياءها إلى توليد الأحاسيس من خلال التجريب الجمالي، وهي خصائص شائعة جدا في الأعمال الفنية ليس من قبيل المصادفة أن هذه الأحاسيس هي ما سيحمله الجمهور لبقية حياتهم بعد مشاهدة الفيلم مرة واحدة فقط. ربما بدت فكرة إعطاء الاستقلال لتصميمات الأزياء، ومطابقة أهميتها السردية مع التمثيل، وذلك بسبب تجربتها الفنية الانتقائية، والتي تغلغلت تقريبًا في جميع أشكال الوسائط والفنون المرئية المتاحة، وبفضل مهارات "مصمم الأزياء" والعملية الإبداعية المعقدة التي جعلتها واحدة من أكثر الفنانين المرئيين إنجازًا في جيلها، تمكنت إيشيوكا من التواصل مع مشاهدي الأفلام التي تحتوي على تصميماتها على مستوى نفسي تقريبا، مما منحهم تجربة تستمر مدى الحياة. إن إنجازها في العمل يستحق أن يدرسه الباحثون الأكاديميون ويتعمقون فيه بشكل متزايد، حيث لا يزال هناك الكثير لاكتشافه.

النتائج:

1- يمكن للمتفرج ربط ثوب معين أو زي كامل كصورة، بل ويمكن ربطها بالفيلم ذاته، أو أن يتم تذكر الفيلم بسبب أزياءه. من المهم فهم التأثيرات التي تحدثها أزياء الأفلام المعروفة على المتفرجين،وكيف يمكنهم دعم نجاح أزياء الشخصيات

والممثلين وبالتالي نجاح الأفلام. وبذلك يمكن أن تعطي معلومات عن الأهمية التي يمكن أن يعطيها الزي الأيقوني لشعبية الفيلم.

2- الأزياء السينمائية عبارة عن صور يمكن أن تعمل بشكل مستقل وتعطي دلالات دون الاعتماد كليا على الشخصية أو الجسد أو السرد. وهي أزياء خاصة ليست وظيفية فحسب، بل تعمل أيضا كاستعارات لذلك يمكن أن يشير الزي بمفرده إلى مفهوم أو دلالة، على الرغم من أنه في سياق عميق مع المظهر الكامل للشخصية ضمن أحداث الفيلم.

3- يمتلك الفيلم خطابا خفيا ومقننا يتمحور حول الأزياء السينمائية. يعد هذا السرد المرئي الذي تقوم به الأزياء والموازي للحبكة الرئيسية، أحد أبرز الأمثلة على كيفية تمكن مصمم الأزياء من سرد قصة وحتى تزويد المشاهد بمزيد من المعلومات مع تصميمات الأزياء الخاصة بها أكثر من النص المكتوب، وبذلك يمكن أن تخلق الأزياء في كثير من الأحيان هذه الرواية الموازية، ومن خلال القيام بذلك يستطيع المشاهد أن يحظى بتجربة سينمائية غنية.

4- الأزياء السينمائية ليست مجرد ملابس جميلة، أو دلالات لفترة زمنية أو جزء أساسي من تكوين الشخصية، ولكن يمكن رؤيتها من خلال نهج أكثر تعقيدا. فهناك الكثير الذي يمكن استخلاصه من النظر إلى ما وراء السطح وفتح الآفاق على المزيد من الأفكار المجردة.

5- إن التفكير في إعطاء الاستقلال لتصميمات الأزياء، ومطابقة أهميتها السردية مع التمثيل، حدث بسبب التجربة الفنية الانتقائية، والتي تتغلغل في جميع أشكال الوسائط والفنون المرئية، وبفضل مهارات "مصمم الأزياء" والعملية الإبداعية المعقدة التي يقوم بها، مما يؤدي إلى جعل تصميم الزي يتمكن من التواصل مع مشاهدي الأفلام بصريا وعلى مستوى نفسي، مما يمنحهم تجربة تستمر مدى الحياة، بل وتجعلهم حين يفكرون في الفيلم أو يذكر اسمه أمامهم يتذكرون أزياء شخصياته.

التوصيات:

1- نشر الوعي للمهتمين بالعمل في مجال تصميم الأزياء بأهمية الاستفادة من نقاط القوة وعوامل نجاح أعمال مصممي الأزياء المبدعين، والذين تركوا بصمات بارزة على الأفلام التي كانوا جزءا منها.

