

La trasversalità tra moda e fantascienza

introduzione

Vestire il futuro è un modo per sopravvivere al presente, per dare luce e speranza ad una quotidianità intrappolata tra guerre, crisi politiche, terrorismo, disastri ambientali,. Ma l'estetica sci-fi è anche un territorio che permette di lasciare la fantasia libera di vagare e creare senza altra restrizione se non il proprio gusto personale.

Ma quando è nata la fantascienza? Si può risalire al *Frankenstein* di Mary Shelley o ai romanzi di Jules Verne, ma è il 5 aprile 1926 la data da ricordare. Cioè quando uscì negli Stati Uniti la prima rivista di fantascienza: *Amazing Stories* diretta da Hugo Gernsback

La fantascienza si afferma nei primi del novecento, ma il fenomeno esplode al cinema negli anni cinquanta, negli Stati Uniti. La Seconda guerra mondiale è finita e, per dimenticare gli orrori del passato, si comincia a immaginare un futuro diverso e tecnologico. Altri elementi, come l'entusiasmo per la nascente industria missilistica e il primo avvistamento di un disco volante nel 1947, rendono la fantascienza un fenomeno sociale.

Nella televisione, nei giocattoli, nei fumetti, nei libri e nel cinema, tutti puntano gli occhi verso le stelle. Costumisti e scenografi si sbizzarriscono nel cercare di creare abiti ed atmosfere innovative, che anticipino o influenzino le tendenze stilistiche. Il genere esce così definitivamente dal filone dei pulp magazine, cioè riviste popolari a poco prezzo, acquisendo dignità letteraria. La science-fiction si afferma nella cultura di massa per come è in grado di analizzare da un punto di vista scientifico, sociologico e psicologico i cambiamenti sociali apportati dalla scienza e dalla tecnologia. Nei primi film (muti e in bianco e nero) di fantascienza, l'impatto estetico del "futuro" era rappresentato da abiti che dettavano la moda del tempo. Fondamentali anche nuovi tessuti come il jersey, elastico e lucente, diventato icona senza tempo con la "petite robe noire" (il tubino nero) di Coco Chanel.

Il decennio si apre con il sovietico Jurij Gagarin primo uomo nello spazio nel 1961, seguito 2 anni dopo dalla connazionale Vladimirovna Tereškova. Nel 1969 il sorpasso degli USA che portano l'uomo sulla Luna con lo sbarco di Neil Armstrong e Buzz Aldrin. In questi anni il genere sci-fi vive una nuova evoluzione grazie al movimento della new wave britannica. Centrale diventa il ruolo della donna. Nel 1965 la famosa bambola Barbie diventa "miss Astronaut" su idea dalla moglie del fondatore della Mattel Ruth Handler. Nella serie tv *Star Trek* del 1966 il produttore Gene Roddenberry decide che le divise dell'equipaggio femminile dell'astronave devono avere la minigonna (sarà la consacrazione a fenomeno sociale).

Nel 1968 *Barbarella* con Jane Fonda sdogana audaci tutine spaziali disegnate da Paco Rabanne e realizzate con bachelite, pvc, sintetico e materiali dal look spaziale che entrano nell'immaginario collettivo. Nasce ufficialmente la "moda spaziale": vestiti a trapezio, il giubbotto di vinile, la mini che più mini non si può, gli occhiali da sole bianchi a fessura, miniabiti iper costruiti appesi solo da spalline, scarpe piatte. Lo stilista francese André Courreges lancia la "moda spaziale" ispirata al primo sbarco lunare con abiti metallizzati e modelle con capelli a caschetto colorati. Anche il design segue la tendenza: nascono in questi anni la seduta Globe, chiamata anche Ball Chair, di Eero Arnio; Vico Magistretti disegna la lampada Eclisse, un classico del design; Walter Pichler disegna la poltrona Galaxy 1, in alluminio perforato, archetipo del design spaziale. Ma gli Anni 60 sono anche il decennio del libro *Il cacciatore di androidi* di Philip K. Dick (1968), che ispirerà il film *Blade Runner*, e nel 1969 esce il kolossal *2001: odissea nello spazio* del regista Stanley Kubrik, con il costumista Hardy Amies che sceglie uno stile lineare e sobrio per l'uomo e la donna dello spazio. Il cantante britannico David Bowie rende omaggio a questo film con la canzone *Space Oddity*.

