

Színház- és Filmművészeti Egyetem Doktori Iskola

FELÖLTÖZTETETT MOZGÓKÉP

Alkotói szempontok a játékfilm-es jelmeztervezésben

DOKTORI DISSZERTÁCIÓ

Tihanyi Ildikó Rita

Témavezető: M. Tóth Géza

2019



Hét kis véletlen című film (Gothár Péter, 2019) – werkfotó: Halas István

Bevezetés	5
Tézisek	6
<u>I. A játékfilmes jelmeztervezés alapkérdései</u>	<u>10</u>
I.1. Ruhák térben és időben	11
I.1.1. Viselettörténet	15
I.1.2. Divatszociológia	20
I.1.3. Szemiotika	24
I.2. A ruha fizikai jellemzői	28
I.2.1. Szín	32
I.2.2. Forma	37
I.2.3. Anyag	40
I.3. A karakterábrázolás eszközei	43
I.3.1. A szerep életre kel	43
I.3.1.1. Testkép és maszk	44
I.3.1.2. Jelmez	51
I.3.2. Viszonyrendszer és tipizálás	54
<u>II. Jelmeztervezési szisztémák a viselettörténeti korszakok tükrében</u>	<u>60</u>
II.1. Múlt	65
II.1.1. A szuperkópiák realizmusa	66
II.1.2. A stilizáció fokozatai	72
II.1.2.1. A korhűség látszata	73
II.1.2.2. Stilizáció a valóságűség határain belül	77
II.1.2.3. Tudatosan más kor beemelése	80
II.1.4. Ruhák a közelmúlt távlatában	87
II.3. Jelen	93
II.3.1. Dokumentarista és fikciós elemek	94
II.3.2. Generációs filmek	101
II.3.3. A valóságábrázolás szélső határai	110

II.3. Jövő	114
II.3.1. Múltban rekedt világok	115
II.3.2. A jövő jelene	122
II.3.2.1. Mainstream divat	122
II.3.2.2. Marginális irányzatok	127
II.3.3. Jövővíziók	131
II.3.3.1. Stíluspluralizmus	132
II.3.3.2. Uniformizálódás	136
II.3.3.2. Experimentális divatirányzatok	140
II.4. Időtlenség	145
<u>III. Jelmeztervezői gondolkodásmód a gyakorlatban</u>	<u>153</u>
<i>A Hét kis véletlen című film tervezése kapcsán</i>	
III.1. Karakterek bemutatása	154
III.2. Időrendiség felszámolása	157
III.2.1. A jelmezek mint attribútumok	160
III.2.2. Vándormotívumok	163
III.2.3. Színek és formák	165
III.3. Valóság és stilizáció	166
III.3.1. Kitágított jelen idő – társadalmi keresztmetszet	166
III.3.2. Történelmi hitelesség és a történet illúziója	169
III.3.3. Elrajzolt világ	171
Összegzés	175
Thesis	177
Bibliográfia	182
Filmográfia	191

Bevezetés

A jelmeztervező számára a játékfilmes jelmeztervezés során alapvető kérdésként merül fel, hogy milyen hatásmechanizmusok mentén működik a jelmez: mitől érezzük az egyes karaktereket életszerűnek és valóságosnak, a ruhák mely tényezők mentén idéznek meg bennünk élményszerűen egy korszakot, vagy teremtett világot. Vajon az ábrázolásban a realiztikusságra való törekvés elősegíti egy kor illúziószerű megjelenítését, vagy épp ellenkezőleg, a stilizáció szolgálja jobban a filmalkotók szándékait? Jelmeztervezőként fontos kérdésnek tartom egy film világának megteremtésekor a jelmezek valóságosságának értelmezését, hiszen a cél nem feltétlen egy korszak korhű bemutatása, hanem sokkal inkább a néző számára a lehető leghitelesebb valóság megteremtése, függetlenül attól, hogy egy kitalált vagy pedig valós világban játszódik a történet. „A kép akkor is valóságos, hogyha hamis” – fejt ki Umberto Eco a *Critique of the Image*¹ című esszéjében, vagyis azt mondhatjuk, hogy „saját összefüggés-rendszerükben a játékfilm »hamis« képei is valóságosak, méghozzá a konkrét valóság valóságát hordozzák”.²

A látvány egésze a játékfilm esetében a néző azon képességére épít, hogy a látott képi információk alapján a felállított jelrendszert elfogadja, értelmezi és megtanulja olvasni. Ezáltal a filmnézés idejére a közönség és a film között konszenzus jöhet létre: amit a néző a vásznon lát adott kontextuson belül valónak fogadja el. A mozgóképen való ábrázolás tehát mindig nagyfokú absztrakciót feltételez, mely a néző mentális kiegészítő képességére épít. Dolgozatomban azt vizsgálom, hogy a játékfilmes jelmeztervezés során a ruhák hogyan szolgálják azt a szándékot, mely által a film teremtett világát a közönség a filmnézés idejére „valóságosnak” fogadja el.

Disszertációmban a jelmezeket a viselettörténet viszonylatában értelmeztem. Hipotézisként állítottam fel, hogy a jelmezek vizuális megjelenésének különböző stilizációs szintjeit a ruhák viselettörténeti korszakokhoz fűződő viszonyában eredményesen lehet megfigyelni. Az egyes ruhadarabok karakterjegyei, jellegzetességei és fizikai tulajdonságai az adott kor szellemiségét mindig az alkotók szándékainak megfelelően tükrözik vissza. Módszerem a különböző korokban forgatott játékfilmek ilyen szempontú elemzése: az időkezelés tengelyének az analízisek során

¹ Umberto Eco: *Critique of the Image*. 1967. (Ford. John Mathews) In *Thinking Photography* (Szerk. Victor Burgin) Houndmills, Basingstoke, Hampshire RG21 6XS and London, MACMILLAN PRESS LTD, 1982. p.34.

² Gelencsér Gábor: *Képtelen képek - A médiarealizmusról* In *Mozgóképkultúra és médiaismeret szöveggyűjtemény*, <http://mek.niif.hu/00100/00125/00125.pdf> p.27, 2016.11.15.

mindig az adott film forgatási munkálatainak idejét tekintetem, hiszen a jelmeztervezés szempontjából a döntő aspektus, hogy saját korához képest mikor játszódik a történet. Ezek mentén jelmeztervezési metódusokat definiáltam: a jelmezeket az idő függvényében, a múlt – jelen – jövő – időtlenség viszonylatában vizsgáltam és a tervezésre vonatkozóan összefüggéseket és szabályszerűségeket állapítottam meg. Az elemzések nem korlátozódnak szigorúan a játékfilmekre, egy-egy szemléltető példa esetében a TV-sorozatok is az elemzések tárgyát képezik. Az elméleti tézisek gyakorlatban történő alkalmazása és megtapasztalása fontos részét képezi a tudatos tervezői alkotómunkának. Ennek igazolásaként a dolgozat utolsó fejezetében saját tervezési munkám bemutatása kapcsán mutatok rá a jelmeztervezési szisztémák megvalósulására. Doktori kutatásommal nemcsak eddigi jelmeztervezői gyakorlatom elméleti összegzését kívántam elvégezni, hanem egy, a gyakorlatban is használható rendszert szándékoztam létrehozni a leendő és már gyakorló jelmeztervezők munkájának segítésére.

Tézisek

I. A játékfilmes jelmeztervezés alapkérdései

Dolgozatom első fejezetében a játékfilmes jelmeztervezés jellegzetességeit és annak eszköztárát szedem pontokba, strukturálom azokat a szempontokat, melyek a jelmez és a karakterábrázolás vizuális képét elsődlegesen meghatározzák.

A jelmezeket a tervező avval a szándékkal alkotja meg, hogy a ruhák a nézőben bizonyos érzeteket keltsenek és a kollektív tudásra alapozva képzettársításokat idézzenek elő. A film befogadása során a néző a látott képi információkat értelmezi, képzeletében felépít egy olyan világot, mely szerencsés esetben az alkotók elképzeléseivel megegyezik. A történet időben és térben való elhelyezése során elengedhetetlen a kapcsolódó viselettörténeti és divatszociológiai háttér felkutatása, mely fontos igazodási pontokat ad a jelmeztervezőnek az alkotómunka során – abban az esetben is, ha az absztrakció később teljesen elemelt látványt eredményez, ahogy az a további fejezetekben egyértelműen kirajzolódik. A jelmez sokszor túlmutat esztétikai megjelenésén és a film képi világában jelként funkcionál, ezért szükséges a kommunikációban betöltött szerepét is vizsgálni és értelmezni. Ebben a megközelítésben a társtudományok közül a szemiotika nyújt segítséget, mely az öltözetet kulturális szignálként értelmezi. A ruhát három alapvető tulajdonságával

jellemezhetjük: a szín, a forma és az anyag megválasztása alapvetően meghatározzák az öltözet vizuális képét, ezért ezen aspektusok vizsgálatával folytatom a dolgozatot.

A karakterábrázolás során alapvető kérdés, hogy a tervező hogyan öltözteti fel az adott szereplőt, és annak társadalmi környezetét a filmben. Egy szereplő külső megjelenése mindig vizuális jelekkel tájékoztatja a nézőt a karakter szociális és kulturális háttéréről, valamint aktuális lelki állapotáról is információkat közöl, így a tervezőnek foglalkoznia kell a színész és a figura kölcsönhatásával, a szerep filmen belüli viszonyrendszerében betöltött helyzetével és fejlődési ívével. Ez a vizualitás nem csak az öltözködésben, hanem a testkép megjelenítésében is megmutatkozik, mely a maszkkal együtt a karakterépítést szolgálja. A ruha végső formáját sok esetben az alatta lévő öltözetnek köszönheti: egyfelől a társadalmi érintkezés szabályaihoz igazodik, másfelől pedig a kor szépségideáljának megfelelően alakítja a test kontúryait, meghatározva ezáltal a színész mozgáskarakterét. Dolgozatomban filmpéldákon keresztül ezek mellett az állításaim mellett érvelek, a további fejezetekben az elemzések során ezekre a megállapításokra támaszkodom.

II. Jelmeztervezési szisztémák a viselettörténeti korszakok tükrében

A karakterábrázolás mint reprezentáció valóság-hűséghez való viszonyát véleményem szerint a jelmeztervezés során leginkább a ruhák viselettörténeti korszakokhoz fűződő viszonyában lehet megfigyelni, ugyanis az egyes ruhadarabok fizikai karakterjegyei és vizuális jellegzetességei mindig az adott kor szellemiségét tükrözik vissza. Disszertációm második fejezetében az idő függvényében mutatok rá a különböző korokban forgatott, más-más történelmi korszakokban játszódó játékfilmek kapcsán a jelmeztervezési folyamat sajátosságaira.

A ruha önmagában sosem lehet különálló az időtől, materialitása révén mindig függ az anyagtól: formája, textúrája, technikai megvalósításának mikéntje, színe és anyagminősége mindig egy korszakot jellemez. Az idő függvényében, azaz hogy a múltban, jelenben, jövőben játszódik-e a történet, vagy az időtlenség megfogalmazására tesz kísérletet, különböző jelmeztervezési metódusokat állapítottam meg, melyek eltérő terminusok mentén hozzák létre valóságillúziójukat, hozzájárulva ezzel a film saját valóságának megteremtéséhez.

1. Múlt

A múltban játszódó filmeknél elsősorban a valóságosság hitelességét, illetve annak feltételezett szükségszerűségét vizsgáltam. Az elemzett példák kapcsán rámutattam, hogy a realiztikusságra való törekvések a hipotéziseket nem minden esetben támasztják alá. Sokszor a stilizáció, illetve a realiztikusság szubjektív értelmezése célravezetőbbnek bizonyult a valóság illúziójának megteremtésére. Konklúzióként megállapítottam, hogy a jelmeztervezés során a ruhák részletgazdag megjelenítése a nézőben a realiztikusság érzetét kelti, és ezáltal a viseleteket hitelesnek és valószerűnek fogadjuk el a filmben. Evvel ellentétben a stilizáció mindig a korszak sajátos értelmezését teszi lehetővé: a film a ruhák divatban is megmutatkozó társadalmi összefüggései mentén párhuzamosan más korokra is képes reflektálni.

2. Jelen

A jelenben, illetve a közelmúltban játszódó filmek tervezési módszerének vizsgálatánál alapvetésként fogalmaztam meg, hogy a jelmezek tudatosan az általánosabb jegyekben próbálják megragadni a kor jellegzetességeit, ugyanis az adott kor viseletét jellemző konkrétumok a filmeket időben behatárolhatják és vizuális megjelenésükben elavulttá tehetik. A fejezetben összevettem a dokumentarista filmek és fikciós játékfilmek jelmezeinek hatásmechanizmusát. Arra a következtetésre jutottam, hogy a tudatos tervezés a rendező és az alkotók szándékait célravezetőbben juttatja érvényre, mint abban az esetben, amikor a szereplők saját ruházatukban jelennek meg.

3. Jövő

A jövőben játszódó történetek esetében a filmek világteremtését a jelmezek viszonylatában elsősorban a divatirányzatok aspektusai határozzák meg. A filmek a jövőbeli világkép érzetét egyfelől a néző számára egy már ismert formavilág új kontextusba helyezésével teremthetik meg. A jelmezek vizualitásukat ennek megfelelően kölcsönözhetik a múlt viseleteiből, vagy a jelen öltözködés-kultúrájából: az ismerős formák az idegen közegben a néző számára még ismerősebbnek hatnak. Másfelől a jövő még nem létező, kialakulóban lévő vizualitásának megteremtésére a filmalkotók az élen járó – a kibontakozóban lévő társadalmi jelenségekre érzékenyen és gyorsan reagáló – divatirányzatokból inspirálódnak. Az általam említett filmpéldák elemzése kapcsán összefüggésbe hoztam a jelmez és a kortárs divat működési mechanizmusait, rámutattam a két terület közötti kapcsolódási pontokra.

4. Időtlenség

A fejezet végén az időtlenség ábrázolására való törekvéseket vizsgáltam. A filmen megjelenő jelmezek ebben az esetben egyszerre több kor jellegzetességeit is hordozzák: eltérő korszakok öltözeteit jelenítik meg egymás mellett, kiszakítva ezáltal az idő kronológiai kontextusából a viseleteket. Az így létrejött vizualitás összességében az adott jelmez kapcsán egy kort sem jellemez, az összes idősíkot és korszakot magában foglalja.

Az elemzések kapcsán összefoglalóan arra a következtetésre jutottam, hogy a jelmez azáltal kelti egy korszak érzetét és teremti meg annak illúzióját, hogy tudatosan olyan elemeket használ, melyek a közös tudásra alapozva a nézőben egyfelől az ismerősség érzetét keltik, másfelől pedig koherens egységet alkotnak, függetlenül attól, hogy milyen korban játszódik a történet. Ezek az elemek elsősorban a ruha fizikai tulajdonságait meghatározó szín, forma és anyag, melyek saját összefüggésükben a különböző viselettörténeti korok viseleteire a hasonlóság révén mutatnak rá. A képzettársítás és az adott kor megidézése ennek köszönhetően jön létre a nézőben. A stilizációt a hasonlóság mértéke határozza meg, mely ezeknek az elemeknek az arányából adódik össze. A legfontosabb egy olyan világ vizuális megteremtése, mely a néző számára befogadható és appercipiálható.

III. Jelmeztervezői gondolkodásmód a gyakorlatban (a *Hét kis véletlen* című film kapcsán)

Az elmúlt másfél évben szerencsém volt a *Hét kis véletlen* című játékfilm (rendező: Gothár Péter, 2019) alkotómunkájában jelmeztervezői minőségben részt venni, így a dolgozat utolsó fejezete egy esettanulmány, mely a tervezés metódusának gyakorlati szempontjait mutatja be. A film különböző idősíkokra reflektáló sajátos látványvilága a karakterek vizuális jellemrajzában is megmutatkozik. A realista és elemelt képi ábrázolás ötvözete a filmben egyfajta időtlenség megteremtésére törekszik, amihez az öltözetek is nagyban hozzájárulnak. Az alkotómunka egyik kitűzött célja a történet időrendiségének felszámolása volt, mely a jelmeztervezés során különböző stilizációs szinteket és láttatási technikákat eredményezett. Az egyes történetszálak közötti kapcsolódási pontokat a karakterek jelmezbeli megjelenítése hozza létre. A jelmezek valósághoz való viszonyát továbbá a viselettörténeti korszakokhoz kapcsolódó tervezési metódusok mentén elemeztem, így rámutattam az általam felállított módszer gyakorlatban történő alkalmazására.

I. A játékfilmes jelmeztervezés alapkérdései

A jelmeztervező feladata nem más, mint a kamera előtt álló színészek, statiszták felöltöztetése. Ebben a megfogalmazásban ez a gyakorlat végtelenül egyszerűnek tűnik, hiszen csupán arról van szó, hogy kiválasztunk egy-egy ruhát a gardróból, és azt a színészekre adjuk. Mi sem egyszerűbb ennél, hiszen ezt tesszük mi magunk is nap mint nap: kiválasztunk egy ruhát a szekrényből és magunkra öltjük azt. A hangsúly azonban a kiválasztáson van, azon az egyéni látásmódon, ami által a szelekciót a tervező végrehajtja.

„Abban a pillanatban, ahogy felöltöztem, rám került a ruha és a smink, éreztem, hogy ki ez az ember, akivé válnom kell. Elkezdtem megismerni, és mire a kamerák elé kerültem, a karakter már teljesen megszületett”³ – nyilatkozta Charlie Chaplin.