2- إدراك كيفية تحقيق المعادلة الصعبة بين التصميم الملائم للشخصية والشكل الجمالي مما يجعل تصميمات الأزياء لأفلام بعينها أن تكون طفرة في مجال تصميم الأزياء السينمائية، بل وأن تكون تصميمات أزياء تلك الأفلام سببا رئيسيا في نجاحها.

3- إن إنجاز بعض المصممين في مجالهم يستحق أن يدرسه الباحثون الأكاديميون ويتعمقون فيه بشكل متزايد، حيث لا يزال هناك الكثير لاكتشافه.

4- ضرورة فهم التأثيرات التي تحدثها أزياء الأفلام على المتفرجين، واستثمار ذلك في نجاح الأفلام المستقبلية. وبذلك يمكن إعطاء وسرد معلومات عن الأهمية التي يمكن أن يعطيها زي الفيلم الأيقوني لشعبية الفيلم.

المراجع:

1. “Academy Museum.” n.d. Www.academymuseum.org. https://www.academymuseum.org/en/bram-stokers-dracula-launched-eiko-ishiokas-career-costume-designer.

2. Academy, The. 2017. “How Eiko Ishioka’s Revolutionary Costumes Won Coppola’s ‘Dracula’ an Oscar.” ART & SCIENCE. July 12, 2017. https://medium.com/art-science/how-francis-ford-coppola-s-choice-to-work-with-a-weirdo-outsider-led-to-an-oscar-dd22bdf51e2a.

3. Bradshaw, Peter. 2016. “Ivan’s Childhood Review – Audacious, Coldly Lucid Postwar Russian Classic.” *The Guardian*. https://www.theguardian.com/film/2016/may/19/ivans-childhood-andrei-tarkovsky-review-audacious-lucid-classic.
4. “Byzantine Mosaic in Hagia Sophia by Artur Bogacki.” n.d. Fine Art America. Accessed January 16, 2024. https://fineartamerica.com/featured/byzantine-mosaic-in-hagia-sophia-artur-bogacki.html.
5. “Dracula 1992: Why Coppola’s Vampire Movie is so Unique.” 2020. ScreenRant. September 24, 2020. https://screenrant.com/bram-stoker-dracula-1992-movie-unique-reason/.
6. “Eiko Ishioka: Blood, Sweat, and Tears—a Life of Design | Exhibitions.” n.d. MUSEUM of CONTEMPORARY ART TOKYO. https://www.mot-art-museum.jp/en/exhibitions/eiko-ishioka/.
7. “Film Costumes as Icons.” n.d. https://core.ac.uk/download/pdf/29575657.pdf.
8. “Frilled Lizard | Lizard Species, Frilled Lizard, Lizard.” n.d. Pinterest. Accessed January 16, 2024. https://www.pinterest.com/pin/856317316634216254/.
9. Glass, Elizabeth Joy. 2020. “Designing Fear: Bram Stoker’s Dracula.” The Art of Costume. October 29, 2020. https://theartofcostume.com/2020/10/29/designing-fear-bram-stokers-dracula/amp/.
10. “Horror Costuming: Bram Stoker’s Dracula - Blog - the Film Experience.” n.d. Thefilmexperience.net. http://thefilmexperience.net/blog/2020/10/31/horror-costuming-bram-stokers-dracula.html.
11. “Horror Costuming: The Cell (2000) - Blog - the Film Experience.” n.d. Thefilmexperience.net. Accessed December 7, 2023. http://thefilmexperience.net/blog/2021/10/25/horror-costuming-the-cell-2000.html.
12. “Image of the Cell de TarsemSingh Avec Jennifer Lopez et Vincent D’.” n.d. Www.bridgemanimages.com. https://www.bridgemanimages.com/en-US/noartistknown/the-cell-de-tarsemsingh-avec-jennifer-lopez-et-vincent-d-onofrio-2000/nomedium/asset/1706366.
13. Lorenzo, Will. n.d. “Costume Design and Identity Costuming as It Is Used to Construct Societal Barriers.” https://eportfolios.macaulay.cuny.edu/fashionfilm/files/2014/09/Costume-Design-and-Identity.pdf.
14. Monagle, Matthew. 2021. “The 12 Best Space Movies You Can Watch on Netflix Right Now.” /Film. August 24, 2021. https://www.slashfilm.com/584412/the-best-space-movies-you-can-watch-on-netflix-right-now/.
15. “Oscar Frontrunners- Mirror,Mirror.” 2013. Thread by Thread: Costumes on Screen. February 2, 2013. https://threadbythread.wordpress.com/2013/02/02/oscar-frontrunners-mirrormirror/.
16. Remos, Ana B. 2013. “Eiko Ishioka: Fantasy and Adventure.” AzureAzure.com. April 28, 2013. https://www.azureazure.com/fashion/eiko-ishioka-fantasy-and-adventure-444/.
17. Reply, fran | 08/22/2012 at 2:18 am |. 2010. “Eiko Ishioka.” The Byczek Blog. November 10, 2010. https://byczek.wordpress.com/2010/11/09/eiko-ishioka/.
18. Review of *Designing a Fairy Tale. PART II: Mirror, Mirror*. n.d. Costumevault.blogspot.com.
19. Review of *The-Cell-2000-The-Fall-2006*. n.d. Https://Www.whitneyadams.com.
20. Review of *Post/1165649*. 2023. Https://Www.almrsal.com. November 12, 2023.