Emergono nella letteratura fantascientifica i temi del femminismo, del genere e della razza. Il decennio si apre con l'ultima missione umana sulla Luna nel 1972. E un anno dopo i Pink Floyd realizzano l'album *The Dark Side of The Moon*, con in copertina il prisma disegnato da George Hardie per lo studio Hipgnosis. Nella moda è l'italiano Giancarlo Zanatta nel 1970 a creare i Moon Boot, stivali da neve ispirati a quelli delle missioni spaziali che, ancora nel 1978, brevetta per il marchio Tecnica. Quanto al design il marchio Hamilton produce nel 1972 l'orologio digitale Pulsar

studiato come prototipo per il film *2001: Odissea nello Spazio* pochi anni prima. La tv si impone come mass media

Negli Anni Duemila al cinema il grande tema delle conquiste spaziali si sposta verso l'orizzonte di Marte, il pianeta rosso che sarà la prossima tappa dell'esplorazione umana del cosmo in cerca di forme di vita extraterrestri. Anche in questo caso la fantascienza ha già messo piede su Marte come nel film *Sopravvissuto - The Martian*, dove i protagonisti hanno abbandonato gli enormi scafandri per far spazio a tute spaziali più aderenti e sportive.

Alcuni film (e serie televisive) più di altri hanno segnato la storia della moda nella fantascienza, rimanendo iconici e dettando trend che vengono riproposti anche nelle attuali collezioni.

STAR TREK

La serie Star Trek, anche attraverso la moda, ha costantemente raffigurato i conflitti sociali del decennio in cui è stata creata. Ovviamente, il mondo di Star Trek doveva rimanere in qualche modo comprensibile e paragonabile alla realtà, in modo che il pubblico potesse comprendere la critica ai temi e agli argomenti trattati. Tuttavia, l'impostazione futuristica dello spettacolo ha permesso attraverso metafore di trattare argomenti di attualità che altrimenti sarebbero stati rifiutati dalla rete di produzione. Come opera di fantascienza, Star Trek è quindi un primo esempio con le sue rappresentazioni di razze aliene, che sono per lo più umanoidi, astronavi, viaggi nello spazio, tecnologia avanzata di un ideale utopico.

Parte di questa utopia è stata la creazione di un equipaggio multiculturale, che ha lavorato con armonia e esemplificato il principio di uguaglianza. Nella serie degli anni '60, l'equipaggio multiculturale comprendeva il mezzo vulcaniano/mezzo umano Mr. Spock, la donna bantu Uhura, il giapponese Mr. Sulu, e dalla seconda stagione anche il russo Chekov.

Negli anni '60, queste lotte sono particolarmente visibili in termini di moda. Lo spettacolo, ambientato nel XXIII secolo e caratterizzato da uguaglianza e tolleranza come temi chiave nella trama di molti episodi, presenta anche un codice di abbigliamento che differenzia chiaramente i membri dell'equipaggio femminile dalle loro controparti maschili. Principalmente, i personaggi maschili come Kirk o Spock indossano camicie a maniche lunghe che mostrano il loro rango, pantaloni neri e stivali neri. Le divise di The Original Series mostrano influenze della pop art degli anni '60 e nei costumi dell'equipaggio femminile fece la sua comparsa la minigonna, che ha avuto il suo apice in quel decennio. Uhura, come tutti i membri dell'equipaggio femminile, indossa generalmente minigonne, o meglio mini-abiti, con scollatura profonda asimmetrica e stivali, un abbigliamento sicuramente poco pratico per l'esplorazione dello spazio.

Le donne indossavano abiti a minigonna degli stessi materiali e colori degli uomini, con collant scuri, gli stivali neri erano indossati invece da entrambi i sessi. Nichelle Nichols non credeva che le minigonne fossero insolitamente corte o rivelatrici:

"Li stavo indossando per strada. Cosa c'è di sbagliato nel portarli in onda? Li indossavo sugli aeroplani. Era l'era della minigonna. Tutti indossavano minigonne"

Ci sono diversi fattori, che potrebbero essere chiamati a ragione per questa distinzione.

Il primo è il fatto che negli anni '60 l'abbigliamento per le donne in campo militare consisteva solitamente in abiti simili a quelli indossati da Uhura. Poiché la Flotta Stellare è un'organizzazione militare, i costumi degli attori sono stati modellati su quello che era comune nelle forze armate del tempo. Nell'esercito degli Stati Uniti, le donne indossavano questi abiti come un'uniforme, il che li rendeva visibili come membri dell'esercito, ma i vestiti corti li indicavano anche come donne e quindi rafforzavano i ruoli di genere. Questo è simile in Star Trek. Uhura e le altre donne dell'equipaggio sono ovviamente ufficiali della Flotta Stellare; tuttavia, data la natura delle loro uniformi è altrettanto ovvio che sono donne. Sebbene Star Trek abbia lo scopo di mostrare l'uguaglianza tra uomini e donne, gli abiti e lo stile dei personaggi esprimono il contrario.