Egy szerep úgy jön létre, hogy a figura és az őt alakító színész személyiségjegyei, fizikai adottságai összeadódnak. A jelmez az így megalkotott szerepnek a tökéletes jellemrajza, nem csupán a karakter felületi burka, hanem belső érzelmeinek és megélt tapasztalatainak külső kivetülése, az énkép anyagszerű materializálódása. Chaplin, saját elbeszélése alapján⁴, úgy talált rá a filmtörténet egyik legikonikusabb karakterének jellegzetes megjelenésére, hogy egy jelmezzraktárban órákig próbálgatva az egyes ruhadarabokat egyszer csak összeállt a kép, és megszületett a Csavargó⁵ mindenki által ismert és szeretett részvétlkeltő figurája: a hatalmas nadrág, a kisméretű, kopottas zsakett, a fekete keménykalap, a járás karakterét meghatározó, a jobb és bal cipőket felcserélve hordott, túlméretezett cipők, a sétapálca, valamint a kis, tömzsi bajusz a szerep elválaszthatatlan attribútumai lettek. Sokszor nehéz pontosan megválaszolni, hogy egyes jelmezek mitől lesznek sikeresebbek, mint társaik, mik azok az attribútumok, amik által beteljesítik a nekik szánt szerepet. Sok esetben a spontán ötlet szüli a legtalálóbbs megoldásokat. A tudatos tervezői alkotómunka azonban elősegíti a jelmezek filmen belüli karakterábrázoló erejének megteremtését, mely jó eséllyel prognosztizálja a nézőben a szerepről kialakított képet. A szereplővel, és általa a történettel

³ Deborah Landis Nadoolman: *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design*. New York, Harper Collins Publisher, 2007. p.15. saját fordítás

⁴ *Hollywood Costume, Szerk.* Deborah Landis Nadoolman. London, V&A Publishing, 2012. pp.100-101.

⁵ *A csavargó* (rendező: Charlie Chaplin, 1915) című film főszereplője

való azonosulást az a gyakorlat élteti, hogy a néző a filmnézés idejére mintegy szövetséget köt a mozival, és valóságosnak tekinti az illúziót, amit a filmvászonon lát.

Saját tanulmányaim, illetve jelmeztervezői munkásságom avval a tapasztalattal szolgáltak számomra, hogy az illúziókeltés sikerességét elsősorban az határozza meg, hogy az alkotóelemek, vagyis a ruhák, a látvány tudatosan felépített rendszerébe illeszkedve koherens egészet adnak ki – a jelmezek ezáltal a film valóságát szolgálják, mely a karaktereket és a történetet hitelesíti a nézőkben. Ennek épp úgy lehet eszköze a jelmezek realiztikusságra törekvő megjelenése, vagy épp ellenkezőleg az absztrakció és a stilizáció is. A következőkben azokat a szempontokat fogom sorra venni, melyek ebből az aspektusból döntésekre ösztönzik a jelmeztervezőt, és ezáltal hozzásegítik a film jelmezvilágának pontos megalkotásához. „Mindenki a maga módján értelmezheti, teheti fel és oldhatja meg a film specifikumának kérdését. De minden esetben szükség van egy szigorú koncepcióra, amely lehetővé teszi a tudatos alkotást”⁶ – fogalmaz Andrei Tarkovsky. Ezek a döntések az alkotófolyamat során többnyire egy kreatív csapat közös munkájából születnek meg, ahol a rendező, az operatőr, a látványtervező, a jelmeztervező és kezdeti fázisban a forgatókönyvíró is szoros együttműködésben alakítják ki a film vizuális és narratív világát. A következő szempontokat saját jelmeztervezői tapasztalataim alapján állítottam össze, az alábbiakban ezeket ismertetem.

I.1. Ruhák térben és időben

„Mindig valakire és valamiért tervezek jelmezt – sok egyéb mellett ez különböztet meg a divattervezőtől. A ruhák, a divat önmagában nem is érdekel. A munkám szorosan kapcsolódik az irodalomhoz, a képzőművészethez és a történelemhez is. A tervezés ebben a komplexitásban foglalkoztat”⁷ – fogalmaz Szakács Györgyi egy interjújában. A legelső információk ugyanis, amikkel a forgatókönyv a film címe után szembesíti a tervezőt – még mielőtt bármit is tudna a szereplőkről, vagy a kibontakozó cselekményről –, hogy mikor és hol játszódik a történet. A tervezés eszköztárához tehát hozzá tartozik a filmen ábrázolandó világ megismerése, a korszak mélyreható

⁶ Andrei Tarkovsky: *A megragadott idő* In *Fejezetek a filmesztétikából*. (Ford. Könczöl Csaba). Budapest, Múzsák Közművelődési Kiadó, 1973. p.235.

⁷ Tóth Berta: *Hány kiló egy előadás*, 2011. április 27., <http://szinhaz.hu/interjuk/40447-hany-kilo-egy-eloadas>

ismerete, mely nem csak a művészettörténeti, viselettörténeti és történelemben való tájékozottságot követeli meg, hanem az adott társadalmi rendszer feltérképezését is, hiszen ezeket a viszonyrendszereket, tagozódásokat az öltözetekben is meg kell jeleníteni. A ruha, a viselet, az öltözködés a mindennapi nyelvben egymáshoz közel álló, rokonértelmű kifejezések, azonban szükséges ezeket a fogalmakat pontosabban is definiálni, hiszen a jelmeztervező elsődleges eszköztárát jelentik.

A magyar nyelv értelmező szótára a ruhát így határozza meg: „Általában textilanyagból, bőrből, esetleg más anyagból való készítmény, amelyet az ember az időjárás vagy más hatások ellen védelmül, illetve szokásból vagy külsejének tetszetősebbé tétele végett visel, különösen az, ami ebből látszik, a cipőt és a kalapot rendszerint nem értve ide. Különösen ennek látható része, a fehérnemű fölött (illetve a felöltő, köpeny stb. alatt) viselt ilyen készítmény, felsőruha; a férfiaké általában nadrágból, kabátból és mellényből, a nőké pedig egy darabból vagy blúzból és szoknyából áll.”⁸

Karinthy Frigyes az *Együgyű Lexikon*ban 1912-ben szellemesen, és nagyon találóan a ruha jelentőségét és mintegy a divat hajtóerejét szintén ezek szerint a szempontok mentén határozta meg: „RUHA, ruházat, ráruházás, felruházás [...] fontos szerepe a R.-nak az a lehetőség, hogy az emberek megkülönböztessék egymást; amennyiben a férfiak és nők R.-ja bizonyos eltéréseket mutat – a férfiak R.-ja a női R.-tól, a női R.-k pedig a J. É.-től (lásd: józan ész) mutatnak eltérést. Különösen a nőknél nagy jelentősége van ennek, akik egymás közt is megkülönböztetik magukat – azért mindegyik másféle R.-t vesz fel, mint a többiek, miután azonban ez a többieknek is eszébe jut, ők is másféle ruhát vesznek fel, mire ismét egyformán néznek ki. Ezt a folytonosan ismétlődő jelenséget nevezzük divatnak – ha járványosan lép fel, nagy közgazdasági károkat okozhat. [...] A hideg és meleg ellen való védekezésnek módja a mai ruházkodás mellett kissé komplikáltabb, és közvetett úton bonyolódik le. Ez úgy történik, hogy nyáron például a nők felvesznek egy csipkeruhát, mire a férfiakban elhül a vér, hogy honnan fogják ezt kifizetni. Télen ellenben a nők egy akkora kalapot vesznek fel, hogy a férfiak belemelegszenek, míg kifizetik. Erre csődöt mondanak, és a következő nyáron a nők elhidegülnek irántuk, és hozzámennek egy másik férfihoz,

⁸ <http://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezo-szotara/kereses.php?kereses=ruha>, 2018.09.06.

aki azonban már mással van, és így a következő télre jól befűt nekik. Ily módon a ruházkodás felváltva és közvetve mindig biztosítja a férfiak és nők meleg és hideg ellen való védekezését.”⁹

Karinthy megfogalmazásában ugyan kijátssza a magyar nyelv szavainak átvitt értelmű kettősségét, de ugyanakkor ez a szójáték pontosan a ruha funkciójára, az öltözködés társadalomban betöltött szerepére, a nemek által motivált megjelenésére és a divat természetére mutat rá. Roland Barthes 1957-ben szintén ennek a három tényezőnek egymáshoz viszonyított mérlegelését jelöli meg a fogalom meghatározásakor, miszerint az öltözködés motivációi az időjárás és a környezet elleni oltalom, a szemérmesség követelményei és a díszítés vágyának kifejeződése, mely vágyakozást a ruha elégíti ki.¹⁰

Az öltözet a magyar nyelv értelmező szótára meghatározásában „azoknak a (felső) ruhaféléknek, ruhadaraboknak az összessége, illetve egységet alkotó egésze, melyeket az ember egyszerre magára vesz”¹¹, míg a viseletet mint „valamely közösségben az öltözködésnek hagyományos formában kialakult módját” jelöli meg.¹² Barthes elmélete ezekre a meghatározásokra is rímel, ugyanis ő ebben látja a két fogalom különbségét: miszerint az a tendencia, hogy mindenféle testen viselt dolog, öltözet beilleszkedik egy normatív és a társadalom által szentesített formális rendszerbe, attól a pillanattól kezdve, hogy az anyagot, a formáját, a használatát egy meghatározott társadalmi csoport rendszeressé teszi, a ruhadarab az öltözködési rendszer része lesz, mely intézményessé -gében rendszerezett és normatív készletet kínál – ezt hívjuk viseletnek, mely az egyéni preferenciáktól független. A öltözködés során az egyén a felkínált rendszer elemeit magára vonatkoztatja, saját szelekciója által magáévá teszi a csoport által felkínált viseletet.¹³

Az öltözködés praktikus és szimbolikus társadalmi gyakorlat is egyben – praktikus abban az értelemben, hogy a különféle ruhadarabokat rendeltetésszerűen, funkciójuknak megfelelően viseljük, és jelképes abban az értelemben, hogy a különböző társadalmi eseményeken az egyes

⁹ Karinthy Frigyes: *Együgyű Lexikon* (1912), <http://mek.oszk.hu/02400/02478/02478.htm#1>, 2018.12.15.

¹⁰ Roland Barthes: *Az öltözködés története és szociológiája. Metodológiai megjegyzések*. 1957. In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin: *Divatszociológia*. Ford. Kalinczay Gábor. Budapest, Tömegkommunikációs Kutatóközpont, 1982. p.109.

¹¹ <http://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezo-szotara/kereses.php?kereses=oltözet>, 2018.10.10.

¹² <http://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezo-szotara/kereses.php?kereses=viselet>, 2018.10.10.

¹³ Roland Barthes: *Az öltözködés története és szociológiája. Metodológiai megjegyzések*. In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin i. m. p.112.

kultúrákban az öltözék kölcsönhatásban van viselőjének testével (eltakar, befed, felfed, megmutat, közszemlére tesz) és másokkal egyaránt, ezáltal alapvető közlő funkciót tölt be.¹⁴ A viselet egyik elsődleges funkciója továbbá a nemek megkülönböztetése, mely gyakorlat az egész viselettörténet alakulása során két csoportra osztja az egyes ruhadarabokat, öltözeteket, és a szexualitás megjelenítését a társadalmi konvenciók részeként a vizuális kommunikáció alapjának tekinti.¹⁵ Az identitást a biológiai nemhez és az erre épülő társadalmi szerepekhez, elvárásokhoz viszonyítva határozzuk meg: „a két nem szinte minden nem verbális kommunikációs csatornán át állandóan közöl olyan jelzéseket, amelyek egyrészt a nemi szerepet tükrözik, másrészt ennek kvázi aktivizációs állapotát, vagyis azt, hogy a személyiség milyen mértékben igyekszik ezt a szerepet előtérbe tolni az interakcióban.”¹⁶ A viselet egyfelől kifejezi a nemek megkülönböztetését, másfelől szimbolizálja is a köztük fennálló viszonyt.

A ruha tehát önmagában csupán praktikus funkciót tölt be: a testet befedi és megóvja. Az öltözet az egyénileg preferált, egyszerre viselt ruhadarabok összességét jelenti, mely az individuum kifejezési eszközöként esztétikai célokat is szolgál. A viselet ezen öltözetek rendszere, mely egy csoportot, társadalmi osztályt a hasonló módon és rendszeresen használt ruhadarabok által jellemez.

Ahhoz, hogy pontos képet alkothasson a tervező egy film jelmezvilágáról, nem csak a ruhákról, a korszak öltözködéséről kell referenciákat gyűjtenie, hanem olyan különböző társtudományokat is be kell vonnia a vizsgálatba, melyek más megközelítésből adhatnak számára igazodási pontokat. A viselettörténeti ismeretek mellett elengedhetetlen a divatszociológia működési mechanizmusainak és a ruhák kommunikációban betöltött szerepének megismerése is. A következő fejezetben éppen ezért azokat a viselet- és divattörténeti, valamint szemiotikai tényezőket veszem sorra, melyek a tervezési folyamatokat a tér és az idő szempontjából alapvetően meghatározzák. A tervező csak ezen vizuális és tartalmi kérdések tisztázása után tud kellő alaposággal rátérni a film jelmezvilágának felépítésére, az egyes karakterek kibontására.

¹⁴ Aranyosi Zsuzsanna: *A divat-öltözék kommunikációs szerepe a 21.században*, DLA értekezés és mester munka, MOME 2015, p.19.

¹⁵ Anne Hollander: *Anzug und Eros. Eine Geschichte der modernen Kleidung*. 1994. Ford. Nele Löw-Beer, Berlin, Berlin Verlag GmbH & Co KG, 1995. p.303.

¹⁶ Buda Béla: *A közvetlen emberi kommunikáció szabályszerűségei*. 1974. Budapest, Animula Kiadó, 1986. pp.109-110.

I.1.1. Viselettörténet

Egészen a XIX. század kezdetéig nem beszélhetünk viselettörténetről, addig csupán régészeti tanulmányok és a ruhák minőségére vonatkozó leírások szolgáltattak ismereteket az öltözetekről. Az első tudományos munkák 1860 körül jelentek meg: ezek az írások a viseletet legtöbbször ruhadarabok összességként kezelik, azok megjelenésének pontos datálásával, eredetének kutatásával foglalkoznak. „Az öltözetek tanulmányozása azonban felvet egy sajátos episztemológiai problémát is [...], ami minden olyan struktúra elemzésénél jelentkezik, amelyet történetileg kell megragadni. [...] Az öltözködés márpedig történetének minden pillanatában normatív formák egyensúlya, melyek együttese ugyanakkor állandóan kialakulóban és átalakulóban van. [...] Öltözködési rendszeren belüli különbségek egyfelől (például a sziluett változásai), másfelől pedig az egyetemes történetből (korok, országok, társadalmi osztályok szerint), tehát külső kritériumok alapján meghatározott különbözőségek.”¹⁷ Roland Barthes hangsúlyozza, hogy a belső rendszer differenciáltságát az mutatja meg, hogy adott pillanatban az adott öltözködési rendszer milyen elemekből áll össze, vagyis milyen kényszerekből, tilalmakból, toleranciákból, fantáziákból, megegyezésekből és kirekesztésekből építi fel saját formanyelvét. A ruhák korrajzának felkutatásakor nem elég a kor viseletét csupán esztétikai szempontból megvizsgálni – hogy milyen formák, anyaghasználatok, színek és minták jellemzik az adott korszakot –, hanem meg kell keresni azokat az ideákat, valamint ok-okozati összefüggéseket is, amelyek a történelmi és társadalmi folyamatok mögött húzódnak. Ezek a vonatkozások adódhatnak az adott hely és kor társadalmi berendezkedéséből, vallási ideológiájából vagy a meghatározott, preferált szépségideálból, melyet a viseletek legtöbbször kontúrjaik révén követnek le. Ezen ismeretek fontos sarokpontjaivá válnak a tervezésnek, hiszen a művészeti irányzatok, azon belül is a divat, mind ezek hatására alakulnak és változnak oly módon, hogy az adott korszakra és környezetre lesznek specifikusan jellemzőek.

A viseletek változásának legszembetűnőbb megnyilvánulása, hogy az egyes ruhadarabok a korok változásával más és más sziluettet rajzolnak: egyes testrészeket elfednek, másokat pedig közszemlére tesznek. Ennek a formai változatosságnak minden esetben kulturális gyökere van, mely egyúttal eltérő viselkedésmintákat hív életre. Az eredeti szabásminták tanulmányozása egy sor újabb kérdést is felvet, hiszen szoros összefüggésben van az adott korban kialakított testképpel, a

¹⁷ Roland Barthes: *Az öltözködés története és szociológiája. Metodológiai megjegyzések.* In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin i. m. pp.106-108.

ruhák és a test viszonyával, mely ismeretek akár a karakterábrázolás szolgálatába is állíthatók. Szemléletes példa erre a fűző mint kihívó ruhadarab, mely a viselettörténet során mindig a kor ideológiájához igazodva és az adott társadalmi berendezkedésre utalva határozta meg a női sziluettek alakulását. Ebből adódóan e ruhadarab korok szerint változó formáinak áttekintésével szeretném ezeket a folyamatokat demonstrálni. Első ránézésre ezek az alsóneműk mind vékonyra fűzik a derekat, és hasonló formát eredményeznek, azonban az arányokat és vonalakat közelebbről megvizsgálva megfigyelhetjük, hogy a különböző megoldások más és más kontúrt adnak a testnek, mi több, egészen más tartást és mozgást tesznek lehetővé viselőjük számára.

Az 1400-as években már dokumentáltan fűzöt viseltek a nők: a reneszánsz ruhadarab megjelenése kezdetben a középkori szemérmesség szemléletét folytatta – függőleges vonalai egyenesek és merevek voltak, a szabásvonalak a melleknek nem hagytak helyet, azokat lefűzték és a dekoltázst eltakarták. Az erős vászonból készült, merevített alsónemű kezdetben csupán kicsivel ért a mellek alá, majd az 1500-as években már egészen a derékig lenyúlt és merev tartást biztosított viselőjének. A szoknya deréktől elálló sziluettjét egyfelől az anyagok vastagsága adta meg, másfelől a derékhoz rögzített oldalpárnák feleltek érte.

Evvel a távolságtartó, erkölcsös szemlélettel szemben ugyanez a ruhadarab száz évvel később, a barokk korszakában egy a szexualitástól fűtött ideológiát sugárzott: a szabásvonalak irányának megváltoztatásával a derekat nádszál vékonyra fűzte, elől a fűző csúcsa mélyebben nyúlt be a szoknyába, fent pedig a kebleket a mélyen ívelt dekoltázs kihangsúlyozta és kellőképpen megemelte. Ez a látszólag a ruha alatt láthatatlan alsónemű egyben a mozgáskultúrát is szükségyszerűen meghatározta, hiszen a merevre fűzött test és a sokszor hozzá kapcsolódó súlyos, abroncsokkal erősített, nagy kiterjedésű szoknyarész csak bizonyos mozgásokat engedélyezett.