21. “Revisiting Eiko Ishioka’s Fairy Tale Nightmare Costumes of the Cell.” 2019. SYFY Official Site. September 19, 2019. https://www.syfy.com/syfy-wire/revisiting-eiko-ishiokas-fairy-tale-nightmare-costumes-of-the-cell.
22. Rodrigues, Roberto C. 2021. “Blood & Couture: Dracula by Eiko Ishioka (石岡 瑛子).” *Bulletin of the Transilvania University of Brasov. Series IV: Philology and Cultural Studies*, 141–66. https://doi.org/10.31926/but.pcs.2021.63.14.3.9.
23. Snead, Elizabeth, and Elizabeth Snead. 2012. “Designer Eiko Ishioka’s ‘Mirror Mirror’ Costumes Are a Spectacular Finale to Her Career.” The Hollywood Reporter. March 14, 2012. https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/designer-eiko-ishiokas-mirror-mirror-costumes-are-a-spectacular-finale-her-career-299109/.
24. “The Craft: Bram Stoker’s Dracula.” n.d. Hero. Accessed December 5, 2023. https://hero-magazine.com/article/11112/the-craft-bram-stokers-dracula.
25. “WePresent | Eiko Ishioka’s Costume Design and Her Mysterious Legacy.” n.d. Wepresent.wetransfer.com. https://wepresent.wetransfer.com/stories/eiko-ishioka-charlie-fox.
26. Wikipedia Contributors. 2019. “Alphonse Mucha.” Wikipedia. Wikimedia Foundation. May 13, 2019. https://en.wikipedia.org/wiki/Alphonse_Mucha.
27. Willem. n.d. “Hand Ruffs.” Trc-Leiden.nl. Accessed January 16, 2024. https://trc-leiden.nl/trc-needles/individual-textiles-and-textile-types/accessories/hand-ruffs.
28. Young Minds Inspired, and in cooperation with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences. 2008. “PROGRAM COMPONENTS.” https://www.oscars.org/sites/oscars/files/costumes_and_makeup_activites_guide.pdf.

مقاطع الفيديو:

29. “The Costumes Are the Sets - the Design of Eiko Ishioka (Legendado PTBR).” n.d. Www.youtube.com. Accessed December 5, 2023. http://youtu.be/3TFCNCt-gUk?si=yAIXn6U3qlE7qrfi.

♦ **نهاية العالم الآن Apocalypse Now** هو فيلم أمريكي أُنتج في 1979، وتدور أحداثه خلال حرب فيتنام. يعرض الفيلم رحلة إلى ظلمة النفس البشرية.أخرج فرانسيس فورد كوبولا الفيلم عن رواية جوزيف كونراد قلب الظلام Heart of Darkness بتصرف حر بالرواية وكذلك عن يوميات حربية لكاتب أمريكي آخر عن حرب فيتنام. وقد تعرضت عملية إنتاج الفيلم للعديد من الصعوبات كالإعصار الذي اجتاح موقع التصوير الرئيسي في الفلبيين «فيتنام» مما أدى إلى تدمير البلاتوهات بالكامل والتي تكلف بناؤها ملايين الدولارات مما أدى إلى تمديد فترة التصوير ومضاعفة تكاليف إنتاج الفيلم إلى ثلاثة اضعاف.

♦♦ **فرانسيس فورد كوبولا Francis Ford Coppola** (١٩٣٩ -) مُخرج، مُنتِج، وكاتب سيناريو أمريكي من أصول إيطالية حصل على جائزة الأوسكار خمس مرات، يعتبر من أهم المخرجين في تاريخ السينما .كوبولا أيضاً ناشر مجلات، وتاجر خمور، وفُندقي. تعود شهرته إلى ثُلاثيته الأيقونية " العراب The Godfather " أعوام ١٩٧٢، ١٩٧٤ و١٩٩٠، وفيلمه "المحادثة The Conversation " عام ١٩٧٤، وملحمة حرب فيتنام "نهاية العالم الآن Apocalypse Now " عام ١٩٧٩، وتحفته الفنية "دراكولا لبرام ستوكر Bram Stoker's Dracula " عام ١٩٩٢.