Nei decenni successivi agli anni '60, la vita delle donne e la loro posizione nella società cambiarono significativamente. La figura della madre e dell'immagine della casalinga, sono state spinte sullo sfondo da donne che erano orientate alla carriera e autosufficienti. Stilisti e tendenze della moda si sono espressi adeguandosi a questa nuova immagine, per lo più informale, così come la moda formale si è sviluppata per offrire alle donne una scelta di abiti, gonne e pantaloni per ogni occasione. Tuttavia, mentre le donne preferivano sempre più i pantaloni alle gonne e quindi si

avvicinavano all'uguaglianza nell'aspetto, non c'era una tendenza simile per gli uomini. Ancora oggi, il numero di uomini nella società occidentale che indossa regolarmente gonne o abiti è prossima dello zero.

Il design dei costumi cambiava spesso tra varie serie televisive e film, specialmente quelli che rappresentano periodi di tempo diversi, sia per l'aspetto che per il comfort. I disegni delle uniformi nella serie originale erano il prodotto del designer William Ware Theiss. Le divise consistevano in un top colorato e pantaloni scuri, con variazioni significative tra i modelli utilizzati negli episodi pilota e il resto della serie. Il disegno originale utilizzava un collo a collo alto a coste pesante dello stesso colore della tunica per gli uomini, con una variante a collo alto per le donne, ognuna in tre colori: oro, beige ("sabbia") e azzurro.

Il materiale uniforme originale era velour. E' stato usato nella prima e nella seconda stagione perché era economico e facile da curare, ma si è ristretto dopo che è stato pulito a secco e si è strappato facilmente. Così, è stato sostituito, nella terza stagione, da un tessuto di nylon utilizzato nelle divise da baseball professioniste. Camicie diversamente colorate per gli uomini. erano indossate con pantaloni grigio scuro - che apparivano neri per la macchina da presa

I colori degli abiti venivano usati come indicatori di ruolo: il personale di comando indossa camicie d'oro; il personale delle operazioni, dell'ingegneria e della sicurezza indossa il rosso; e la scienza e il personale medico indossano il blu, tutti con colletti neri e magliette. Le camicie da comando più usate erano in realtà di colore verde oliva, ma sembravano essere di un colore giallo-oro chiamato "tenne" sotto le luci utilizzate sul set e nel film di post-sviluppo. Nelle serie successive, il colore dorato è stato canonizzato. Tuttavia, alcune uniformi - le camicie indossate dal Capitano Kirk e le alte uniformi, erano fatte di un materiale diverso che, pur essendo dello stesso colore, si presentava verde oliva anche sotto le luci e quando veniva fotografato.

Quando fu girato *Star Trek: Il film*, Susan Sackett e Gene Roddenberry hanno ridisegnato le uniformi perché i colori vivaci degli anni '60 originali, così vibranti in televisione, avrebbero distratto l'attenzione dello spettatore sul grande schermo. Ma i disegni si rivelarono impopolari, e quando assunse il ruolo di produttore dei film, Harve Bennett ordinò che le divise fossero ridisegnate perché non voleva "un equipaggio tutto grigio su una nave tutta grigia.

Nel corso di quasi 40 anni, tuttavia, molte cose sono cambiate. Negli anni '90, in *Deep Space Nine* e *Voyager*, una divisa unisex sostituiva i mini abiti, con poche eccezioni; le camicie colorate lasciarono il posto a quelle che erano per lo più nere. Questa tendenza continua nelle serie più recenti: si ha un'evoluzione delle divise degli ufficiali donne da abiti iper-feminili ad abiti androgini. come riflesso del cambiamento dei ruoli di genere nella società americana contemporanea.

Nelle prime stagioni della serie *The Next Generation*, le uniformi erano tute di un pezzo fatte di Spandex e di dimensioni leggermente troppo piccole, così da essere stirate una volta indossate e dare un aspetto liscio, ma i membri del cast odiavano le uniformi, che non lasciavano libertà nei movimenti a causa della rigidità. Dopo che il chiropratico Patrick Stewart aveva avvertito che rischiavano lesioni permanenti, gli attori hanno persuaso i produttori a sostituirle gradualmente con le uniformi di lana. Le divise di lana, che la maggior parte dei membri del cast indossano dalla terza stagione in poi, sono in due pezzi (camicia e pantaloni).

È interessante notare che negli anni '80 *The Next Generation* mostrava esperimenti con abiti per uomo, anche se sono mostrati in pochissimi episodi. Per i membri dell'equipaggio di sesso maschile, i costumisti hanno creato una gonna di un pezzo, che poteva essere indossata con o senza i pantaloni neri standard. Durante gli eventi formali, il capitano Jean Luc Picard indossa una divisa che consiste in una lunga tunica e un paio di collant. Entrambe le forme degli abiti maschili, tuttavia, scompaiono dopo un breve periodo di tempo o, nel caso delle divise, vengono sostituite da un'uniforme meno elegante, composta da una giacca lunga e pantaloni neri.