Az 1700-as években a rokokó fűző az előző korszak pompája és drámaisága helyett még inkább könnyed élvezeteknek adta át a helyet: felül a mellek ugyan kevésbé látszottak, a dekoltázs inkább többet hagyott a fantáziának, a kivágás jellegzetesen szögletes formájú, a derék pedig továbbra is karcsú volt, melyet azonban a merev formájú merevített alsószoknya, a panier ellensúlyozott. Az öltözködés ebben a korszakban egyértelműen a két nem közötti játszmák terepéül szolgált, mely szélsőséges megoldásokban juttatta érvényre az aktuális preferenciákat: az abroncsos szoknyák egy-két évtizedre oly szélesek lettek, hogy a hölgyek gyakorlatilag megközelíthetlenné váltak, és az ajtókon is csak oldalazva tudtak közlekedni. A következő években éppen ezért a női ruhák egyszerűbb vonalú változata, a robe à l'anglaise vált elterjedtté, mely ismét szabadabb mozgást tett lehetővé viselőjének.



A fűző alakváltozásai az 1500-as évektől a századfordulóig¹⁸

Az 1810-es években az empire korban a női öltözet mind anyagát, színeit és formáját tekintve is tovább finomodott: a derék vonala egészen a mell alá csúszott fel, mely az öltözet kontúrját jelentősen átrajzolta, eltűnt a karcsú derekat hangsúlyozó sziluett, a szoknya vonala pedig szerényebb és A-vonalú lett. A nők a rokokó bujasága után ismét titokzatosabbnak kívántak feltűnni a férfiak szemében. Legközelebb az 1850-es évek fűzte újra igazán vékonyra a női sziluettet, ha lehet még karcsúbbra mint a barokk korban, ezáltal pedig a kebleket is jobban kiemelte, mindehhez pedig ismét abroncsos harang alakú szoknya társult. Az 1890-es évekre a fűző és a turnűrös, abroncsos alszoknya már szoborszerű, tekintélyt parancsoló formát kölcsönzött a női alkatnak: a fehérenműkészítők a melleknek is helyet hagyva alakították a fűző vonalait, mely ezáltal a nőiesnek tekintett homokóra sziluettet hangsúlyozta. A fűző azonban nem csupán a női alkatot változtatta meg: az 1800-as években a mellkas kiemelésével olykor a férfiak derekát is karcsúra fűzte – például Madame Dowding szabósága Londonban 1899-ben férfiak számára kínálta a derekat leszorító ruhadarabot. A századfordulón még rövid ideig tartotta magát a női fűző, noha a melleket már

¹⁸ Képek forrása: *A másik Boleyn lány* (rendező: Justin Chadwick, 2008), *A vasálarcos* (rendező: Randal Wallace, 1998), *Veszedelemes viszonyok* (rendező: Stephen Frears, 1988), *Emma* (rendező: Douglas McGrath, 1996), *Jane Eyre* (rendező: Cary Fukunaga, 2011), *Az ártatlanság kora* (rendező: Martin Scorsese, 1993), *Titanic* (rendező: James Cameron, 1997) című filmek részletei, korabeli fehérenműk, szabászati szakrajzok: <https://hu.pinterest.com/pin/182255116151068313/> és <https://www.ilsegregoorcostumes.com/the-stays-or-corsets-of-the-regency-era/>, 2018.11.11.

többnyire szabadon hagyta, alul pedig praktikus harisnyatartókban végződött, jelezve evvel is a társadalmi változások szelét, mely az 1920-as évekre végleg felszabadította a testet a fűző szorításából. Később az 1950-es években, mikor újra az eszményített nőiesség vált a divat princípiumává, már gumírozott derékrésszel tért vissza ez a ruhadarab, hogy a divat által diktált nőies formát kényelmesebb mindennapi viselet mellett alakítsa ki.

A szabásasztalon a fűző esetében az imént bemutatott különbségek legtöbb esetben csupán pár centiméter eltérést jelentenek, azonban a ruha végleges formájában – ahogy azt láttuk – teljesen más ideológiát közvetítenek, mellyel a tervezőnek szükséges tisztában lennie. Nem mindegy ugyanis, hogy a fűző vonalai függőlegesen merevek és lefűzik a melleket, vagy az átlós vonalak által karcsú derekat és megemelt dekoltázst eredményeznek, hogy vastag vászonból készül és az úgynevezett halcsontok és a fűzés alakítják ki a formát, vagy az elasztikus anyaghasználat és a rugalmas merevítők révén kényelmes viseletet biztosít ugyanaz a ruhadarab. A végeredmény nem csak az öltözet vizualitását, hanem a társadalmi érintkezésben viselője kommunikációs terét és eszközeit is előírányozza. Ezek a nüansznyi látszó eltérések a jelmez esetében a szerepformálás fontos részét is képezhetik, hiszen alapvetően meghatározzák a színész, és ezáltal a szerep mozgáskarakterét. A fűző egy szélsőséges példa a ruházat tekintetében, mely az évszázadok során látványos változásokon ment keresztül, azonban hasonló folyamatok minden egyes ruhadarabnál megfigyelhetők és tetten érhetők – legyen szó egy nadrágról, ingről, vagy zakóról, illetve azok női, vagy uniszex változatairól –, melyek okait elsősorban a társadalmi terminusok határozták meg. Cél lehet ezeknek a formáknak nélkülözése is adott rendezői és tervezői koncepciók tükrében, amikor a testet kiszabadítjuk a ruha béklyói alól, és a korszellem ellenében a színész és a karakter számára egy korszerűbb megoldás révén szabadabb mozgást teszünk lehetővé. Mindez azonban tudatos döntések eredményeképpen kell, hogy létrejöjjön, melyre a későbbi fejezetekben hozok példákat.

Az öltözetek formája mellett az anyaghasználat is meghatározza a viseletek vizuális képét. Fontos tisztában lenni vele, hogy az éghajlati adottságok, valamint az egyes korszakokban a lokalizált manufakturális lehetőségek szintén meghatározóak és jellemzőek lehetnek a textilek összetételénél, a minták és színek használatában, mely tényezők a már említett szabászati eljárásokkal együttesen határozzák meg egy korszak viselettörténeti jellemzőit, az aktuális divat alakulását. Egy korabeli ruha utángyártása során az apró részletek e tekintetben is leleplezhetik, hogy nem eredeti öltözékről van szó: egy-egy letűzés, varrástechnikai megoldás, az adott korban technikailag megvalósítható minták hímzése, kötése, a kelmék bizonyos színekre történő festése, a textília szálának összetétele

és ezáltal az anyag viselkedése – hogy gyűrődik-e, milyen az esése – időben és térben mind pontosan behatárolják a viseletkezelésének idejét. Mindig a jelmeztervező és a rendező közös döntése kell legyen, hogy mennyire ragaszkodnak az öltözetek korhű megjelenítéséhez, milyen eszközökkel kívánják a korszak illúzióját kelteni.

Hogy a szemléletbeli különbség miként mutatkozhat meg a részletekben, arra látványos példa, ha összehasonlítjuk Jane Austen *Büszkeség és balítélet* című regényéből azonos címmel készült két filmes adaptáció jelmezeit. A korábbi hatrészes TV-sorozat (rendező: Simon Langton, 1995) megfilmesítésénél Dinah Collin jelmeztervező szigorúan ragaszkodott az eredeti szabásvonalakhoz, illetve anyagválasztásában is az 1700-as évek végére jellemző lágyabb szövésű batisztokat, puplinokat és muszlinokat részesítette előnyben; a finomabb, pasztell színeket ötvöző színhasználatban is a korabeli divatrajzokra hagyatkozott.



Büszkeség és balítélet című TV-sorozat (rendező: Simon Langton, 1995) és játékfilm (rendező: Joe Wright, 2005)¹⁹

Jacqueline Durran egy évtized elteltével (rendező: Joe Wright, 2005) ezzel szemben nagyobb szabadsággal nyúlt a kor ruháihoz – a mellvarrást hosszanti irányban megnyújtotta és lejjebb helyezte a derékvonalat, így az anyagbőség a ráncolásoknál hosszabb és karcsúbb sziluettet eredményezett, főként, hogy a ruhák egészen a földig értek, nem vágták el bokában az alakot, mint Collinnál. Az anyagok itt kicsit durvább szövésűek és lennel keverték, mely anyaghasználat karakteresebb felületi struktúrát eredményezett – mivel Durran alig használt a korszakra jellemző apró mintákat, így az anyag felületének játékaival ellensúlyozta ezek hiányát. A színek árnyalatukban ugyan igazodnak a korhoz, de sötétebb tónusokban jelennek meg, melyek komolyságot kölcsönöznek a karaktereknek. A hajviseletnél is megfigyelhetjük, hogy Collin a korra

¹⁹ Fotók forrása: <https://janeaustensworld.wordpress.com/2010/06/21/dressing-for-the-netherfield-ball-in-pride-and-prejudice-regency-fashion/>, 2016.12.10.

jellemző apró loknikkal keretezte az arcokat, míg Durran egyenes frufruval és egyszerűen tűzött, sima konttyal korban hozzánk közelebb hozta a figurákat. A két film jelmezvilágát összevetve megállapíthatjuk, hogy míg a TV-sorozat ruhái viszonylagos pontossággal követik a viselettörténeti korhűséget, addig a játékfilm jelmezei bizonyos részletekben eltérnek a viseletek korhű megjelenítésétől. Azt azonban nem mondhatjuk, hogy egyik, vagy másik megvalósítás jobban tükrözi Jane Austen regényének világát – a jelmeztervezők csupán más szempontokat figyelembe véve, a prioritásokat máshova helyezték, így a filmbeli ruhák a korszakra jellemző, de egymástól eltérő vizualitást hoztak létre, mely mindkét esetben a filmek saját valóságát teremti meg. Ahhoz azonban, hogy bármilyen mértékben is eltérjünk a korszak viseleteinek korhű megjelenítésétől, először feltétlen ismernünk kell a kor ruháinak jellegzetességeit, hiszen a pontos absztrakció csak az egész ismerete révén lehetséges.

A tervező tájékozódását, hogy vizuálisan miként néztek ki az akár több száz évvel ezelőtti korok öltözetei, különböző forrásanyagok felkutatása segítheti. Viselettörténeti szempontból hivatkozási pontként érdemes a korabeli festészetet, szobrászatot, a történeti leírások mellett a divatlapokat és szabászati szakszövegeket, vagy akár a szépirodalomban fellelhető leírásokat is tanulmányozni. Minél közelebb van hozzánk időben egy korszak, annál könnyebb dolgunk van, hiszen az esetlegesen az adott korból fennmaradt ruhadarabok és öltözék kiegészítők mellett fotókat is találhatunk a viseletekről. Hasznos lehet olyan filmfelvételek elemzése is, melyek az adott korban készültek: játékfilmek, filmhíradó részletek, oktató filmek, továbbá érdekes viszonyítási pont lehet és tanulságokkal szolgálhat a tervezés során az azonos korszakban játszódó korábbi játékfilmek látványvilágának elemzése is.

I.1.2. Divatszociológia

A divatszociológia a divat magyarázatát abban a funkcióban keresi, amit a különböző csoportok, rétegek, osztályok, társadalmak életében, egymást közti viszonyaiban tölt be a divat mechanizmusa. Az öltözködést olyan jelrendszernek tekinti, mely a társadalmakban a különbségek és összetartozások kulturális jelekkel történő kinyilvánítására szolgál.²⁰ A divat folytonos átalakulása révén különös rezonanciával reagál a társadalmi és gazdasági változásokra. Roland Barthes szavaival élve: „Minden új divat az elmúlt örökségének visszautasítása, az őt megelőző divat

²⁰ Kalinczay Gábor: *Miért aktuális a divat?* In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin i. m. p.10.

elnyomásával szemben való ellenszegülés.”²¹ Ennek az öröklésnek a megtagadása egyszerre közvetlenséggel és jelenidejűséggel ruházta fel a divatot, hiszen mindig a jelen öltözködéskultúra eszközeivel igyekszik az adott társadalmi változásokra reagálni. A ruhák ugyanakkor tárgyak és termékek, melyek anyagi valóságukban a gazdaság és az ipari technológia fejlettségi szintjét is reprezentálják. „A divat az álmokról és az illúziókról szól”²² – mondta Karl Lagerfeld. Tehát mindarról a vágyakozásról, ami az emberben megszületik és kifejezésre jut. Különösen érdekes ezt olyan korokban megfigyelni, amikor valamilyen deficit mutatkozik akár az előállító ruhaipar technikai apparátusának felszereltségében, akár a hiányos szakmai tudás, vagy tájékozottság tekintetében, vagy egyszerűen csak az anyagszükségletben. Ilyenkor az áhított ruhadarab utáni vágyakozás hihetetlen leleményességgel igyekszik pótolni mindazt, mely az adott körülmények között nem beszerezhető (például függönyből, sötétítő drapériából készített báli ruhák, rokonságból örökölt, generációkon át viselt, épp az aktuális viselőjére átalakított kabátok és cipők). Jól példázza ezt a II. világháború idején kialakult harisnyahiány is, mely a nőket arra készítette, hogy a ruhadarab jellegzetes hátsó csíkját a lábukra fessék. Ez akkora piacra talált, hogy neves kozmetikai cégek kezdtek el a célnak megfelelő festékeket és eszközöket gyártani. Ha a tervező figyelme ilyen apró részletekre is kiterjed egy-egy korszak viseletének a vizsgálatánál, akkor ezáltal még differenciáltabb, árnyaltabb képet kap az adott társadalomról, vagy a jellemezni kívánt konkrét személyről.



A II. világháború idején a nők eltérő praktikákkal festették lábukra a hátsó csíkot, mely a harisnya illúzióját keltette²³

²¹ Roland Barthes: *A divat, mint rendszer*, 1967. Ford. Mihancsik Zsófia. Budapest, Helikon Kiadó, 1999. p. 10.

²² Libby Banks: *The life and times of Karl Lagerfeld*, <https://www.voguebusiness.com/fashion/the-life-and-times-of-karl-lagerfeld>, 2019.02.19., saját fordítás

²³ Képek forrása: <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/paint-on-hosiery-during-the-war-years-29864389/>, 2018.03.17.

A divat egy folyton pulzáló jelenség, mely egyrészt katalizátorként idézi elő saját változásait, másrészt pedig pontosan leképezi az adott kor társadalmi viszonyait. A divat szakirodalomban fellelhető meghatározásainak többsége társadalmi és kulturális szempontú, de nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a divat egyúttal gazdasági tényező is, még akkor is, ha csak kevesen definiálják alapvetően gazdasági aspektusból. A divat meghatározásaként²⁴ összefoglalóan talán azt mondhatjuk, hogy egy adott korszakra jellemző, népszerű, széles körben – esetleg lokalizáltan – elterjedt viseletrendszerrel jelöl, mely sajátos stílusjegyekben mutatkozik meg. Mindenképp a stílus kollektív fogyasztásának eredménye, hiszen jelentős számú fogyasztó szükséges ahhoz, hogy divatról beszélhessünk. Ez tehát – gazdasági megközelítésben – azt jelenti, hogy akkor létezik divat, ha a „fogyasztók egy csoportja azonos stílusú divatjavakat használ”.²⁵ A divatot kétféle módon értelmezhetjük kiterjedési területének nagyságától függően: szűkebb értelemben a divat a ruházati, illetve az azt kiegészítő termékekhez, úgy mint ékszer, táska, cipő és frizura kapcsolódik, tágabb értelemben pedig a stílusirányzatok váltakozását jelöli, mely az építészetben, a berendezésben és a tárgyi kultúra változásában is megmutatkozik. A dolgozatban a továbbiakban a divat fogalmát a szűkebb értelmezésben használom.

A különböző történelmi korszakokban, az eltérő kultúrákban lépten-nyomon megfigyelhetjük a divat társadalomformáló szerepét, a megmutatkozó divatjelenségeken keresztül átfogó képet alkothatunk a társadalomról, annak gazdasági lehetőségeiről és kulturális viszonyairól. A különböző szinteken zajló vizuális információcserének meghatározó metakommunikációs jelensége a divat.²⁶ Az öltözködéskultúra az emberi természetből (utánzás, versengés, különbözni vágyás) és a gazdasági szabályokból, lehetőségekből adódó jelenség, ahol meglehetősen nagy szerep juthat a szubjektív, egyéni választásnak. A megjelenés módja a tradicionális hierarchiára épülő társadalmakban az életmód, valamint a gazdasági körülményekből adódó állapot kifejezésére szolgál. Történetileg a stílusváltások a nagy történelmi, társadalmi paradigmaváltásokhoz köthetők, hiszen gyökeres újdonságot a megjelenésben csak gyökeres társadalmi változások hozhattak. Míg a XIX. században a kollektív azonosságtudat erősebb és meghatározóbb volt a személyes identitásnál, addig a következő évszázadban már az ész mindenhatósága, a tudományos-társadalmi haladásba vetett hit

²⁴ Dr. Kovács Kármén: *A divat mint fogyasztói externália*, <http://www.eco.u-szeged.hu/download.php?docID=40108>, 2016.01.23.

²⁵ Dr. Kovács Kármén i. m.

²⁶ Aranyosi Zsuzsanna i. m. p.5.

megteremtette a személyesség, az individualitás lehetőségét – ezzel az egyén véleménye, jelentősége felértékelődött, az individuum központi tényezővé vált. Ezekre a változásokra leggyorsabb ütemben és legérzékenyebben a divat reagált, melynek hatására az öltözködésben megnyilvánuló reprezentációs szintek is egyre egyénibbé váltak. Először a stílusváltások gyorsultak fel, a divat változásait már nem évszázadokban, hanem évtizedekben, később pedig csupán években mérhetjük – stíluskeveredések jöttek létre, a XXI. század elejére pedig már a posztmodern stíluspluralizmus jellemző.