♠ **ساموراي Samurai** هو اللقب الذي يطلق على المحاربين القدماء في اليابان. وتعني كلمة «ساموراي» في اللغة اليابانية «الذي يضع نفسه في الخدمة». واستعمل اللفظ الأصلي لتمييز الرجال الذين كانوا يسهرون على حفظ الأمن، ثم تم تعميم الكلمة على كل الرجال المحاربين في اليابان.

♥ **" نو No ":** هو فن مسرحي ياباني، يرجع تاريخه إلى القرن الرابع عشر للميلاد، يقوم الممثلون فيه بارتداء أقنعة،ويتخاطبون باستعمال نفس نبرة الصوت، تصاحبهم فرقة موسيقية مزودة ببعض الآلات التقليدية. لهذا الفن سحره الخاص، وترمز الأقنعة وأشكالها المختلفة إلى شخصية حاملها.

♠ **الكابوكي:** نوع من أنواع المسرح الياباني حظي بشعبية كبيرة، وفيه يقوم الممثلون بتجميل وصبغ وجوههم (على عكس "مسرح نو" حيث يقوم الممثلون بارتداء الأقنعة)، ويستعملون ألوانا وأشكالا مختلفة من المواد، ويستطيع المتفرج أن يخمن من خلالها شخصية الدور الذي يؤديه الممثل.

♥ **جوستاف كليمت Gustav Klimt** (١٨٦٢ – ١٩١٨) فنان ورسام نمساوي شهير وأحد أبرز فناني حركة الانفصال الفنية في فيينا على الإطلاق .اهتم كليمت بشكل رئيسي بموضوع جسد الأنثى، انسجاما مع مبادئ حركة الانفصال الفنية التي تتمحور حول فكرة إعلان الحقيقة وكسر حواجز الخجل السلبي.من أشهر لوحاته القبلة "The Kiss".

♣ **ما قبل الرفائيلية Pre-Raphaelite** هي رابطة تشكلت من الرسامين والشعراء البريطانين عام ١٨٤٨م احتجاجا على المستوى المتدني للفن الإنجليزي في القرن الثامن عشر، بهدف إعادة تشكيل الفن من خلال رفض الأعمال التي قام فنانوها بتغيير العناصر القياسية للرسم من أتباع رفائيل ومايكل أنجلو و تميزت أعمالهم بالوله والشوق والألوان الزاهية، من أهم روادها ويليام هنت، فريدريك ساندیز، جون إيفرت ميليه، دانتي جابرييل روزيتي.

♦ **مايكل كونراد هيرت Michael Conrad Hirt** (١٦١٣–١٦٧١) فنان ألماني من عصر الباروك أصبح رسامًا للبلاط في برلين، حيث رسم صورًا ولوحات لمواضيع تاريخية. وهو معروف أيضًا بعمله في كنيسة القديس نقولا.

♣ **ألفونس ماريا موتشا Alfons Maria Mucha** (١٨٦٠ – ١٩٣٩): هو مصمم ملصقات وطباع حجري، ومصور، ومصمم جرافيك، ورسام، ومصمم طوابع بريد ألماني – تشيكي - ذو أصول نمساوية.

♠ **داميان هيرست Damien Hirst** (١٩٦٥ -.....) فنان إنجليزي وهو أبرز عضو في مجموعة تعرف باسم الفنانين البريطانيين الشباب، الذين كانوا يهيمنون على المشهد الفني في بريطانيا خلال تسعينيات القرن الـ ٢٠، تعد فكرة "الموت" تيمة أساسية في أعمال هيرست الفنية، واشتهر بسلسلة من الأعمال الفنية تحتوي على موضوع الحيوانات النافقة بعد أن تم حفظها في الفورمالدهيد.

♣ **السايبربانك:Cyberpunk** هو نوع من أنواع الخيال العلمي مشهور بتركيزه على عالم التقنية المتطورة والعالم السفلي، الاسم مشتق من علم التحكم الآلي والشرير وابتكر من الأساس من قبل بروس بيثك كعنوان لقصته القصيرة سايبربنك التي نشرت في عام 1983 حيث عرض فيها علما متقدما، مثل تقنية المعلومات وعلم التحكم الآلي، اقترن بدرجة من الانهيار والتغير الجذري في النظام الاجتماعي .