Nella serie che segue *The Original Series*, le uniformi degli ufficiali della Flotta Stellare sono letteralmente uniformi, lo stesso stile per uomini e donne. Si sviluppano dalle tute all'inizio della serie degli anni '80 *The Next Generation* alle camicie e ai pantaloni della serie '*Deep Space Nine* and *Voyager*' degli anni '90, mentre le donne sono diventate membri uguali dell'equipaggio, un fatto sottolineato da Kathryn Janeway, che è la prima donna Capitano in un ruolo da protagonista in *Voyager*. I colori pop art degli anni sessanta sono stati sostituiti da uniformi che presentano il nero come colore dominante, con solo le spalle colorate a indicare la posizione dell'ufficiale a bordo della nave.

Star Trek: Enterprise continua questa tradizione. Mentre l'uniforme ufficiale è una tuta blu simile a quella degli abiti da lavoro degli astronauti contemporanei, T'Pol è un altro esempio nella linea delle eccezioni visto che indossa ancora una tuta attillata. Né la sua logica natura vulcaniana, né i suoi membri della Flotta Stellare giustificano questo vestito - al contrario. L'unico scopo dell'abbigliamento sembra essere il continuo impegno di Star Trek per compiacere un pubblico maschile stereotipato, dimostrando che, alla fine, l'uguaglianza di genere non è stata raggiunta, nemmeno nel futuro utopico che Star Trek vuole presentare.

STAR WARS

Nei quasi quaranta anni trascorsi da quando George Lucas ha scatenato l'universo di Star Wars nel mondo, le maschere di Darth Vader e l'acconciatura a ciambella della principessa Leia sono state maschere di Halloween, le magliette con il logo di Star Wars sono diventate onnipresenti. Il duo gemello Nerd-punk Rodarte ha anche inserito in gran parte della collezione Autunno.inverno 2014 le serigrafie di Yoda e Han Solo e gli agghiaccianti paesaggi del film. L'ultimo film è stato celebrato con una speciale collaborazione di design, chiamata Force 4 Fashion, che va dal letterale (abito da stormtrooper di Ovadia & Son) al più sfumato (abito in pizzo guipure ispirato a Rey di Diane Von Furstenberg).

Ma la moda ha sempre avuto un rapporto ancora più profondo con i costumi di Star Wars, che ha rivoluzionato il concetto di costume da fantascienza e ha anticipato un momento radicale nel settore della moda alla fine degli anni '70.

Come spiega il direttore e curatore della Fashion Institute of Technology, Valerie Steele, prima di Star Wars, i costumi di fantascienza cadevano in "un paio di costumi futuristici cliché": tute argentee con strisce diagonali, o una visione spaziale degli abiti contemporanei.

Se per esempio in Star Trek, è tutto molto anni '60, di conseguenza il futuro è visto come tute colorate e micro-minigonne, in Star Wars, che ha avuto luogo memorabilmente "molto tempo fa, in una galassia molto, molto lontana", il futuro ha preso una piega diversa.

Gli stormtroopers, Darth Vader e la costellazione di nemici e guerrieri erano vestiti da John Mollo in abiti freschi e senza armature, uniformi aerodinamiche e prive di ornamenti e abiti imponenti che sembravano non familiari, ultraterreni e assolutamente peculiari. Proprio come Lucas aveva preso in prestito punti della trama e personaggi dai film di samurai di Akira Kurosawa, i costumi stavano chiaramente prendendo spunto dall'abito tradizionale giapponese.

"È distintamente diverso da tutta la tradizione della moda occidentale, ed è una cosa importante cercare di ottenere una sorta di look" alieno", spiega Steele dell'influenza giapponese. Non a caso, fu proprio in quel momento che una classe emergente di designer d'avanguardia giapponesi cominciava a giocare con il costume popolare del loro paese in un movimento che presto sarebbe risuonato nelle capitali della moda del mondo occidentale. Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto, Kansai Yamamoto e Issey Miyake stavano sperimentando forme surreali e cerebrali e assemblamenti di tessuto a bulbo, che assomigliano all'aspetto del mondo esterno di Star Wars, con risultati forse meno minacciosi. (Yohji Yamamoto ha debuttato la sua prima collezione a Tokyo l'anno della prima di Star Wars, e gli altri hanno iniziato a esibirsi a Parigi nei primi anni 80. Il gruppo sarebbe stato immortalato in un articolo del New Yorker del 1983 di Kennedy Fraser dal titolo profetico *The Great Moment*. ")

"È difficile per me credere che sia del tutto casuale, perché se pensi a quel particolare periodo in cui è uscito Star Wars, è stato giusto quando il Giappone ha governato il mondo", dice Steele.