A XX. században a tömegtermelés, a piac és a tömegkommunikáció hatására a divat mindenki számára hozzáférhetővé vált, így annak követése, vagy elutasítása, netalántán az iránta mutatott közömbösség a hozzá való viszonyulásunkat fejezi ki: „Éppen, mert személyes reprezentáció, az egyén saját megjelenésével képes a legkifejezőbben és legsikeresebben érzékeltetni a stílusváltásokban testet öltő gondolati-eszmei és gazdasági-politikai hovatartozását, véleményét.”²⁷ Mai öltözködésünk tehát a rendelkezésünkre álló lehetőségekből saját szubjektív döntéseink és választásaink eredménye, amely korunk szellemiségét és az egyes ember személyes attitűdjének kiemelt szerepét is mutatja. Amikor magunkra öltünk egy ruhát, olyankor ideális esetben saját identitásunkat próbáljuk vizuálisan megfogalmazni: pozicionáljuk magunkat az adott társadalmi közegben annak megfelelően, hogy hová tartozunk, illetve hová szeretnénk tartozni. Sokszor egy jellegzetes ruhadarabbal vele együtt azt az életérzést és ideológiát is megvásároljuk, amit az képvisel, így mi is annak a világszemléletnek a részeseivé válunk. Az individualista fogyasztói társadalmak – mint az amerikai vagy európai kultúrák – az egyéniséget, egyediséget, a másoktól való különbözést várják el, míg az úgy nevezett kollektivista kultúrákban a beilleszkedést, a csoporthoz tartozást tartják alapvetőnek.²⁸ A divatosság fogalma egyúttal a korszerűség, a reagáló készség fogalmával rokon, s egyben társadalmunkban értékmérő – ha jól informáltak vagyunk, az azt jelenti, hogy divatosak vagyunk, mely azonban naprakészséget követel meg a kommunikációban résztvevőktől.

A divatszociológia tehát a divat alakulását vizsgálja, melyet elsősorban a társadalmi folyamatok változásainak és az individuum szerepének viszonylatában határoz meg: egyszerre gazdasági,

²⁷ Aranyosi Zsuzsanna i. m. p.30.

²⁸ Törőcsik Mária: *Fogyasztói magatartás –Trendek Új fogyasztói csoportok*. Budapest, Akadémiai Kiadó, 2006. p.12.

társadalmi és kulturális tényező is, mely sajátos stílusjegyekben megmutakozó lokalizált viseletrendszert jelöl. Ezek az ismeretek a jelmeztervezés során a jellemábrázolás és a szereplők viszonyrendszerének leképezésében kiemelt jelentőséggel bírnak.

I.1.3. Szemiotika

A szemiotika az öltözködést is a nonverbális társadalmi kommunikáció szerves részének tekinti, ahol individuumként veszünk részt a közösségi kommunikációban. A kommunikáció maga a jelalkotás, vagyis jelen esetben az öltözködés, mely a kollektíven szabályozott jelhasználat útján információcserével valósul meg. Roland Barthes *A divat, mint rendszer* 1967-es című írásában, majd Alison Lurie a *The Language of Clothes* 1981-es munkájában szintén a nyelv szintagmatikus rendszeréhez hasonlítja az öltözködést. Ebben az összefüggésben a ruházkodás összes eleme alkotja a nyelvet, az egyéni szelekció által kiválasztott ruhadarabok pedig az éppen aktuális üzenetet közvetítik.²⁹ Miután ezek a jelzések kulturális kontextusban és konszenzussal nyerik el értelmüket, kulturális szignáloknak is nevezik őket.³⁰

„Amikor jelnek tekintünk olyan ruhákat, amiket egy adott közösség tagjai az öltözködés gyakorlati, morális és esztétikai funkcióinak eleget téve a számukra adott ruhaválasztékból magukra öltenek, akkor ezzel azt állítjuk, hogy az öltözetről leolvashatjuk viselőjének lényeges tulajdonságait. [...] Megsejthetjük belőle foglalkozását, vallási hovatartozását, rangját, következtethetünk arra, hogy milyen alkalomra és helyre vette fel a ruhát, sőt, az ott betöltött szerepére is. Sok mindent elárulnak a ruha anyagi tulajdonságai is – a szövet minősége, tisztasága, új vagy elhasznált mivolta, a ruhadarab jellege, színe, szabása – utalhatnak vagyoni szintre, korcsoportra, területi hovatartozásra, továbbá a ruha viselésének helyszínére és időpontjára.”³¹ Ha a testünkön viselt öltözéket egy normatív és a társadalom által elfogadott formális rendszerbe illesztjük, akkor az öltözködésre mint önálló jelrendszerre tekinthetünk: elsődleges jelentései további rendszereződésnek vannak alávetve, azáltal, hogy a közösség tagjai a viseleti jeleket és ezek jelentéseit összefüggésbe hozzák

²⁹ Alison Lurie: *The Language of Clothes*, 1981, London, Bloomsbury, 1992

³⁰ Horváth Béla: *A kommunikáció elméletéről*. Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar, 2011., [http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/komm_elm/227__emlmlk_kulturliis_szignlok.html#\(2.2.7\)](http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/komm_elm/227__emlmlk_kulturliis_szignlok.html#(2.2.7)), 2016.10.12.

³¹ Kalinczay Gábor i. m. p.11.

egymással, önálló nyelvként értelmezik. Jelentős különbségek lehetnek azonban a különböző társadalmak között abban, hogy mennyire hangsúlyos az öltözködés megkülönböztető funkciója. Klaniczay Gábor szerint ez a kollektív szabályozás négyféle, egymással átfedésben lévő rendszerben nyilvánul meg: a viseletek hagyományos elrendeződésében, az intézményes szabályozásban, az ideologikus rendszerezésben, valamint a divat jelenségében, melyeket röviden ismertetek.³²

- Az intézményes szabályozás az egyenruhák, a formaruhák vagy az udvari etikett szigorú szabályai által hierarchikus rendet teremt a viseletek között, mely nem az egyes ember vagy csoport öltözködését illusztrálja, hanem a változékonysággal szemben az állandóságot fejezi ki, egyúttal a rendszeren kívüliséget, a „divat fölöttiség” kiváltságát is jelenti.
- A hagyományos elrendeződés az öltözködés megkülönböztető funkciói szerinti strukturálódást jelenti, mely szintén a jelek állandó és változatlan elrendeződését teremti meg: a jelszerveződés megfelelésén alapuló formát a társadalom rituális rendjébe való illeszkedés határozza meg, közvetlen megfeleltetést tesz lehetővé a ruha milyensége és viselőjének neme, életkora, családi állapota, rangja, vagyona, foglalkozása és etnikai hovatartozása között. Főként a természeti népek életmódjára jellemző öltözködést, a népi viseletek adott népcsoporton belüli jelrendszerét és a középkori feudális társadalmak öltözködési rendjét soroljuk ide.
- Az ideologikus rendszerezés a divat szubjektívizmusában, választhatóságában megtestesülő egyenlőséget teszi normatív követelménnyé: mindig az egyén saját választása, a megkülönböztető jeleket azok jelentése és szimbolikus jelentése alapján választja meg viselője, aki egyúttal szembe is szegülhet a társadalmi megkülönböztetések érvényben lévő rendjével is.
- A divat, mivel maga is folytonos változásban van, újra és újra átértékeli, új jelentéssel és tartalommal ruházza fel a hagyományos öltözködési jeleket: kiegyenlít és kiemel, megkülönböztet és beolvaszt, befolyásol és szabadságot ad.

Georg Simmel, német szociológus a divatot szintén kétirányú mozgásban látja: egyfelől a szociális kiegyenlítődés iránti vágy kiteljesedése, másfelől pedig az egyediség, a kitűnni vágyás, a tömegtől

³² Klaniczay Gábor i. m. pp.12-16.

való elhatárolódás kifejezési eszköze.³³ Az öltözködés azokat az ösztönöket sűrít, melyek a társas kommunikációt erősítik, így mindig valamihez, vagy valakikhez képest közöl, fejez ki valamit. Az individualitás megjelenése elsősorban a XX. század elejétől vált jellemzővé, amikor is a divat térhódítása az első divatházak megjelenésével elindult – ettől kezdve már nem a ruharendeletek és az uralkodóházak hóbortjai határozták meg az öltözködésben a követendő mintát. A divatiparban a termékek előállítására és a trendszerű változások megvalósítására ma az haute couture, a prêt à porter és a konfekció szolgálnak, melyek az egyedi készítésű reprezentációs ruháktól, az egyedi tervezésen alapuló sorozatgyártáson át, a tömegtermelés különböző szintjein valósulnak meg és kerülnek be a divat keringésébe. A divattervezői szándék gyakorlati megvalósulása, azaz egy kollekció ruhadarabjai mindig a tényleges szabásvonalak és a korszak szellemisége között húzódnak. A ruházat és identitás mindig is szoros összefüggésben voltak egymással, azonban a posztmodernizmus megjelenése mind inkább a személyre helyezte át a hangsúlyt a kollektív divathasználattal ellentétben, így a kortárs divatirányzatok működésében egyfajta paradigmaváltás figyelhető meg. A divat demokratizálódásának következményeként az utcai stílus utat tört magának, és sajátos szubkultúrákat alakított ki a hatvanas évektől kezdődően egészen napjainkig.³⁴

Egy adott viselet mindig hűen tükrözi az adott társadalom rendjét, annak kulturális közegét, szokásait, hagyományait és szabályrendszerét, ezért fontos igazodási pontot adhat a filmben szereplő jelmezek tekintetében is. Sok esetben azonban számunkra ismeretlen kulturális kódokkal találjuk szembe magunkat, melyek egy-egy tájegység, vagy tőlünk távol élő népcsoport szokásaihoz kötődnek. Ilyenkor szükségszerű ezek feltérképezése, és a jelek az általunk, azaz a néző által is dekódolható konszenzusban történő használata, mely a különböző jelrendszerek közötti átjárást biztosítja, már amennyiben ez lehetséges. A kulturális szignálok szerepe különösen a merev szerkezetű, régebbi társadalmakban volt fontos, mint például a középkori német városokban a feudális viszonyok között, ahol ruharendeletek szabályozták, hogy a különböző társadalmi osztályokhoz tartozó személyek milyen ruhát viselhetnek: ezek felismerhetővé tették a társadalmi osztályokat, rétegeket, foglalkozásokat, címeket és rangokat egyaránt.³⁵

³³ Georg Simmel: *Fashion, The American Journal of Sociology, Vol. 62.* 1957., <http://sites.middlebury.edu/individualandthesociety/files/2010/09/Simmel.fashion.pdf>, 2018.11.23.

³⁴ Patrizia Calefato: *The Clothed Body. Dress, Body, Culture.* Ford. Lisa Adams. Oxford, New York, Berg, 2004. p.10.

³⁵ Roland Barthes: *Az öltözködés története és szociológiája. Metodológiai megjegyzések.* In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin i. m. p.114.

A ruha azonban nem csak a társadalmi betagozódásról, a kulturális és szociális háttérről informál minket, hanem aktuális érzelmeinkről, egyéni preferenciánkról, fizikai állapotunkról is jelet közvetít a világ felé. Az általunk viselt ruha mindig a jelenről szól, azokról a pillanatnyi vágyainkról és szándékainkról, amelyek vezérelnek minket. „A mai ember önmagáról – vagyis az életéről, a létezés percről percre tartó folyamatáról – alkotott nem tudatos képe egy igencsak mesterséges környezet érzéki visszajelzés-töredékeiből tevődik össze [...]. Ez egyaránt vonatkozik a saját testére és a térre, amelyben leéli életét.”³⁶ Ez a jelenidejűség az, amely a szemiotika szintjén a divatot összekapcsolja mind a színház, mind pedig a filmes műfajok törekvéseivel. A ruha kulturális szignál, azaz jel, mely az adott karakter szolgálatában erősítheti annak jellemvonásait, kiemelheti, megkülönböztetheti másoktól, vagyis egyedivé, személyessé formálhatja. A öltözködés szemiotikai jelrendszerének használata a jelmeztervező egyik legfontosabb kifejezési eszköze a jelmezek vizuális rendszerének megalapozásában.

A fejezetben rámutattam, hogy a viselettörténeti aspektusokat elsősorban a társadalmi összefüggések mögött húzódó ok-okozati összefüggések határozzák meg, melyek vizuális nyomait a ruhák megjelenésében is megtalálhatjuk. A divat ebben a megközelítésben elsősorban katalizátor, mely az előremutató társadalmi és gazdasági jelenségeket prognosztizálja: a legújabb trendek követése mindig egy új eszmeiség, vagy jelenség irányába mutat előre, hiszen divatosnak lenni annyit jelent, hogy mi is jól informáltak vagyunk – mely megállapítás visszafelé is igaz, ha régebbi korszak öltözködését tükrözi viseletünk, akkor a tegnap ideológiáihoz kapcsolódva divatjamúltnak tűnhetünk. Az öltözködés tehát kommunikáció, ahol a ruha jelként funkcionál, az aktuális viselet pedig maga az üzenet, amit megjelenésünk rólunk a világ felé közvetít. Ezeknek a tényezőknek a vizsgálata a jelmeztervezés kezdeti szakaszában kiemelt jelentőséggel bír, hiszen a figurák viszonyrendszerének, a film társadalmi közegének a megteremtését szolgálják.

³⁶ Edward T.Hall: *Rejtett dimenziók*, 1966, (Ford. Falvay Mihály). Budapest, Gondolat, 1987. p.99.

I.2. A ruha fizikai jellemzői

A korábbi fejezetekben megállapítottuk, hogy az öltözködés jelrendszer, melynek fő „szintagmatikus” eleme a ruha – Roland Barthes (1967), Alison Lurie (1981), továbbá Rosa Burger (2002) az öltözködést és a divat struktúráját az írott nyelv szerkezetéhez hasonlítják, annak rendszerén keresztül kommunikációs nyelvként értelmezik. A következőkben azt fogom megvizsgálni, hogy a ruhát – mint a jelmeztervezés alapvető kifejezési eszközét – milyen további jelölőkre és tulajdonságokra lehet felosztani, melyek a ruha, és az abból felépülő öltözet vizuális megjelenítésében meghatározóak és a karakterábrázolásban is a tervező segítségére lehetnek.

Malcolm Barnard a *Fashion as Communication* (1996) című munkájában megkülönbözteti az öltözékek szintagmatikus és paradigmaticus rendszerét, mely a ruha alkotóelemeinek szintjén határozza meg a változókat. A szintagmatikus különbségek magára az öltözékre mutatnak rá, vagyis a különböző szükséges alkotórészek révén meghatározzák magát az öltözéket: egy ing esetében például ezek az összetevők a gallért, az ujjakat, a mandzsettát, a gombokat, a zsebet, a szabást és magát a textíliát jelentik – azaz mindazon szükséges elemeket jelölik meg, melyek megfelelő elrendezésben egy inget eredményeznek. A paradigmaticus rendszer a szintagmatikus szinten kiválasztott öltözék jellegét határozza meg az alkotóelemek fajtája és stílusa alapján – vagyis azáltal, hogy milyen formájú az ing gallérja (álló, kihajtos, klasszikus, kent, tab, nyitott cápa fazonú stb.), mekkora és hány gombos a mandzsettája, milyen jellegű gombok vannak rajta (kétlyukú, négylyukú vagy felvarrós), karcsúsított, klasszikus vagy bő fazonú, van-e rajta zseb vagy gombos zsebfedő, pamut vagy kevert szálú anyagból készült, milyen a textil színe és mintája – már egy konkrét képet alkothatunk az ing vizuális megjelenéséről. Nem csak azt tudjuk, hogy ez a ruhadarab rendeltetészerűen egy ing, hanem azt is, hogy milyenek az adott ing materialitásából fakadó tulajdonságai.³⁷

Ezek a tulajdonságok a ruhát viselettörténeti szempontból időben is behatárolhatóvá teszik, hiszen az egyes korszakok viseletét adott szín-, forma- és anyaghasználattal jellemezhetjük. A jelrendszert azonban fordított relációban is a jelmeztervezés szolgálatába állíthatjuk: egy megalkotott öltözet színe, formája és anyaga által utalhat egy konkrét viselettörténeti kor öltözetére, vagyis ezeknek az elemeknek az aránya létrehozhatja azt a viszonyt, ami által a jelmez jelölővé, a korhű viselet pedig

³⁷ Malcolm Barnard: *Fashion as Communication*. 1996. London, Routledge, 2002. pp.89-90.

jelöltté válik.³⁸ Ez a reláció a hasonlóság révén a stilizáció mértékét is meghatározza: a megfeleltetés az elemeknek csak bizonyos aránya mellett jön létre, ha a három elem közül – szín, forma, anyag – egyik sem egyezik meg az eredeti öltözék jellemzőivel, úgy a megfeleltetés nagy valószínűséggel nem jön létre.³⁹

Hasonlítsunk össze négy Shakespeare korára utaló filmet és vizsgáljuk meg, hogy a tervező a formák által a férfi öltözeteket miként felelteti meg a viselettörténetileg hű öltözékeknek.

A Szerelmes Shakespeare (John Madden, 1999) című filmben Sandy Powell jelmezeinek egy része a korhű ábrázolásokhoz igazodik, míg másik részük stilizálja az öltözeteket. Lord Wessex öltözetének megjelenése a tudor férfi viseletet viszonylag korhűen adja vissza: az öltözet anyagában, színében és formájában is ezt tükrözi – a kalap mérete és formája, a zeke szabásvonala, a körgallér, alul pedig a buggyos térdnadrágban és a harisnyában végződő lábak egy az egyben a korhű öltözet formáját követik, így a két öltözet hasonlósága evidens. A filmben Will Shakespeare felső ruházata ugyan a reneszánsz szabásminták alapján készült, de az anyaga sötétkék bőr – az öltözet a szín és a forma által hozza létre a hasonlóságot a reneszánsz öltözékekkel, azonban az anyagválasztás az utóbbi 70 év divattrendjeihez kapcsolja a ruhadarabot.



Portrait of Edward VI, *Szerelmes Shakespeare* (John Madden, 1999), *Vihar* (Julie Taymor, 2010), *Prospero könyve* (Peter Greenaway, 1991), *Hamlet* (2000)⁴⁰

³⁸ Malcolm Barnard i. m. p.90.

³⁹ Mary Stewart: *Launching the Imagination: A Comprehensive Guide to Two-Dimensional Design*, 2006. New York, McGraw-Hill Education, 2015. p. 163.