"L'economia giapponese era in cima al mondo, stavano rilevando ogni tipo di società, e penso che ci sia sicuramente un'idea di come il Giappone fosse un po' come questo impero del male. Quindi, sia consciamente che inconsciamente, (Mollo) prese spunto dai temi giapponesi in veste di costumista. "

Il terzetto di eroi evoca appunto il sentimento di un altro mondo, Han Solo nel suo distopico look spaghetti-western, con la sua pistola infilata in una fondina; la Principessa Leia nella sua veste toga; e Luke Skywalker nelle sue vesti monastiche Jedi.

Da allora Star Wars ha lavorato come fonte ricorrente di ispirazione per l'industria, trasformandosi in un tête-à-tête di prestito e influenza con la moda. Come dice Steele, i film hanno avuto un impatto "nel rinnovare l'idea del costume fantascientifico come un'influenza sulla moda." Cita il

lavoro di Nicolas Ghesquière per Balenciaga, dove ha progettato dal 1997 al 2012: "quei leggings metallici e cose così ", come Gareth Pugh e Rick Owens. *"Penso che Star Wars abbia avuto un ruolo importante nel ricordare alla gente che quella potrebbe davvero essere una fonte d'ispirazione davvero interessante."*

BLADE RUNNER

Liberamente ispirato al romanzo *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, anche noto in Italia come *Il cacciatore di androidi*) di Philip K. Dick, è ad oggi considerato uno dei film di fantascienza che hanno segnato la storia del cinema.

Il film del 1982 diretto da Ridley Scott, era ambientato nel 2019 in una Los Angeles distopica, dove replicanti umanoidi venivano fabbricati e sfruttati come forza lavoro. L'estetica del film originale, la scenografia di Jordan Cronenweth e i costumi visionari di Michael Kaplan e Charles Node insieme a una caratterizzazione spettacolare dei personaggi femminili – tra cui Rachel, Pris e Zhora – hanno portato il film a essere apprezzato ben fuori dalle sale cinematografiche, rimanendo nel tempo nell'immaginario collettivo e continuando a ispirare nel tempo creativi e designer di tutto il mondo.

Dalle citazioni più letterali come la collezione di Gareth Pugh Autunno Inverno 2016, in cui capelli e abiti sono una replica perfetta del personaggio di Rachel, alle interpretazioni più libere come gli outfit Primavera Estate 2016 di Saint Laurent, che subito ci fanno pensare al look post punk di Pris. Le tre splendide replicanti ispirano più di uno stilista e più di una collezione: Rachael, con l'acconciatura anni quaranta e le spalline anni ottanta; Zhora, con il suo trench in plastica trasparente da cui si intravedono top, slip, e stivali neri con inserti metallici; e Pris, con il suo caschetto biondo, pelle di latte, striscia nera di trucco sugli occhi, e le sue mise dai richiami bondage.

Gran parte della sua estetica proveniva dal passato. I costumisti Charles Node e Michael Kaplan hanno preso gli elementi noir della narrativa poliziesca e hanno messo Humphrey Bogart, James Cagney e Orson Welles nell'assassino di androidi Rick Deckard. Per i costumi di Rachael, la femme fatale interpretata da Sean Young, ha attinto esplicitamente da quell'epoca: Kaplan ha citato Adrian (costumista per Joan Crawford, tra gli altri) come l'ispirazione dietro i suoi tailleur degli anni '30 e '40.

Kaplan, in linea con il design della produzione totale, ha creato costumi inventivi che sembravano influenzati dal passato, eppure molto contemporanei e indossabili nel futuro, le stesse qualità che si ritrovano nelle mode senza tempo di Adrian.

"Sono rimasto ipnotizzato dal mix di ciò che allora era futuristico con ciò che era già retrò", ha scritto in una e-mail. "Questo è ciò che rende "il mondo " Blade Runner fantascientifico e distopico. Non ci sono dei cliché nei costumi da fantascienza in Blade Runner, né tute con chiusura lampo o tute in lattice, ma piuttosto un melange unico dello stile degli anni '40, moda di ispirazione giapponese e flash punk-rock. Gli androidi di Deckard, chiamati "replicanti", incanalavano il punk in pelle, borchie e collari per cani, copiando l'aspetto di un sottoproletariato senza diritti di voto. I look dell'Asia orientale erano prominenti; disegni sovrapposti, asimmetrici che ricordano la produzione degli anni '80 di Issey Miyake, disseminavano la città.

Zhora è stato il primo replicante che Deckard caccia in Blade Runner. Sta cercando di fuggire prima che Deckard la spari in una scena drammatica successiva. La sua giacca di plastica trasparente era molto originale e accattivante. Adrian aveva anche usato una plastica simile per alcuni costumi da show-girl negli anni '30. Charles Node disegnò anche la sottoveste nera "dominatrice" e gli stivali del costume di Cassidy.

Daryl Hannah interpreta la replicante Pris, descritta come un "modello base di piacere", il suo costume è stato progettato da Michael Kaplan come un abito nero sexy con collare per cani e stivali alti sopra un collant strappato. Il costume che Daryl indossa per attirare l'attenzione di Sebastian e per fargli rivelare la sorte del dr. Tyrelsi, ha creato una moda per il look sexy punk. Una delle scene inquietanti del film è quella di Pris seduto tra i manichini e le marionette nell'appartamento di Sebastian. Si pone come uno dei manichini quando Deckard entra a cercarla.

l'immagine fa capire quale sia la realtà di un replicante. Ci sono voluti alcuni anni perché la moda del collant strappato si trasformasse in jeans strappati, ma questa tendenza della street fashion, ha avuto un grande seguito.

in un' intervista Kaplan dichiara: "E poi abbiamo iniziato a pensare in termini di Maltese Falcon e di quel genere di cose." Le sue citazioni erano Breaking Glass, un film britannico del 1980 con protagonista Hazel O'Connor, il cui aspetto punk ha ispirato Pris e il lavoro della fotografa Deborah Turbeville con i suoi "Modelli con vernice metallizzata sul viso e molta polvere e pigmenti".

Il motivo per cui Blade Runner è invecchiato così bene, dice Kaplan, è dovuto alla sua attenzione per la tecnologia e per i temi distopici che incarnano il fascino della moda per la novità.

"Nessuno aveva mai affrontato il futuro in quel modo", afferma Kaplan a riguardo dell'atmosfera e dell'estetica uniche del film. "Era grintoso e buio. Prima di allora, il futuro era stato fatto in un modo molto Courrèges" (dice di film come il 2001 di Stanley Kubrick 2001: Odissea nello spazio, e i suoi costumi puliti e color crema di Hardy Amies). "Ridley ha immaginato macchine che non erano nemmeno state inventate - come quella macchina in cui è possibile inserire una foto e diventa tridimensionale." Il film è sempre stato fonte di ispirazione per la moda. Nel 2011, hanno fatto riferimento a Blade Runner per una campagna pubblicitaria Balenciaga, scattata da Steven Meisel e interpretata da Gisele Bündchen come un androide in stile Rachael.

Mesi dopo la sua uscita, Vivienne Westwood e Malcolm McLaren hanno debuttato "Punkature", una collezione con una gonna stampata con una geisha sorridente - lo stesso volto visto su un cartellone a più piani nel film.

Dopo questo iniziale omaggio, la risposta della moda è stata largamente auto-riflessiva nei confronti del lavoro di Kaplan e Node. La collezione di prêt-à-porter per l'autunno-inverno 1998 di Alexander McQueen, squisita e su misura per Givenchy, rimane un punto di riferimento.

Pris, interpretato da Daryl Hannah, ha catturato anche l'occhio di Jeremy Scott. Per "Rampage", la sua seconda collezione alla fine degli anni '90, Scott "voleva creare un guardaroba che sembrava costruito da sacchi della spazzatura, pesce e rete" - forse un richiamo a questa scena. "Volevo che la sensazione della collezione trasmettesse l'emozione e l'aggressività", ha aggiunto.

Allo stesso modo, Jean Paul Gaultier ha ricordato il personaggio di Hannah "come una nuova superdonna, sexy e (una) bomba atomica", e si è appropriato del suo stupefacente makeup "occhi da procione" per la sua collezione Haute Couture Autunno-Inverno 2009.

Quasi due decenni dopo, la gonna di Gareth Pugh per la sua collezione Autunno-Inverno 2016 riprendeva la linea del lavoro di McQueen a Givenchy e del film che lo hanno ispirato.

THE MATRIX

Sono passati 18 anni dal primo film della fortunata trilogia The Matrix dei fratelli Wachowski, ma la sua influenza rimane incessante. Rinomato per le sue rivoluzionarie tecniche di post-produzione (l'iconico effetto "bullet time" in particolare), la coreografia rigorosa e l'estetica sci-fi cyberpunk, il film detiene una delle eredità più forti nella storia del cinema di Hollywood.

Il cyberpunk, corrente letteraria e artistica, nato nel decennio precedente, si inserisce nell'ambito della fantascienza, diventandone un sottogenere.

Il nome si fa derivare da *cibernetica* e *punk*, tratta di scienze avanzate, come l'information technology e la cibernetica, accoppiate con un certo grado di ribellione o cambiamento radicale nell'ordine sociale.