⁴⁰ Képek forrása: William Scrots : *Portrait of Edward VI* (1550), Haunted Gallery, Hampton Court Palace, <https://www.rct.uk/collection/search#/9/collection/405751/edward-vi-1537-53>, 2018.04.04., *Szerelmes Shakespeare* (rendező: John Madden, 1999), a *Vihar* (rendező: Julie Taymor, 2010) és a *Prospero könyve* (rendező: Peter Greenaway, 1991), *Hamlet* (rendező: Michael Almereyda, 2000) című filmek részletei

A Julie Taymor által rendezett *Vihar* (2010) című Shakespeare-dráma adaptációjában a ruhák kontúrjai és vonalai azok, amik a reneszánsz kor formáit követik. Az ezüst fogú fém cipzárral kialakított díszítések a reneszánsz ruhák mintázatát utánozzák, így szintén a hasonlóságot erősítik. Az egységesen használt fekete szín és az anyagválasztás (bőr és vászon használata), valamint a varrástechnikai megoldások az egyéni szelekció révén azonban a mai kor viseletéhez közelítik az öltözeteket.

Peter Greenaway a *Prospero könyvei* (1991) című filmjében a reneszánsz korra utaló ruhák szintén stilizáltan jelennek meg: a gallér ugyan az autentikus színt, anyagot, formát és varrástechnikát követi, de az eltúlzott méret miatt (háromszor nagyobb az átmérője, mint egy reneszánsz gallérnak) formai absztrakció jön létre. Az öltözetek itt is egyöntetűen fekete színűek és ezüst mintázat díszíti őket, mely egyformasága révén szintén a stilizációt erősíti. A megfeleltetés a ruha fő karakterjegyeinek hasonlósága révén valósul meg: az öltözékek anyagukban, színükben és kontúrjaikban hasonlítanak a korhű öltözethez, még ha ezek a formák eltúlzottak és stilizáltak is.

A legtávolabbi kapcsolatot a reneszánsz férfi öltözetekkel a *Hamlet* (rendező: Michael Almereyda, 2000) című film jelmezei hozzák létre. Hamlet öltözetének színe, a fekete zakó, és a fehér ing, illetve annak fehér gallérja teremtik meg valamelyest a két korszak viseletei közötti hasonlóságot, az öltözet formájában és anyagában egyáltalán nem kötődik a korhoz, a mai kor formális férfi öltönyére mutat. A hasonlóság ebben az esetben olyan kis mértékben valósul meg, hogy a film narratívája nélkül a két öltözék közötti kapcsolat szinte egyáltalán nem jönne létre.

A reneszánsz férfi viselet relációjában a bemutatott példák alapján a forma a legjellegzetesebb jelölő, az anyag és a szín csak másodlagosan határozzák meg az öltözeteket. Az öltözetek közötti hasonlóság tehát azokban az esetekben valósult meg a legnagyobb mértékben, ahol a forma a legkevésbé tért el a korhű viselettől.

Ugyanezek a jelölők nem csak a korszakok viselettörténeti behatárolását teszik lehetővé, hanem a szereplők jellemrajzát is kifejezhetik vizuálisan. Egy 2017-ben megjelent tanulmány⁴¹ – támaszkodva Barthes, Lurie felállított jelrendszerére – a jelmezek materiális tulajdonságait a karakterek jellemvonásainak felelteti meg, melyet a következő táblázat mutat meg:

⁴¹ Tijana Todorović, Alenka Pavko Čuden, Karin Košak, Tomaž Toporišič: *Language of Dressing as a Communication System and its Functions – Roman Jakobson's Linguistic Method In Fibres and Textiles in Eastern Europe*, University of Ljubljana, Faculty of Natural Sciences and Engineering, Department of Textiles, Graphic Arts and Design, 2017. október, https://www.researchgate.net/publication/320737083_Language_of_Dressing_as_Communication_System_and_its_Functions_-_Roman_Jakobson's_Linguistic_Method, saját fordítás

Jellemvonások vizuális megjelenése a ruhákban⁴²

Tulajdonság	Szeretetreméltó	Érzékeny	Unalmas	Gonosz
Vonalak	széles és íves	változó vonalak	enyhén hullámos	egyenes, merev
Szabás	nyitott	nyitott v. zárt	zárt	zárt
	bő anyaghasználat	lágú formák	egyenes	szögletes
Színek	meleg	meleg	hideg	meleg
	közepesen telített	közepesen telített	kevésbé telített	színtelen/kontrasztos
	világos v. sötét tónus	közép tónus	világos tónus	sötét tónus
Felület	puha, bolyhos	csillogó, sima	sima	durva, csillogó
Anyag	pamut, batiszt, gyapjú	selyem, batiszt	vászon, szövet	szövet, taft, lamé
Smink	csinos, természetes	elegáns, visszafogott	hanyag, visszafogott	erőtéljes v. nincs
Haj	nagyobb volumen	lazább	lapos, kisebb volumen	határozott forma

Az itt felállított rendszer a XX. század óta a nyugati kultúrákban elfogadott általános nézeteket és tapasztalatokat tükrözi, azonban ezeket nem vonatkoztathatjuk egyértelműen a viselettörténeti korok egészére, ugyanis ezeknek a tényezőknek a megítélése kultúránként és koronként is eltérő lehet. Annyit azonban megállapíthatunk, hogy a ruha mindig a szín, a forma és az anyag függvényében létezik, megnyilvánulási formája ennek a három tényezőnek az összeadódásából jön létre: bármelyiket megváltoztatjuk, a ruha koncepcióját és céljait módosítjuk.

A színek pszichológiai hatásmechanizmusait, valamint szimbolikus rendszerét, a formák és anyagok intuitív megítélését és a befogadóra, azaz jelen esetben a nézőkre gyakorolt hatását hatalmas szakirodalom elemzi és dolgozza fel. A dolgozat keretein belül ezekre átfogóan és kimerítően nincs módomban kitérni – csupán azokat az elméleteket és módszereket ismertetem, melyeket a kutatásom szempontjából szükségesnek tartottam és közvetlen felhasználtam. A szín, a forma és anyag megjelenésének fontosságára éppen ezért saját elemzéseken keresztül közelítek, mely reményeim szerint rávilágít ezen elemek használatának alapvető módszerére és jelentőségére: a fejezetben *Anna Karenina*-adaptációk jelmezeit megvizsgálva mutatok rá a különböző reprezentációs szintek különbségeire és tanulságaira.

⁴² táblázat: *Language of Dressing as a Communication System and its Functions – Roman Jakobson's Linguistic Method In Fibres and Textiles in Eastern Europe*, i. m., saját fordítás

I.2.1. Szín

A színeket három értékkel lehet jellemezni: színezet, telítettség és világosság – ez a három változó adja meg az adott szín minőségét. A színek egyfelől a kulturálisan meghatározott szignálok révén, másfelől pedig a bennünk kialakult érzettársításainkra alapozva ösztöneinkre hatnak és érzelmeket váltanak ki belőlünk. A szín meghatározó jelentéshordozó, azonban a jelek értelmezéséhez mindig egy társadalmi megegyezésre, azaz a jelek egységes dekódolására van szükség. A színek megítélése és a hozzájuk társított jelentés sokszor korszakonként és nemzetenként, vagy akár népcsoportonként is változhat, ezért tervezőként mindig körültekintően kell eljárni a színekhez társított szimbólumrendszer használatánál.

A rózsaszín és kék színhez társított nemi jellegre vonatkoztatott megkülönböztetés kultúránkban például egyértelműen az utóbbi 70 év társadalmi konszenzusának eredménye, korábban a divat ezeket a színpreferenciákat teljesen más kontextusban értékelte, továbbá ezeknek a színeknek a természetben való előfordulása sem mutat semmilyen kapcsolatot a színek és a nemek előfordulása között. Az 1700-as években a rózsaszínt előszeretettel viselték férfiak és nők egyaránt, sőt még sokkal később, az 1920-as években a rózsaszín öltöny a dandy viselet egyik jellegzetes darabjának számított – *A Nagy Gatsby* című (rendező: F. Scott Fitzgerald, jelmez: Theoni V. Aldredge, 1974) filmben Robert Redford ennek megfelelően szintén egy rózsaszín Ralph Lauren öltönyt viselt. A gyerekek ruhatárában nemtől függetlenül egyébként egészen a századfordulóig a fehér színt preferálták, ugyanis praktikusán sokkal könnyebb volt tisztítani, mint a színes ruhákat.⁴³ A XX. század elején azonban a rózsaszín kezdetben a fiú gyerekviselet színe lett, míg a kislányokat halvány kékbe öltöztették: a *Ladies' Home Journal* 1918-as júniusi száma arról számolt be, hogy a rózsaszín erőteljes és határozott megjelenése jobban passzol a fiúkhöz, míg a kék sokkal kecsesebb és finomabb, így csinosabban mutat a lányokon.⁴⁴ 1927-ben a *Time* magazin a színek alapján eladási rangsort állított fel, ahol a rózsaszín vezető helyen szerepelt a fiúk ruhatárában. Az 1940-es évektől kezdve válik divattá, hogy a lányokat rózsaszínbe, a fiúkat pedig kékbe öltöztették a szülők, jelezve evvel a gyerek nemét. A rózsaszín árnyalatnak a női nemmel való összekapcsolása szintén a II. világháború után terjedt el. Az 1960-70-es években a színek visszaszerzik uniszex megítélésüket,

⁴³ Jo Barraclough Paoletti: *Sex and Unisex: Fashion, Feminism, and the Sexual Revolution*. Bloomington, Indiana University Press, 2015.

⁴⁴ Jeanne Maglaty: *When Did Girls Start Wearing Pink?*, 2011.04.07., <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/when-did-girls-start-wearing-pink-1370097/>, 2018.10.10.

azonban a nyolcvanas évektől egészen napjainkig továbbra is a rózsaszín-kék felosztás a meghatározó.⁴⁵

A színeket és a színekombinációk szimbolikus jelentését sokszor gazdasági tényezők alakítják: az ókori Rómában a bíbor szín a császárok és a bíborosok hatalmat jelző színe lett, ugyanis a 1,4 g bíbor pigment előállításához 1.200 bíborkagyló kihalászására volt szükség, ugyanígy Kínában a császárt jelképező sárga színnél 15.000 sáfrány kellett feldolgozni 0,5 kg sárga festéporhoz. A ritka és költséges előállítású szín ezekben a kultúrákban a hatalom jelképévé vált.⁴⁶

Ez a két példa tágabb értelemben azt is jelenti, hogy eltérő kulturális közegben ugyanaz a szín teljesen más jelentéssel bírhat, így a jelmeztervezés során két szempontot kell figyelembe venni: az egyik a színhez az adott korban és társadalomban társított kulturális jelentések, a másik pedig a színhez jelenleg kapcsolt és feltételezett színasszociációk. A tervező feladata ezek mérlegelése, hogy melyiket preferálja a tervezés során. A színasszociációk a nyugati kultúrában minden szín esetében kétértékűek: pozitívak és negatívak lehetnek. Íme néhány példa Földvári Melinda: *A szín pszichológiai szerepe a kommunikációban*⁴⁷ című munkájából.

Fehér

+ tisztaság □ fény □ tökéletesség □ nappal □ béke □ szűz, ártatlan □ ünnepélyes □ védtelen □ erkölcsös □
- üres □ élettelen □ hideg □ Emberi test: beteg □ halott □ kísértet □

Fekete

+ ünnepélyes ■ előkelő ■ komoly ■ tekintélyes ■ súlyos ■ puritán ■ erkölcsös ■ mélység ■ úr ■
- halál ■ gyász ■ éjszaka, sötétség ■ gonosz ■ félelem ■ reménytelen ■ üszkös ■ bűn ■ vad ■

Szürke

+ elegáns ■ komoly ■ férfias ■ mérsékelt ■ puritán ■ semleges ■ kemény ■ fémek, gépek ■ high tech ■
- unalmas ■ fáradt ■ szegény ■ egyszerű ■ jellegtelen, jelentéktelen ■ semmitmondó ■ közömbös ■

Vörös/Piros

+ élet ■ tűz ■ meleg ■ hatalom ■ öröm ■ győzelem ■ erő ■ ünnep ■ szenvedély ■ izgalmas ■ szerelem ■
- veszély ■ vér ■ fenyegetés ■ harc, háború ■ erőszakos halál ■ agresszió ■ tűzvész ■ fájdalom ■ düh ■

⁴⁵ Susan Stamberg: *Girls Are Taught To 'Think Pink,' But That Wasn't Always So*, 2014.04.01., <https://www.npr.org/2014/04/01/297159948/girls-are-taught-to-think-pink-but-that-wasnt-always-so?t=1556306529386>, 2018.10.10.

⁴⁶ Ulf Klarén, Karin Fridell Anter: *Seeing Color In Color and Design*, Szerk. Marilyn DeLong, Barbara Martison, London, Berg, 2012. p.21.

⁴⁷ Földvári Melinda: *A szín pszichológiai szerepe a kommunikációban*, http://www.szinkommunikacio.hu/231_04_lista.htm, 2018.08.05.

Sárga

+ Nap ■ fény, ragyogás ■ nyár ■ vidám, öröm ■ mozgás ■ arany ■ könnyű ■ meleg ■ élénk ■ érett ■
- irigy ■ örült ■ dühös ■ szúrós ■ agresszív ■ száraz ■ savanyú ■ megszegyenítés ■ mérgező ■ féltékeny ■

Zöld

+ nyugalom ■ vegetáció ■ természet ■ bio- ■ ifjúság ■ tavasz ■ friss, üde ■ remény ■ biztonság ■
- éretlen ■ unalom ■ mérgező ■ nyirkos ■ romlott, penészes étel ■ rosszullét ■

Kék

+ tisztaság ■ nyugalom ■ hűség ■ béke ■ tudás ■ szellem ■ igazság ■ hit ■ végtelen ■ nemes ■ víz ■
- hideg ■ szomorú ■ passzív ■ melankolikus ■ étel: nem természetes ■

Bíbor

+ méltóság ■ ünnepélyes ■ büszke ■ fejedelmi ■ luxus ■ hatalom ■ bársony ■ (vallási) mártíromság ■
- hivalkodó pompa ■ dölyf ■ távolságtartó, kimért ■ misztikus ■ bujaság ■

Rózsaszín

+ édes ■ könnyű ■ lágy ■ bájos ■ kedves ■ nőies ■ hamvas ■ kisbaba ■ gyengéd ■ finom ■ tavasz
- giccses, negédes ■ érzelgős, szentimentális ■ erőtlenség ■ nevetséges ■

Angela Wright 1984-ben felállította a színek pszichológia rendszerét, mely megállapításait azóta is kísérleti úton igyekszik tovább pontosítani. Wright tanulmányában négy pszichológiai kategóriát különböztet meg aszerint, hogy melyik szín hogyan hat az emberi pszichére: a piros fiziológiai hatást vált ki, a kék intellektuálisan hat ránk, a sárga az érzelmeinket befolyásolja, míg a zöld szín az elme, a test és az érzelmek közötti egyensúlyt teremti meg. A színek közöttes színeit ezek kombinációjaként értelmezi: a narancs a piros és a sárga keverékeként fizikailag és érzelmileg is hat ránk, az indigó a piros és a kék sötétebb árnyalataként az elmélyült gondolkodást motiválja.⁴⁸

Johannes Itten⁴⁹ arra a tapasztalati felfedezésre jutott tanítványai körében, hogy az ember saját színpreferenciával rendelkezik. Ez annyit jelent, hogy bizonyos színeket és harmóniakat pozitívabban értékelünk, mint más színeket.⁵⁰

⁴⁸ Angela Wright, Deborah Murphy: *The Colour Affects System of Applied Colour*, London, 2009, https://www.researchgate.net/publication/253271089_The_Colour_Affects_System_of_Colour_Psychology, 2018.09.05.

⁴⁹ Johannes Itten: *A színek művészete*, 1861, <http://elte.prompt.hu/sites/default/files/tananyagok/VizualizacioATudomanykommunikacioban/ch04s03.html>, 2016.11.15.

⁵⁰ Angela Wright: *A Theory of Colour Psychology and Colour Harmony*, 2003, <https://lathifakprofessionalpractice.files.wordpress.com/2011/12/wright-theory-copy3.pdf>, 2018.09.05.

A színpreferencia jelentősen függ a szín telítettségétől és világosságától is. Pálffy Zoltán vizsgálatában 1976-ban meglepő és egyben legfontosabb tanulságként összegzi, hogy a színharmóniák létrehozásában a színeket csak másodlagosan jellemző telítettség és világosság a legmeghatározóbb, a szín legsajátosabb érzékleti tulajdonsága, a színezet, a vizsgálat során a harmónia szempontjából mellékesnek, sőt közömbösnek bizonyult.⁵¹ Minden népességcsoportban egyértelműen kedveltebbek a telített, és a világosabb tónusú színek, bármely színtartományban. A legnépszerűbb szín is, amint sötét és szürkés árnyalatot vesz fel – elveszíti kedveltségét.⁵² A semleges színek preferenciájával kapcsolatban megállapítható, hogy a hideg árnyalatú (kékes) fehér, szürke és fekete kedveltebb, mint az optikailag valóban semleges vagy ugyanannak a színnek a meleg (sárgás) árnyalata.⁵³

A film esetében a képen megjelenő színeket mindig gondos tervezést igényelnek: a háttér és a színész színviszonya ugyanis jelentősen hatnak egymásra – erősíthetik, kiemelhetik, de ki is olthatják egymást. Az elemzések során erre részletesebben nincs módomban kitérni, a színt a fejezetben kizárólag a ruha egyik meghatározó tulajdonságaként tárgyalom.

„A rendező színkeverése különbözik a természet és a jelenségek eleve adott színvilágától. A művész rendkívülit teremt a megszokottból, és ezzel kifejezi saját érzés- és gondolatvilágát”⁵⁴ – mondja Eisenstein. A színdramaturgiával a tervező kifejezheti az adott szereplő jellembeli változását is, így a karakterábrázolás a színek szintjén is megjelenhet. A színtanban használt szíkontrasztok (fény-árnyék, hideg-meleg, komplementer, szimultán, minőségi és mennyiségi kontraszt)⁵⁵ elősegítik a jelmeztervezésben a karakterek ábrázolását, kirajzolják a főbb csoportok egymáshoz való kapcsolatát. A következőben saját elemzéssel hozok példát a színek filmen való karakterábrázoló jellegére.

⁵¹ Pálffy Zoltán: *A színharmóniák néhány feltételéről*. In *Színdinamika '76. Színdinamika Konferencia Előadásai*. Szerk. Klausz Csaba. Budapest, Magyar Elektronikai Egyesület, 1976. pp.170-185., <https://aic-color.org/resources/Documents/aic1976proc.pdf>, 2018.05.05.