Attraverso un'opera di genere fantasy che tratta di internet o cyberspazio, si auspica un nuovo tipo di integrazione, il sovrapporsi di mondi formalmente separati: il regno dell'high tech e il moderno pop underground. The Matrix racconta nuovi mondi virtuali, realtà parallele che contengono al loro interno una inconsapevole razza umana, un Dio "incarnato" in una macchina, in un programma, fatto di dati e codici. E' The Matrix: la macchina che si ribella al suo creatore e assume il controllo su di esso e sul suo mondo. Parte da questo scenario futuribile per raccontare il tentativo da parte della razza umana di riappropriarsi del proprio mondo.

Il cyberpunk è la corrente che più di ogni altra aveva previsto questo mondo immerso nella tecnologia dove viene coniugata l'attenzione per la cibernetica,, con l'eredità punk, dove l'accento in questo caso viene posto sul termine eredità nel senso di ciò che rimane.

Occhiali da sole, ampi cappotti neri, pelle verniciata che ricopre il corpo, tutto indiscutibilmente nero, è un look che ha invaso la cultura popolare all'inizio del nuovo millennio, influenzando sia gli stilisti di moda che i fanatici del genere. I costumi di Kym Barrett in the Matrix sono stati, nel bene e nel male, un fenomeno culturale che ha contribuito a definire l'idea di tendenza della nuova era. Prendendo in prestito un po' dell'urbanismo implacabile di Helmut Lang e una punta di romanticismo gotico e la Oliver Theyskens degli inizi, i costumi hanno fatto da modello per plasmare i supereroi dei giorni nostri.

Severi look total black, composti dai lunghi cappotti, pantaloni di pelle e piccolissimi occhiali scuri rappresentano lo "stile Matrix". Neo e Trinity, sono stati d'ispirazione per numerosi stilisti, da Alexander Wang a Gareth Pugh fino a Diane Von Furstenberg.

I Trench in pelle vinilica, stivali, pantaloni e dolcevita, tutto, rigorosamente total black, lo stile Matrix contagia ancora: anche Gigi Hadyd, in occasione della cena di compleanno del fidanzato Zayn, si è ispirata a Matrix per il suo look, contagiando anche il cantante. (Trench vinilico del brand georgiano Tamuna Ingorokva per lei, cappotto Dsquared2, pantaloni Givenchy e occhiali Dior per lui).

Certo, non è difficile capire perché The Matrix faccia appello a così tante persone.

E' stato davvero in anticipo sui tempi e continua a ispirare exploit creativi in molti campi, dalla colonna sonora all'abbigliamento feticistico completamente nero: il design dei costumi è un elemento universalmente elogiato del film. Con le calzature hard, cappotti in vernice spalmata dominatrix e sfumature futuristiche, i personaggi di The Matrix si sono depositati su innumerevoli moodboard nel corso degli anni, in particolare tra gli stilisti di moda.

Gli occhiali da sole neri hanno guadagnando una notevole fama, in particolare le montature che utilizzano un'estetica futurista.

Le magliette in pelle attillata indossate da Trinity sono una scelta di stile che si ripropone anche nelle recenti collezioni di Alexander Wang, Kenzo e Juun.J.

I trench è forse il capo di abbigliamento più famoso di The Matrix. La gamma di designer che ha riproposto i lunghi capispalla nelle sue collezioni FW17 spazia da Louis Vuitton e Balenciaga a Vetements e Versace.

John Galliano, ha presentato la sua collezione futurista autunno / inverno 99 per Dior Haute Couture a soli quattro mesi dall'uscita del film Matrix. Galliano ha detto a Vogue che è stato "profondamente ispirato" dal film, per i pantaloni in lattice liquido e Louis Vuitton e Givenchy hanno vestito i modelli come gli attori del cast Matrix, in stampa croc nel 2012 e 2014. Anche il processo di realizzazione dei costumi Matrix sembra moderno ancora oggi. "Molto spesso usiamo la stampa 3D", spiegava la costumista Kym Barrett, parlando della tuta da ginnastica in PVC di Trinity, degli abiti color verde scuro di Neo e del suo cappotto di ispirazione cinese. "Utilizziamo tutti i tipi di nuove tecnologie tessili: stiamo inventando macchine per fare cose". Quei tessuti, tuttavia, erano spesso semplicemente PVC economico. Il cappotto in pelle iconica di Neo era in realtà un misto di lana che Barrett comprò a New York per 5 dollari al metro.