⁵² Földvári Melinda i. m.

⁵³ Dr. Nemesics Antal: *Színtan - színdinamika*, Építészmérnök hallgatók számára/kézirat, Tankönyvkiadó Vállalat, Budapest, 1979.

⁵⁴ Bíró Yvette: *A film formanyelve*, Budapest, Gondolat, 1964., <http://www.mafsz.hu/index.php/2014/06/18/1-a-film-formanyelve/>, 2018.10.12.

⁵⁵ Johannes Itten i. m.

Az *Anna Karenina* (rendező: Joe Wright, 2012) című legújabb filmes regényadaptációban a címszereplőt a jelmeztervező, Jacqueline Durran mindig erőteljes színnel választja le a környezetéről, a szimbolikus színek – a fekete, a vörös és a fehér – végigkísérik Anna Karenina lelki stációit. A ruhák mindegyik esetben azonos forma és anyaghasználat mellett más színben jelennek meg, így kiemelten hangsúlyossá válik a szín kifejező ereje.

A fekete nagystélyiben Anna a végzet asszonya, a vörös szín a házasságtörő szerelmét nyíltan vállaló nő öntudatos megjelenése, míg a ruha fehér verziójában már a társadalom megvetett, kitagadott áldozataként mutatja be a film.⁵⁶

A többnyire egyszínű, stilizált ruhák kifinomultsággal és eleganciával jelennek meg, melyek a forma egyszerűségével és a színek szimbolikus erejével rajzolják ki a szerepívét – a fekete ebben az esetben a vadságot és a halált, a piros a szenvedélyt, a fehér pedig már az élettelen, kísértetszerű állapotot jelöli. Anna Vronszkij gróffal való elsöprő találkozásának sorsa egy bálon pecsételődik meg: a pasztell színek különböző árnyalataiba, könnyű, finom tüllökbe öltöztetett báli forгатagból Anna súlyosabb, fekete taft ruhájában nem csak kihívó viselkedésével, de megjelenésével is azonnal kitűnik a táncoló párok közül. A ruha anyagában, formájában és színében is mesél a karakterről, előre vetíti annak tragikus végkimenetelű sorsát.



Anna Karenina (rendező: Joe Wright, 2012) – színek megjelenítése⁵⁷

⁵⁶ Gillian Mohny: *Jacqueline Durran on Dressing Keira Knightley in 'Anna Karenina'*, 2012.11.06., <https://www.elle.com/culture/movies-tv/news/a22403/jacqueline-durran-interview-on-anna-karenina-costumes/>, 2018.08.06.

⁵⁷ Képek forrása: *Anna Karenina* (rendező: Joe Wright, 2012) című film részletei

Ha összehasonlítjuk a jelmezek színkezelését az 1997-es filmváltozat ruháival (*Anna Karenina*, rendező: Bernard Rose, jelmez: Maurizio Millenotti), akkor szintén evvel a színhármassal találkozunk. Ebben az esetben azonban a fekete szín Annát a szerelméhez, míg a fehér szín férjéhez köti: mindegyik megjelenésében a ruha színe ehhez igazodik. A vöröses lila szín csak egy esetben tűnik fel a filmben: a szenvedélyében magára hagyott, elárult nő érzelmi indulatait fejezi ki.

Mindkét esetben a színek a szerepív megrajzolását segítik. Adódik a kérdés, hogy vajon ha felcseréljük az egyes filmekben a színek logikai sorrendjét, akkor a ruha ellene dolgozna-e a karakterépítésnek. Az első filmben a fehér szín mennyire emelné ki Annát a báli tömegből, milyen mértékben jelezné a néző számára a konfliktus megjelenését, tekintve, hogy riválisa, Kitty is fehér ruhában jelenik meg az eseményen? A két karaktert valószínűleg sokkal egyenrangúbbnak éreznénk, a Vronszkij gróffért vívott harc kiegyenlített lenne. Ez esetben azonban a film a két nő küzdelméről szólna, nem pedig két teljesen különböző életpályát rajzolna ki. A második adaptáció esetében, ha Annát a szeretőjéhez a fehér szín, férjéhez pedig a fekete szín kapcsolná, akkor a társadalmi megítéléssel szembeni vívódása súlytalanabb lenne, hiszen a színek a hozzájuk kapcsolódó asszociációk révén itt a jó és a rossz, a hűség és házasságtörés dilemmáját állítják szembe egymással.

I.2.2. Forma

A ruha szabásvonalak által kialakított formája a vizualitás tekintetében szintén befolyásoló tényező: a test vonalait követő, vagy épp átrajzoló kontúrok, az eltérő ruhahosszak megegyező szín és anyaghasználat mellett teljesen más ruhát eredményeznek. A szabásvonalaknak lehet saját karaktere, melynek jelentéshordozói a vonalvezetés és annak iránya, a forma és a ritmus. Albert T. Poffenberger és B.E. Barrows 1924-ben a vonalak érzelmkifejező tulajdonságainak igazolására tettek kísérletet: arra kérték a kutatásban résztvevőket, hogy a 18 különböző vonalból álló együttes mindegyikéhez az érzelmeket kifejező megadott 13 jelzőből valamelyiket társítsák hozzá. A *szomorút* ennek megfelelően a lassú, ereszkedő görbe jellemezte leginkább, a *nyugodt* jelzőt a lassú, vízszintes görbe, a *boldog* karaktert a közepes emelkedő görbe, az *izgatót* a gyors emelkedő szög, a

komolyt a lassú, vízszintes zsög, a *gyengét* a lassú, ereszkedő görbe, az *erőteltjest* pedig a közepes emelkedő szög jellemezte.⁵⁸

Maitland Graves *A formatervezés és a színek művészete* (1951) című tanulmányában szintén jellemzést ad a vonalak eltérő típusairól. „Az enyhén görbülő vagy hullámzó vonal laza és hajlékony. Harmonikus irányváltásai révén kecses folytonossággal bír. [...] A lassú, lusta mozgás passzív, gyöngéd, puha, érzéki és nőies, ezzel szemben az egyenes vonal merevséget és pontosságot sugall, határozott, nyílt, feszes, kemény, meg nem alkuvó, nyers, szigorú és hajthatatlan.”⁵⁹

Ezeket a megállapításokat azonban érdemes bizonyos fenntartással kezelni, ugyanis a társas viszonyok jellege időről-időre változik, aminek következtében a vonalakhoz és formákhoz társított jelentések kulturális megítélése és ezáltal jelentéstartalma is változhat. A férfi öltözetek szabása az 1900-as évek óta konvencionálisan és praktikusán is többnyire szögletes, a maskulin test formáit hangsúlyozza, míg a női ruhák vonalvezetése általában ívessége révén a domborulásokat és hajlatokat követi le – a századforduló óta a szabászat szögletes formáit a férfiassággal, míg a kerek íveket a nőiességgel párosítjuk össze.⁶⁰ Ezeknek a karakterjegyeknek azonban ellentétes irányú alkalmazásával is találkozhatunk a divat története során. A rokokó korában 1720-ban egy rövid ideig a férfiak *justaucorps*-ja (kabát) az alsó vásznazás révén deréktől kerek ívben kifelé állt, alatta pedig a fodrokkal dúsan rakott zsabós, buggyos ujjú, csipke mandzsettás inget találjuk. Az 1920-as években a *garçonne* ideális női alkat a vékony, fiús formákban jutott érvényre: vagyis ez esetben az egyenes szabásvonalak révén a női karakter férfias vonásait hangsúlyozzák az öltözetek.

Az említett Bernard Rose féle *Anna Karenina* adaptáció jelmezei a századforduló turnűrös szoknyáit és a felsőrészek merev kontúrjait pontosan lekövetik: a ruhák a béklyóiba kötött, a társadalmi előítéletektől szabadulni képtelen, saját maga börtönébe zárt nő képét jelenítik meg kizárólag a ruha szabása által. Ha a film jelmezeinek világát összehasonlítjuk Joe Wright 2012-es filmadaptációjával, láthatjuk, hogy utóbbi esetben a rendező a film századfordulós világát, a jelmeztervezővel közösen, az 1890-es évek helyett 30 évvel korábbra helyezte. Ez a három évtized

⁵⁸ Albert T. Poffenberger, B.E. Barrows: *The feeling value of lines*. In *Journal of Applied Psychology*. Vol 8(2), 1924. pp.187-205. In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin i. m. pp.167-169.

⁵⁹ Maitland Graves *A formatervezés és a színek művészete*. 1951. In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin i. m. p.153.

⁶⁰ Marshall Sahlins: *Megjegyzések az amerikai öltözködési rendszerről*. 1976. In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin i. m. p.166.

a ruhák kontúrájában teljes korszakváltást eredményezett, ami lehetőséget adott arra, hogy a történet stilizált vizualitását az 1950-es évek divatjával hozzák összefüggésbe. A II. világháború után csupán két évvel Dior, a francia divattervező egy olyan új kollekcióval rukkolt elő, ami nem csak a múlttól való elszakadást, de egy új társasági élet kezdetét is jelentette: a ruhák kerek válla, a vékony derék, a teljes körből szabott A-vonalú szoknyák jellemezték az új korszak nőiességét, mely finom eleganciájával vívta ki a figyelmet. Az 1850-es évek divatja a filmben ezen a ponton kapcsolódik össze Dior ruháinak vonalával Durran jelmezeiben: az architektonikus felépítés a magabiztos nő jelképévé vált, mely a filmben Anna Karenina jellemábrázolását árnyalja. A ruhák erőteljes színe, minta nélküli felülete, a tiszta selymek esése és santungok tartása pedig az öltözetek egyszerre könnyed, mégis könnyen suhanó elegyét adja.



Anna Karenina ábrázolásai – a ruha formája⁶¹

⁶¹ Képek forrása: *Anna Karenina* (színházi előadás, rendező: Chris Coleman, Denver Center for the Performing Arts 2019), *Anna Karenina* (rendező: Joe Wright, 2012), *Szőkék előnyben* (rendező: Howard Hawks, 1953), Delphine” cocktail dress by Dior, 1957 és Dior gown by John Galliano Red, 2011, <https://torontoguardian.com/2017/11/christian-dior-exhibition-rom/>, 2018.11.13., *Anna Karenina* (rendező: Bernard Rose, 1997), *Anna Karenina* (balett, koreográfus: Christian Spuck, 2014, Opernhaus Zürich)

Az alsó képeken láthatjuk, hogy az egyforma fekete szín ellenére az eltérő formák ellentétes karakterjegyeket rajzolnak ki. A zürichi operaház balett előadásában (koreográfus: Christian Spuck, jelmez: Emma Ryott, 2014, Opernhaus Zürich) Anna szintén fekete taft ruhája a zárt és nyitott formákat egyesíti: felül a századfordulós vonalat követi, míg alul a hatalmas, több körből szabott szoknya a mozgás és a karakter szabadságának megnyilvánulását segíti elő – a ruha az ellentétes formák feszültségével fejezi ki Anna karakterét. A három feldolgozás három különböző utat választ a jellemábrázolás megjelenítésére, amit a ruha formája alapvetően meghatároz.

A Denver Center for the Performing Arts 2019-es színházi *Anna Karenina* előadásának egyik piros jelmezét a Durran által tervezett szintén vörös jelmezzel összehasonlítva láthatjuk, hogy a két ruhát teljesen más formavilág jellemzi. Az első esetben itt is a szerep zárt, konvencionálisabb nézeteket valló megjelenítését látjuk a másik film szabadabb elvű karakterábrázolásával ellentétben.

Ha a *Szőkék előnyben* (rendező: Howard Hawks, jelmez: Travilla, 1953) című filmben megfigyeljük Marilyn Monroe oldalt felsliccelt, felül zárt, hosszú ujjakban végződő szintén piros estélyi ruháját, akkor láthatjuk, hogy a forma egyértelműen egy kihívó, szexualitástól fűtött női karaktert ábrázol. Érdekes megvizsgálni, hogyha az *Anna Karenina* története az ötvenes évek Amerikájában játszódna, akkor viselhetne-e a főhősnő egy ehhez hasonló kihívó ruhát, vagy inkább az említett Dior által tervezett, forradalmi, de vonalaiban mégis klasszikus New Look szolgálna a ruhák formavilágának alapjául. Ahogy az előző adaptációknál tapasztaltuk, a ruhák kontúrjait a koncepció határozza meg, így ennek értelmében Marilyn Monroe és Dior ruhái a jellemábrázolás két végpontján helyezkednek el – bármelyiket választhatja a tervező, ha az szándékai szerint a karaktert szolgálja.

I.2.3. Anyag

A harmadik meghatározó tulajdonsága egy ruhának, hogy milyen anyagból készült. Marilyn Horn 1968-ban egy listát állított össze szöveteket jellemző kategória párokról, miszerint a jelentéstartam a jelentéshordozók bináris ellentétéből fejlődött ki, ezért szemantikai szempontból a szövet számos objektív ellentétpárt hordozhat: nehéz/könnyű, vastag/vékony, érdes/sima, kemény/puha, fakó/csillogó – vagyis a ruha anyaga tulajdonságainak objektív ellentétpárjaival hordozhat jelentést. Bármely textil vagy anyag egyszerre többféle szövettulajdonság kombinációja.⁶² A textilanyagok

⁶² Marilyn Horn: *The second skin: An interdisciplinary study of clothing*, Boston, Houghton Mifflin, 1968. p.245.

tulajdonságai utalhatnak többek között a nemre, viselője életkorára, társadalmi osztályra, a ruhában végzett tevékenységre, időjárás tényezőkre stb. A férfiruházat anyaga például általában véve durvább, merevebb, súlyosabb, a női öltözetek pedig lágyabb, finomabb anyagból készülnek: a selyem nőies, lágy esésű, finom tapintású, fényes, mely szemben áll a gyapjú férfias, erőteljes megjelenésével, vastagabb anyagstruktúrájával, vagy a pamut semlegességével.⁶³ Az anyag jellemzőinek a nemekkel, illetve emberi tulajdonságokkal történő megfeleltetését a jelmeztervezés során akár ellentétes módon is felhasználhatjuk: azaz egy férfias karakterű női szereplőt jellemezhetünk durvább szövésű anyagokkal, vagy akár bőrrel, és fordítva, egy feminin férfi szereplőt pedig lágyabb anyagokból készült ruhákba öltöztethetünk. A társadalmi folyamatok változása azonban az 1970-es évektől kezdődően ezen a téren is egyfajta kiegyenlítődést mutat: az anyagok uniszex felhasználása jellemző.

A textilek szálösszetétele, valamint manufakturális jellege azonban időben is behatárolja a belőle készült öltözetek viselettörténeti korát, melyre a jelmezek tervezésénél is ügyelni kell.⁶⁴ A gyapjú, a pamut és a len már egészen a kezdetektől meghatározóak voltak a ruházkodásban, azonban a viszkóz, a kevert szálú és a műszálas anyagok csak az 1960-as évektől jelentek meg a textiliparban, melyek fizikai tulajdonságai nagyban eltérnek a korábban használt textilektől. Napjainkban pedig már a környezeti tényezőkhez alkalmazkodni képes, a legkülönbözőbb légáteresztő anyagok és okos textíliák határozzák meg az öltözeteket. A különböző anyagminőségek nem csak természetük és a kulturálisan hozzájuk társított jelentések révén bírnak kifejező erővel. A textíliák vastagsága, szálösszetétele is befolyásolja a ruha formáját, ezáltal annak jelentését változtatja meg: ugyanaz a szabás egy könnyű, lágy esésű selyemből teljesen más látványt eredményez, mint egy nehéz, vastag bársonyból, vagy brokát anyagból készült öltözet.⁶⁵

Maradva az *Anna Karenina* feldolgozásoknál, a 2005-ben Boris Eifman által koreografált szentpétervári balett előadás ruhái (jelmez: Vyacheslav Okunev) tiszta muszlinhelyéből készültek, melyek a tánc során könnyedén követik le a mozdulatokat, légiessé téve ezáltal a karaktert. Visszatérve Joe Wright adaptációjára, Anna súlyosabb fehér taft ruháját összehasonlítva Kitty egy

⁶³ Marshall Sahlins: *Megjegyzések az amerikai öltözködési rendszerről*. 1976. In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin i. m.p.166.

⁶⁴ Kax Wilson: *A History of Textiles*, Boulder, Colorado, Westview Press, 1979

⁶⁵ Colin Gale, Jasbir Kaur: *The Textile Book*. Oxford. Berg. 2002.

másik jelenetben viselt, szintén krémszínű, tüllszoknyás báli öltözetével arra a megállapításra juthatunk, hogy csupán az anyagminőségek megváltoztatása más karakterábrázolást eredményez – a két ruha egymás ellenpontjaként jelenik meg.



Anna Karenina alakváltozatok – különböző anyagminőségek⁶⁶

Az elmúlt évtized haute couture irányzatait megvizsgálva változatos megoldásokkal találkozhatunk a ruhák anyagválasztása terén, ezért a szemléletesség kedvéért a következő példákat innen kölcsönöztem. Az Anna Karenina-ruha sziluettjéhez hasonló, azonban matériájában merőben meglepő ruhát alkotott Gareth Pugh 2014-es divatkollekciójában: a nejlon rétegekből összeállított ruhakreáció egyszerre idegen, és sejtelmes hatást ér el. A 2011-es Alexander McQueen kollekciók darabjai szintén hasonló formákkal és sokféle anyagkombinációval jelennek meg – a steppelt szoknya a gazdagon hímzett, brokát felsőrésszel merev testtartást ad viselőjének, míg a marabu tollakkal kivarrt estélyi ruha statikussága ellenére is könnyednek hat.

Ahogy azt a fejezetben megmutattam, a ruha a szín, a forma és az anyag hármasának köszönheti megjelenési formáját, melyek variációival akár karakterbeli jellemvonásokat is kifejezhet a tervező. Ezek természetesen hipotézisek, melyek főként a színekhez, formákhoz és anyagokhoz kapcsolt általános érzeteinket célozzák meg. A tervező azonban kénytelen bizonyos feltételezésekre hagyatkozni, melyek mentén a ruhákat a reprezentáció szolgálatába állítja. A történet szereplői egy adott filmen belül mindig az absztrakció bizonyos fokán állnak, ahol a figurák olyan látványvilág részei, melyek jelszerűségükben és komponáltságukban koherens egészet alkotnak. Ennek megvalósításához elsődlegesen a ruha meghatározó tulajdonságainak ismerete és tudatos használata segíti hozzá a jelmeztervezőt.