Matrix è ancora terribilmente attuale nella società millennial e digitale in cui viviamo, fatta di social media, photoshop e apparenze, la manipolazione costante rispetto alla quale ognuno è vittima e carnefice, nella realtà incerta e modellata che ci circonda.

il 2018 segna il ritorno di un trend: se il soprabito lungo torna ciclicamente in passerella, quest'anno in particolare è segnato alla ricomparsa del cappotto lungo in pelle, dal taglio a giacca e dalle linee minimal. Ma il vero richiamo al film è l'occhiale più di tendenza: i Matrix sun glasses, indossati da celeb di mezzo mondo come Rihanna, Beyoncé, Bella Hadid, Kaia Gerber, Selena Gomez e Kendall Jenner, hanno la caratteristica di essere piccoli e leggeri. Il via a questo trend l'ha dato Miuccia Prada che ha pensato bene di proporre per questa primavera estate un revival anni '90 del modello indossato da Neo e Trinity.

STAR WARS: IL RISVEGLIO DELLA FORZA

Sicuramente, l'ultimo film di Star Wars è arrivato con un botto così clamoroso che è difficile immaginare che non si intrometta all'alta moda allo stesso dei precedenti. Il tanto atteso film ha fatto dunque la sua apparizione non solo sugli schermi, ma anche in passerella.

I designer Rodarte, le sorelle Kate e Laura Mulleavy, hanno fatto un salto nel tema Star Wars nel 2013, quando hanno sfoggiato abiti fluttuanti in seta con personaggi iconici sulla passerella alla Fashion Week di New York. A Londra, i designer di Preen, Justin Thornton e Thea Bregazzi, hanno incluso la stampa di Darth Vader per l'intera collezione dell'autunno 2014.

Bobby Abley, designer di abiti da uomo con base a Londra, ha avuto la sua prima sfilata solista a Londra quest'anno, ha creato una collezione primavera / estate 2016 che ha fatto riferimento ai personaggi del franchise di "Star Wars". Questo faceva parte della Force 4 Fashion in associazione con l'organizzazione benefica Force for Change.

Naturalmente, i negozi di High Street mostrano in vetrina tutti i famosi personaggi, gli slogan e i disegni della saga.

I costumi del film fanno già pienamente parte alla moda contemporanea (lo schema dei colori della Resistenza proviene direttamente dal book di Rick Owens, Kylo Ren di Yohji Yamamoto e il vestitino unisex è il preferito da stilisti come Gucci e Vetements).

Il marchio di scarpe da skate preferito da tutti, Vans, ha rilasciato la sua collaborazione con Star Wars nel 2014. Popolari sono slip-on trainer, lo stile slip-on è quello che non accenna a scomparire, grazie a Phoebe Philo della maison francese Céline, che ha lo portato di moda nel 2011.

Justin Thornton e Thea Bregazzi, i designer del marchio londinese Preen, non hanno mai avuto paura del loro amore per Star Wars. La collezione autunno / inverno 2014-15, era caratterizzata dal film con maschere giganti di Darth Vader che abbellivano graziosi vestiti e camicie. Ora il marchio ha collaborato con Disney e Lucas Film per contribuire a un'iniziativa di beneficenza per raccogliere fondi per il Great Ormond Street Hospital.

Quando Nicolas Ghesquiere è stato il direttore creativo di Balenciaga, ha spesso riversato il suo amore per Star Wars e la fantascienza nelle sue collezioni (il suo primo post su Instagram era di un elmetto da stormtrooper). I disegni risultanti sono diventati pezzi cult, in particolare l'abito in neoprene. Forever21 ha preso ispirazione e ha creato una maglietta in tessuto a scaglie lunghe, che indosseremmo come abito.

<https://www.telegraph.co.uk/fashion/style/how-to-channel-your-star-wars-fandom-in-style/>

<https://www.corriere.it/native-adv/gucci-longform01-sci-fi.shtml>

<https://www.fashion-north.com/index.php/2015/12/01/force-awakens-star-wars-fashion-influence/>

<https://www.highsnobiety.com/2017/03/09/matrix-style-trends/>

<https://www.telegraph.co.uk/fashion/style/how-to-channel-your-star-wars-fandom-in-style/>

<http://www.cultureunbound.ep.liu.se/v5/a37/cu13v5a37.pdf>

<https://www.vanityfair.com/hollywood/2015/12/star-wars-fashion> <https://edition.cnn.com/style/article/blade-runner-2049-costume-design-fashion-renee-april/index.html>

<https://www.highsnobiety.com/2017/03/09/matrix-style-trends/>

<https://www.gioia.it/moda/accessori/g19719039/occhiali-da-sole-2018-modelli/>

<https://www.ft.com/content/803687a8-9a22-11e7-b83c-9588e51488a0>

<http://silverscreenmodes.com/the-look-of-blade-runner/>

<http://www.denofgeek.com/us/pictures/star-trek-costumes#3>