⁶⁶ Képek forrása: *Anna Karenina* (balett előadás, koreográfus: Boris Eifman, 2005, Szentpétervár), *Anna Karenina* (rendező: Joe Wright, 2012), kollekciók: Gareth Pugh 2014, Alexander McQueen 2011

I.3. A karakterábrázolás eszközei

A filmen egy szereplő megjelenésekor az első, és sok esetben döntő benyomást a külső megjelenése alapján gyakorolja ránk, a nézőkre – hiszen az általa viselt ruha materialitása révén rengeteg dologról informál minket, még mielőtt megszólalna, vagy akár megmozdulna, még akkor is, ha az öltözet tapintását, az anyag struktúráját, térbeli kiterjedését csak közvetve érzékelhetjük, képzelhetjük el. Kulcsfontosságú feladat tehát, hogy a filmben egy adott karaktert, és annak környezetét a tervező hogyan öltözteti fel. A viselt ruha a rendezés átfogó koncepciójába illeszkedve a színész és a szerep viszonyának jellegére utal, mintegy egybeolvasztja a színész saját, individuális jellemvonásait a szerep által hordozott karakterjegyekkel, s az így kialakult identitás mindig az adott színészre lesz igaz, egyedi és megismételhetetlen. A fejezetben először megvizsgálom, hogy a jelmez miként fejezheti ki a szereplők jellemét, karakterének változásait, valamint hogy a karakterábrázolás során a maszk, a testkép és a ruha miként kapcsolódik össze. Ezt követően rámutatok, hogy milyen eszközökkel élhet a jelmeztervező a szereplők viszonyrendszerének ruhákkal való ábrázolásánál.

I.3.1. A szerep életre kel

A jelmez úgy jön létre, hogy a ruha három alapvető jelölőjéhez – szín, forma, anyag – hozzáadjuk az öltözéket magán viselő, a szerepet megformáló színész entitását: a ruha ugyanis csak viselője által teljesíti be a neki szánt szerepet, csak a színésszel együtt válik jelmezzé. A magyar értelmező szótár színházi és filmes értelemben a jelmezt a színész szerepének megfelelő, gyakran stilizált (különböző történelmi vagy népi) színpadi viseletként határozza meg.⁶⁷

A ruházat feladata a filmben, hogy a szereplőt definiálja a történetben, karakterét jellemezze: vagyis a szereplő megjelenése csupán a vizuális jelek által – ha csak az a rendezés szándékaival nem ellenkezik – szükségszerűen informálja a nézőt a figura alapvető szociális helyzetéről, lelki és fizikai állapotáról. Sőt, az öltözék a karakter jellembeli vonásairól is árulkodhat a színekhez, formákhoz és anyagokhoz társított asszociatív jelentések alapján – ahogy azt a korábbi fejezetekben láthattuk.

⁶⁷ <https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/Lexikonok-a-magyar-nyelv-ertelmezo-szotara-1BE8B/j-32DF3/jelmez-333D9/>, 2018.10.10.

A filmen megjelenő ruhák kötődnek a valósághoz, hiszen anyagszerűségük révén nem is tehetnek mást, ugyanakkor a való életből kiragadva egy sajátos, másodlagos valóságot teremtenek meg, mely teljesen irracionális. A színészek a film képi kontextusában gyakran akkor hatnak csak reálisnak, ha sminket, frizurát és jelmezt viselnek, ugyanis a közeg meghatározza, hogy milyen elemeket tekint sajátjának, a látvány egészét tekintve koherensnek.⁶⁸ A ruha, a színész és a szerep kölcsönösen függenek egymástól, hiszen rendeltetésüket csak egymás viszonylatában képesek beteljesíteni. Meryl Streep a jelmeztervező mellett a harmadik személynek nevezi a karaktert, aki a ruhapróba során egyszerűen megjelenik az öltözőben: „Az egész őrajta múlik.”⁶⁹

I.3.1.1. Testkép és maszk

Az emberi test a személyes individuum számára azt a megnyilvánulási teret és felületet jelenti, melyen keresztül a társadalom felé kommunikál. „Az emberi test az egyik legfontosabb jelhordozó: a testjelek a lapulevéltől indultak el, és az öltözködésen, divaton át eljutottak a testátalakításig. A test állandó jeleiből (testalkat, szín, a testrészek alakzatai) való következtetés ősi foglalatosság. A testjelezés folyamatában a kommunikációs szándék kettős: rejtés (palástolás) vagy kimutatás.”⁷⁰ A testburkok, vagyis a viselt ruha és maga a bőr, annak felülete és díszítései a testtel együttesen alkotják a testképet. A mezítelenséget tekinthetjük „nulla foknak”, amikor a test önmaga esztétikájában jut kifejezésre: az öltözék hiánya maga is jelentéssel bír, ugyanakkor a test felületét teszi meg információ hordozóvá – lehet heges, tetovált, cserzett, ráncos, leburnult és fakó, selymes vagy kiszáradt.⁷¹ Minden kornak megvan a szépségideálja, mely az adott kultúrában gyökerező testképről, és azon keresztül az identitásról való gondolkodást reprezentálja. Az ideál az igazodási pont, amihez képest mindenki saját személyiségét pozicionálja – lehet az adott minták áhított követése és megtagadása egyaránt. Mivel a test alakításának fizikai korlátai vannak, a divat a maga eszközeivel mindig éppen ezek korrigálására törekszik: a testet közelebb hozza az ideálhoz, a hiányosságokat pedig leplezi.

⁶⁸ Daniel Devoucoux: *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*. Bielefeld, Transcript Verlag, 2007. p.33.

⁶⁹ Deborah Landis Nadoolman: *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design. i. m.* p.17. saját fordítás

⁷⁰ Balázs Géza: *Az emberi test mint jelhordozó*. In *Édes Anyanyelvünk 2013/3*. Szerk. Balázs Géza, Budapest, Magyar Szemiotikai Társaság, 2013, <http://anyanyelvapolo.hu/edes-anyanyelvunk-pdf/ea-2013-XXXV-3.pdf>, 2018.08.05.

⁷¹ Patrizia Calefato: *The Clothed Body. Dress, Body, Culture*. Angol Ford. Lisa Adams. Oxford, New York, Berg, 2004. p.6.

Míg a régebbi korokban, egészen az 1910-es évekig, az öltözék sziluettje többnyire meghatározott kontúrvonalat rajzolt a test köré (a középkorban megnyújtott, gótikus formák, a reneszánszban fűzött mell és derék, mely később a rokokóban és barokkban hatalmas szoknya abronccsal egészült ki, a századfordulón pedig a turnűrös szoknyákkal stb.), addig a mai ruha gyakran közvetlenül a testtől kapja meg végső formáját. A kortárs divat vizuális jegyei között a testkép, mint alapvető, és a személy által már tudatosan alakított, felépített és meghatározó forma az új évezred ikonjaként, szimbólumaként van jelen, mely az önmagunkhoz és a társadalommal szembeni viszonyunkat közvetíti. A testkép tanulmányozása elengedhetetlen részét képezi a tervezési folyamatnak, hiszen a filmen megjelenő színész testi adottságai, és az azokban rejlő potenciál felfedezése, az általuk alakított karakterek, figurák vonatkozásában kulcsfontosságú lehet. A jelmeztervezés ezen a téren összekapcsolódik a maszkmesterek munkájával, ezért fontosnak tartom kitérni a két terület kapcsolódási pontjaira, melyeket a következőkben példákon keresztül szemléltetek. Három tényezőt szükséges figyelembe venni: a megjelenítendő kor általános testképét, hogy az milyen relációban van az adott karakterrel, valamint a szerepet alakító színész saját testének fizikai adottságait is értékelni kell a kívánt figura fizikumának viszonylatában. A testi átalakítás eredményes eszközválasztása csak ezek vizsgálata után lehetséges. A tervező és a maszkosok együttesen alakítják ki a színész szerep által megkövetelt vizuális formai jellemzőit, mely sokszor olyan meglepő átalakulásokat is eredményez, amely az arc és a test fizikai adottságait a határokat feszegetve írja át és alkotja újra.

Az egyik legnagyobb színészi átalakulás Charlize Theron *A rém* (rendező: Patty Jenkins, jelmez: Rhona Meyers, 2003) című életrajzi drámában nyújtott alakításához kötődik, melyet tanulságai révén ezért érdemes részleteiben is megvizsgálni. A megtörtént eseményeket feldolgozó film az Egyesült Államok első közismert női sorozatgyilkosának, Aileen Wuornos történetét mutatja be. A színésznő drasztikus átváltozását többek között egy profi sminkes csapat segítette, melyhez azonban hozzátartozott az az út is, melyet Charlize saját maga tett meg. A színésznő így nyilatkozott erről: „Nem akartam, hogy az átváltozásom csupán egy profi maszkról és a meghízott testről szóljon. Be akartam járni azt a belső utat, amit Aileen maga is megtett, míg a gyereklány prostituáltból később felnőttként sorozatgyilkossá vált. [...] Tudtam, hogy mentálisan olyan állapotba kell hoznom magam, ahol ugyanazokat a dolgokat érzem, amit ő érezhetett. Ehhez meg kellett változtatnom a testem is, hogy az ő fizikai lényének a bőrében érezzem magam, aki a testét megveti és utálja.”⁷² A

⁷² <http://www.themakeupgallery.info/lookalike/badgirls/monster.htm>, 2018.11.01.

maszk és a jelmez ebben a vonatkozásában szolgálja talán legjobban a színészt és az általa megformált karaktert, átélhetővé teszi a színész számára a szerepet.

A fizikai transzformáció következő állomása a maszkmesterek munkájának volt köszönhető: naptól károsodott szeplős, foltos, pirosas bőrszín, zsíros, töredezett, mosatlan haj, elszíneződött műfogsor, mely a száj állását is megváltoztatta, a kontaktlencse, mely a világoskék szemeket sötétbarnára színezte. Toni G. maszkmester módosította a szemöldök karakterét is: a külső ívét leborotválta, míg a megmaradó részt kiszőkítette, ugyanis a szemöldök formája és íve az arckifejezés jellegét teljesen át tudja változtatni. Az így létrejött maszk és testkép gondosan megtervezett és kivitelezett munka eredménye, mely a karakter múltját és életkörülményeit tekinti elsődleges kiindulási pontnak. A jelmez avval egészíti ki a fizikai megjelenést, hogy maskulin attribútumokkal ruházza fel a szereplőt: a koszos, bővebb fazonú farmernadrág, a kockás ing, a bőrdzseki és a baseball sapka akár egy férfi ruhatárából valók is lehetnének.



Charlize Theron átalakulása a *A rém* (rendező: Patty Jenkins, 2013) című filmben⁷³

Vannak olyan színészek, akik szinte minden filmjükben teljesen más testképpel képesek megjelenni, mely változásokhoz azonban már legtöbbször nem lehet csupán a maszkra hagyatkozni, a színésztől is komoly áldozatokat kíván, amikor egy szerep megformálása érdekében jelentős súlytól kell megszabadulni vagy éppen testsírt növelni, akár kemény edzésekkel szálkás testet építeni. Christian Bale testi átalakulásai figyelemre méltóak: míg a *Gépész* (rendező: Brad Anderson, 2004) című filmben egy a lét határán tengődő, csontsovány figurát alakít, addig a *Batman*-filmek kedvéért az izmos, kidolgozott test elérése érdekében a harcművészeteket és az ökölvívást is beépítette az edzésprogramjába, majd az *Amerikai botrány* (rendező: David O.Russel, 2013) című filmdrámában Irving Rosenfeld szerepe szintén teljesen más testképet kívánt meg a színésztől: egy pocakos, pepit hordó, megjelenésére hiú, középkorú férfit alakít a filmben.

⁷³ Képek forrása: előző Uo.

A drasztikus átalakulások kulcsa azonban minden esetben a színész saját karakterének figyelembevétele: az arcot csak az eleve adott vonások mentén, azok felerősítésével lehet átformálni, ellenkező esetben a maszk nem szervül a színész arcával és disszonáns lesz a végeredmény. Nem minden színész alkata és arcterendezése alkalmas arra, hogy többféle formában, különféle alakváltozatokban hitelesen jelenjen meg. A *Felhőatlasz* (rendező: Wachowski testvérek, jelmez: Kym Barrett, Pierre-Yves Gayraud, 2012) című filmben a szereplők alakváltozásait a maszkmesterek ugyan nagy munkával, de legtöbb esetben a színészek saját adottságait figyelmen kívül hagyva hozták létre. Például Halle Berry fehér bőrű, szőke hajú zsidó nő figurája, vagy akár Tom Hanks vöröses szőke, szemüveges karaktere annyira idegen a színészek saját, természetes megjelenésétől, hogy az átalakulást nézőként nem fogadjuk el hitelesnek. A filmben nem álruhákról van szó, hanem egy szereplő különböző, korokon átívelő alakváltozásaival találkozunk, így nem indokolt az összhatásában disszonáns végeredmény. Véleményem szerint a kudarchoz az is hozzájárul, hogy a film kevés időt hagy a nézőnek arra, hogy az egyes karakterekkel azonosulni tudjon. Valószínűleg szerencsésebb megoldás lett volna, ha az alkotók kevesebb eszközzel alakítják át a színészek karakterét, és az eredeti arcvonásokat és jellemzőket jobban hagyják érvényesülni, több teret engedve ezáltal a színészi játék kifejező erejének. A jelmezek koronként konzisztensek, összességében azonban az eltérő világok vizualitása a sokszínűség által a film egészét tekintve nem tud igazán egységben maradni.



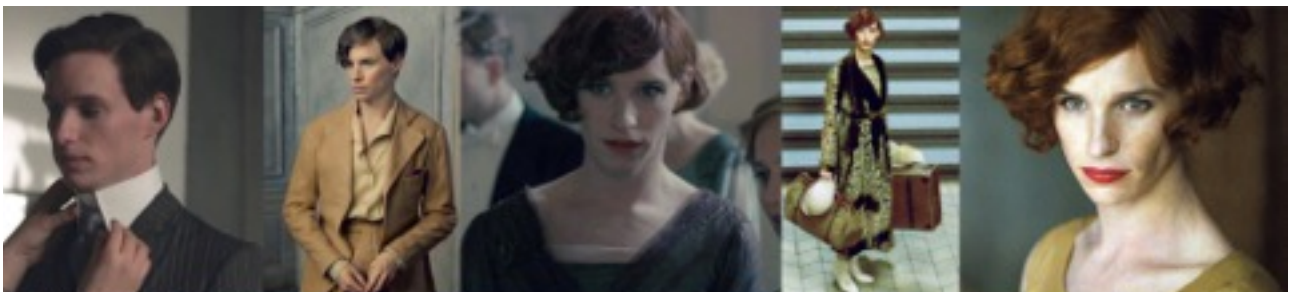
Felhőatlasz (Wachowski testvérek, 2012) – karakter átalakulások⁷⁴

A legtöbb esetben azonban a smink akkor szolgálja a figurát, ha észrevétlenül van jelen – ehhez fontos ismerni az adott történeti korokra jellemző arcfestési eljárásokat, sminkelési stílusokat, valamint azok korabeli anyaghasználatát, hogy a megjelenés igény szerint a lehető legautentikusabb maradjon. Az arcot keretező haj és arcszőrzet – viselettörténeti korszakoktól függetlenül – szintén

⁷⁴ Képek forrása: *Felhőatlasz* (Wachowski testvérek, 2012) című film részletei

karakterformáló jelleggel bír, mely nagyban hozzájárul egy szerep életre keltéséhez. Néha egy-egy egyszerű megoldás jelenti a kulcsot egy figura megteremtéséhez: Marlon Brando a *Keresztapában* (rendező: Francis Ford Coppola, 1972) egy prosztetik kiegészítőt tett a szájába előre az állához, mely rögtön nemcsak az arc karakterét, de egyúttal a saját hangszínét is megváltoztatta.

Az arc és a test ruha által kialakított arányait a jelmeztervezésnél minden esetben szem előtt kell tartani, különösen, ha nagyobb átalakulást kell megjeleníteni. A *Dán lány* (rendező: Tom Hooper, 2015) című filmben Eddie Redmayne egy az 1920-as években élt, nemátalakító műtéten átesett férfit alakít: a jelmeztervezőnek (Paco Delgado) a maszkmesterrel (Carmel Jackson) együttesen kellett azokat az arányokat megtalálni, melyek a színészt a néző számára is hihető módon női személyiséggé alakítják át. A smink finoman hangsúlyozza a férfi arc lágyabb vonásait, de nem használ erősebb alapozót, vagy műszempillát, ami természetellenes hatást keltene. A saját haj, valamint a fejformához passzoló, valódi hajból készült rövid paróka szintén természetesen igazodnak a színész arcához. A ruhák ugyanezt a vonalat követik: a tervező nem használ kitéten nőies formákat és vonalakat, nem alakítja át tömésekkel a férfi testet, inkább engedi érvényesülni a színész saját testi adottságait és az anyagok lágyságával és színeivel puhítja a karaktert.



Dán lány (rendező: Tom Hooper, 2015)⁷⁵

A *Mrs. Doubtfire – Apa csak egy van* (rendező: Chris Columbus, jelmez: Marit Allen, 1993) címszereplője, a Robin Williams által alakított apa, távolságtartási szerződés miatt nem láthatja gyerekeit, így nőnek öltözve házvezetőnként áll munkába a családnál. Az átalakulást szélsőséges elemekkel jeleníti meg a maszk és a jelmez egyaránt: a haj láthatóan paróka, az arcot egy prosztetik gumimaszk, a testet pedig testtömés egészíti ki – a túlzott smink, a kellékszemüveg, a harsány mintájú, túlzottan nőiességet sugalló ruhák egy elrajzolt figurát eredményeznek. A házvezetőnő már-már karikatúraszerűvé válik: azonban azáltal, hogy a film le is leplezi az átváltozást, sőt, az

⁷⁵ Képek forrása: *Dán lány* (rendező: Tom Hooper, 2015) című film részletei

oda-visszaöltözésekből lazzit csinál, a nézőt beavatja a titokba, aki így sokkal megengedőbb lesz a hitelességgel szemben és együtt érez a figurával, drukkol sikerének.



Mrs. Doubtfire (rendező: Chris Columbus, 1993)⁷⁶

Nem csak nagyobb átalakulásoknál meghatározó, hogy mi van a ruha alatt. Az adott korra jellemző formajegyek mindig összefüggésben állnak a kor ideológiájával, melyek végső formáját a ruha alatt sokszor rejtve maradó alsóneműk adják, ezért a korabeli ruhák tervezése során elengedhetetlen ezek tanulmányozása és tudatos használata. A fehérneműk mind női, mind férfi változatainak pontos ismerete alapvetően befolyásolja a megjelenés kontúryait, mely egyben a viselkedésmintákat is meghatározza. Ugyanúgy igaz ez az ókori és középkori, valamint a későbbi korok alsóneműire is, hiszen a húszas évektől egészen napjainkig a melltartó, a hozzá tartozó alsók és harisnyakötők, valamint férfi alsónadrágok, atléták és zoknitartók szintén a korszellem függvényében alakítják a női és férfi test megjelenését. Erre a tervezőnek a ruhák megalkotásánál, a szereplők gardrójának összeállításánál különös gondot kell fordítania, hiszen egyetlen korabeli ruha – de részleteiben ugyanúgy egy mai öltözet – sem nyerheti el végső formáját a megfelelő alsó öltözet nélkül. A tervezőnek éppen ezért tisztában kell lennie az egyes fehérneműk szabászati eljárásaival, hiszen azok nem csak a ruha vonalát, hanem a színész tartását és mozgáskultúráját is meghatározhatják.

Példaként vizsgáljuk meg három ötvenes években játszódó film jelmezeit az alsóneműk tekintetében, hogy azok az egyes megoldások révén miként alakítják a jellemrajzokat. Az ötvenes évek női kontúryait a csúcsosra szabott melltartók, és alakformáló gumírozott fehérneműk határozták meg, azonban a különböző filmekben a tervezők eltérő módon, a szereplők karakterének megfelelően használták ezeket a formákat.

⁷⁶ Képek forrása: *Mrs. Doubtfire* (rendező: Chris Columbus, 1993) című film részletei

A *Carol* (rendező: Todd Haynes, jelmez: Sandy Powell, 2015) című film szerelmi drámájának főhősnője (Cate Blanchett) szerelmi viszonyba keveredik egy fiatal lánnyal (Rooney Mara) az 1950-es évek Angliájában. A film mindkét főszereplő női alak esetében ragaszkodik a klasszikus formákhoz és szilettekhez – a fehérnemű által kialakított ötvenes évekbeli kontúrok hangsúlyosak, a kibontakozó lesbikus viszony ellenére is a nőiességet hangsúlyozzák.

A *Mona Lisa mosolya* (rendező: Mike Newell, jelmez: Michael Dennison, 2003) az ötvenes évek elején megjelenő emancipációs törekvésekről szól, ahol a lányiskola különböző karakterű szereplői eltérő módon viszonyulnak az új elvekhez: ez a ruhák alatt viselt fehérneműk karakterábrázoló jellegében is megmutatkozik, azok differenciálására szolgál. Az ifjú ara (Kirsten Dunst), aki minden fronton szembeszáll a szabadelvűséggel, általában éles kontúrokkal jelenik meg és az ötvenes évekre jellemző alsóneműt visel. Vele szemben a társas kapcsolatokat terén szabadságot valló másik lány karaktere (Maggie Gyllenhaal) olyan fehérneműt hord a hurkolt, vékony anyagú ruhák alatt, mely a test saját formáját engedi láttatni. A két eltérő forma két világnézetet tükröz.

A *Young Adam* (rendező: David Mackenzie, jelmez: Jacqueline Durran, 2003) című film, mely 1954-ben Skóciában játszódik, még ennél is tovább megy: a női karakterek egyáltalán nem, vagy csak olyan melltartókat viselnek, melyek a ruha alatt szinte láthatatlanok. Ez a megoldás a ruhák anyagválasztásával és vonalaival összhangban azt a célt szolgálja, hogy a szereplők megjelenése közel áll egy mai nőről kialakított képpel, így a jelmez a történetet a néző számára a lehető legközelebb hozza.



Fehérneműk az ötvenes évekből, *Carol* (2015), *Mona Lisa mosolya* (2003), *Young Adam* (2002)⁷⁷

A tervező tehát a fehérneműk tudatos használata révén a színészek testképét az adott kornak, illetve a jellemábrázolásnak megfelelően képes alakítani, mely minden viselettörténeti korszakra érvényes.

⁷⁷ Képek forrása: Fehérneműk az ötvenes évekből, <https://www.vintag.es/2017/06/bullet-bra-indispensable-underwear-for.html>, 2018.11.12., *Carol* (Todd Haynes, 2015), *Mona Lisa mosolya* (Mike Newell, 2003), *Young Adam* (David Mackenzie, 2002) című filmek részletei

I.3.1.2. Jelmez

„Reprezentáció nélkül minden/ki ugyanaz: egy(etlen) forma, amely nincs megformázva: alak(zat)ok lehetősége.”⁷⁸ Zsélyi Ferenc szerint a gardrób rejti mindazt, amivel megmutatható, hogy az adott személy milyen társadalmi és szociális közegből érkezik: utal tanult és magával hozott értékeire, érzékelteti főbb jellemvonásait, mintegy a belső személyiségjegyeit külső jegyekké lefordítva, továbbá behatárolhatja honnan jön, hova tartozik, melyik társadalmi közösség, vagy esetlegesen vallási felekezet tagja. Az identitás és a ruházat bizalmas viszonyban kapcsolódnak egymáshoz – az öltözék bemutatja, kifejezi és materiális valósággá formálja át viselője személyiségét. A ruhák egyszerre foglalják magukban a tervező személyes látásmódját, megfogalmazását és az adott korszakra jellemző általános divatjegyeket, melyek ötvözéséből és ütköztetéséből egy új reprezentáció születik. Az öltözködés – mint arra már korábban kitértünk – jelrendszer, így a tervező a történetben megjelenő, adott társadalomra jellemző szabályrendszer alapján válogatja ki az egyes karakterek, figurák öltözetét: „Ez a jelrendszer, amely az egyes egyént a magán viselt ruhadarabok által az őt körülvevő társadalmi közeg számára dekódolhatóvá teszi.”⁷⁹

A karakterépítés egy fontos szeletét adja egy figura ruhatárának az összeállítás – meghatározó, miként van felöltözve, honnan válogatja össze a ruháit, hiszen ezek mind egyedi, rá jellemző jellemvonásokkal ruházzák fel. Fontos meghatározni, hogy a karakterek hogyan alakulnak a történet során, milyen a fejlődési ívük mind a fizikai időben, mind pedig jellembeli változásaik alapján. Ezekről ugyanis a ruhák apró részletei informálhatják a nézőt, hogy milyen állapotban van nem csupán a ruha, hanem annak viselője is a történet adott pontján. Lényeges meghatározni a cselekmény egyes fordulópontjait, továbbá hogy azok mennyire esnek egybe a szereplők jellemfejlődésének csúcspontjaival. Fontos aspektus, hogy a néző érzelmi viszonyt alakítson ki a szereplőkkel – akár befogadó, akár elutasító ez a kapcsolat –, mert csak így tud azonosulni a történettel. Ezt az egyszerűbb formavilággal dolgozó filmeknél is meg lehet figyelni, még ha nem is annyira szembeötlő első látásra, és a jelmez sokszor észrevétlen marad.

⁷⁸ Zsélyi Ferenc: *Celluloid Closeting - a néző, a nézett és a látott. Apertúra* 2009. tél, <http://www.apertura.hu/2009/tel/zselyi>, 2012.04.15.

⁷⁹ Eve Kosovsky Sedgwick: *Epistemology of the Close*, 1990. Berkeley, University of California Press, In Zsélyi Ferenc i. m. 2009.

A *Lady Bird* (2018) Greta Gerwig rendező felnőtté válásának személyes története, melynek legnagyobb vonzereje épp egyszerűségében rejlik – egy átlagos korban, egy átlagos városban és egy átlagos családban minden különösebb bonyodalom nélkül, egy tinédzser lányt látunk felnőni a maga hétköznapi problémáival. Christine McPherson (Saoirse Ronan), azaz a kamaszos hévvel magát *Lady Bird*-ként újradefiniáló gimnazista lány egy olyan családban nő fel, amelyik bármelyikünk szomszédjában lakhatna. A lányt untatja az alsó középosztálybeli élet, mindenre ezen a szűrőn át tekint, minden döntését ez motiválja.⁸⁰ A jelmezek egyszerre dokumentarista pontossággal idézik meg a kort, ugyanakkor mégis egy nosztalgikus hangulatot idéznek fel. April Napier jelmeztervező 96 különböző outfitben mutatja meg a karakter jellembeli változásait: bejárja velünk azokat a lépcsőfokokat, ahogy ez a kamaszlány felfedezi és megtalálja saját identitását. A karakterre jellemző független, lázadó gondolkodását a különböző korokból, használtruha boltokból beszerzett, sajátosan összeválogatott ruhatárával fejezi ki: mikor egy hálaadásnap vacsorára megy, egy az 1950-es évek stílusát idéző, krémszínű ruhát vesz fel gyöngysorral kiegészítve, hogy beilleszkedjen a vendéglátó család körébe; amikor egy zenész fiúba lesz szerelmes, vagányabb pink színű ruhát választ, hogy kitűnjön a tömegből; az iskolában egy hímzett oldschool cowboy blúzt visel, mely szintén leválasztja őt a többiek, az 1990-es évekre jellemző szokványos öltözeteiről; a katolikus iskola egyenruháját pedig bőrnyakláncsal, saját maga által font karkötővel, színes zoknikkal és Doc Martens cipőjével teszi egyedivé. Minden egyes ruha egy új próbálkozás arra, hogy identitását megtalálja. A jelmez megjelenése alapján, összehasonlítva a film első jelenetét az utolsóval, azt mondhatjuk, hogy a személyiségbeli változás egy újabb lépcsőfokát látjuk a kezdetekhez képest: *Lady Bird* megkezdve főiskolai éveit a felnőtté válás egy újabb fejezetéhez érkezett, részben megkomolyodott, a blézer és a nadrág megjelenése is ezt jelzik számunkra.

A *Holt költők társasága* (rendező: Peter Weir, jelmez: Nancy Konrardy, 1989) című film szintén a felnőtté válás története, azonban az ötvenes években a konzervatív szemléletű fiúiskolában mindenki uniformist visel: a fiúk jellemének változása a film során mégis egyértelmű. A jelmez itt a körülmények miatt nem tud változni, mégis a nézők feltehetően teljesnek élik meg a fiúk személyiségbeli átalakulását. Vajon ha *Lady Bird* végig hasonló ruhát viselne a film során, akkor is érzékelnénk a jellembeli változást? A válasz valószínűleg igen, csak a hangsúlyok máshová kerültek volna: egyfelől a szerep megformálásának fő eszközévé a színészi játék válna, másfelől pedig

⁸⁰ Németh Barna: *Tanulópénz visszajáróval – Lady Bird*, 2018.január 22., *Filmtekerics*, <https://www.filmtekerics.hu/kritikak/tanulopenz-visszajaroval-lady-bird>, 2018.11.04.

elveszne annak az élménye, hogy a különböző ruhákban akár mi is magunkra ismerhessünk, azonosulva a történettel és a karakterrel. Az átöltözések sokszor nem csak praktikus gyakorlatot, vagy az idő múlását jelentik a filmekben, hanem szimbolikus értelemben is a szereplő „újjászületését” ábrázolják.



Lady Bird (rendező: Greta Gerwig, 2018) ⁸¹

Sok esetben azonban egy-egy ruhadarab elkíséri a szereplőt az egész film során, vele együtt változik és „öregszik”: ugyanúgy látszik rajta az idő nyoma, az esetleges sérülések és foltok, mint ahogy viselőjén is látjuk az idő múlását. Ebben az értelemben a ruháknak is lehet története az adott filmen belül, mely a ruha és a karakter fizikai állapotának összehangolását követeli meg. Nemes Jeles László *Napszállta* (jelmez: Szakács Györgyi, 2018) című filmjében, mely a századforduló Budapestjének egész társadalmi tablóját vonultatja fel szemünk előtt, hasonló körültekintésre lehetett szükség, hiszen Írisz, a főhősnő csak másfél óra után öltözik át először. Az általa addig viselt ruha fizikai minőségében is magán hordozza mindazt a gyötrelmes küzdelemet, amin a karakter keresztülment. A ruha ilyen értelemben mesél annak viselőjéről, lelki állapotáról.

⁸¹ Képek forrása: <https://www.hollywoodreporter.com/news/lady-bird-costume-designer-dressing-saoirse-ronan-1051531>, 2018.11.04.

„A karakter soha nem a divatról szól, hanem a valódi életről”⁸² – fogalmaz Abigail Murray jelmeztervező. A jelmez mindig arra törekszik, hogy a színészek a vásznon hús-vér emberré váljanak. Mindegy, hogy milyen korszakban játszódik egy történet, a nézőnek el kell hinnie, hogy szereplői valóságos személyek, akik a bemutatott események előtt is léteztek, és mi életüknek éppen abban a pillanatában ismerjük meg őket, ahol a film kezdődik. Ahogy minket is elkísérnek egyes ruhadarabok életünk során – minden egyes pulóvernek, ruhának megvan a saját története, hogy került hozzánk, kitől kaptuk, mikor és miért viseltük azt –, úgy ez a filmben egzisztáló szereplőkre is igaz. Mindig ruhák egyvelegét viseljük: vannak köztük régebbiek és újak, melyek kifejezik az épp aktuális hangulatunkat, ízlésünket, tükrözik jelen személyiségünket, társadalmi és gazdasági törekvéseinket. Ebben az értelemben a jelmezek szociális és érzelmi útjelzőtáblák, melyek nem egy stílust, vagy divatot reprezentálnak, hanem a karakter valódi jellemábrázolását mutatják fel.

I.3.2. Viszonyrendszer és tipizálás

A film látványvilágán belül a jelmeztervezési folyamat során fel kell építeni a szereplők viszonyrendszerét: meg kell találni, ki kicsoda a történetben, hol helyezkedik el az adott társadalmi rendszerben, kik az ellenfelek, és kik állnak egy oldalon. Ezek a kérdések akkor is felmerülnek, ha nem egy háborús témájú történetet mesélünk el – mindig kirajzolódik egy „frontvonal”, ami köré a szereplők felsorakoznak. Minden reprezentáció valamilyen céllal létrehozott kommunikációs forma, mely szándékunk szerint a külvilág felé közvetít, mégpedig rólunk alkot képet a minket körülvevő környezet számára – legyen ez tudatos döntéseink következménye, vagy esetleges választásaink eredménye. Minden esetben egy kódrendszer határozza meg, mely ruhadarabokat öltjük magunkra, annak megfelelően, hogy mit akarunk közölni, illetve láttatni. A szereplők viszonyrendszerének kialakításához elsődlegesen ezt a kódrendszert kell tervezőként meghatározni, mely kirajolja a szereplők vizuális kapcsolatrendszerét: használhatjuk a szíkontrasztok és -harmóniák eszközrendszerét, de a divat által kijelölt hierarchikus rendszer formai jegyeit is alapul vehetjük a tagozódás kialakítása során. A következőkben két-két filmadaptációt állítok szembe egymással, hogy rámutassak az eltérő láttatási technikákra.

Baz Luhrmann a *Rómeó és Júlia* (jelmeztervező: Kym Barrett, 1996) filmes feldolgozása a történetet az 1990-es évek Amerikájába helyezi, és a két ellenséges család ábrázolásában a

⁸² Nadoolman: *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design* i. m. p.21.

sztereotípiák működtetésével a szemben álló feleket teljesen eltérő öltözködési stílussal választja el egymástól: a ruházat a divatot mint jelrendszert alkalmazza, az egy-egy csoportot jelképező stílusjegyek az eltérő szubkultúrák diktálta divatirányzatból adódnak.



Rómeó és Júlia (rendező: Baz Luhrmann, 1996)⁸³

Az egyik oldalon a Montague-család tengerparti csavargókból álló bandája áll: színes Hawaii ingek, napszemüveg, arany fukszok és színesre festett, felnyírt hajak jellemzik a „jófiúk” megjelenését. A másik oldalon a Capulet-família fiú bandája fekete és vörös színekben, főként bőr szerelésben, oldalukon fegyvertáskával és nyakukban lógó kereszttel mutatkozik, mely már önmagában is erődemonstráció. A Jézust ábrázoló steppelt, cipzáros mellények és a Szűz Mária ábrázolásokkal díszített fegyverek a fanatikusságot szellemes fricskával szemléltetik.

A két hősszerelmest teljesen leválasztja erről a világról a tervező, jelezve evvel is az ellenséges viszálytól való elhatárolódásukat. Rómeót kicsit zilált, fekete öltönyben és fehér ingben látjuk

⁸³ Képek forrása: *Rómeó és Júlia* (rendező: Baz Luhrmann, 1996) című film részletei

először, vagyis a Montague-k színes ruháival ellentétben öltözetét egyszerűség jellemzi. Júlia ruhái szintén visszafogott színeket és egyszerű formát mutatnak. A jelmezbálon Rómeó középkori lovagnak öltözik, Júlia pedig fehér angyal jelmezben jelenik meg, mely szimbolikusan is kifejezi jellemeiket.

Mercutio a két család között helyezkedik el, célja a felek kibékítése. Megjelenését tekintve a legmegosztóbb figura, melyet avval is jelez a rendező, hogy egy színes bőrű színészre bízta a szerepet, aki egyértelműen egyik családhoz sem tartozik. Öltözete is egyfajta átmenet: hol egyszerű fehér ingben látjuk, hol pedig flitteres női ruhában, transzvesztitának öltözve szórakoztat mindenkit. Lőrinc barát a világtól elvonult középkori szerzetesek mai megfelelője: saját arborétumában a növények bódító hatásával, a transzcendentális átlényegülés módozataival kísérletez – hátán a nagy kereszt tetoválás a hitvallás XXI. századi vizuális megnyilvánulása. Mind a formák, minták és színek kitetten szimbolikusak ebben a kontextusban, melyet a tudatosan használt jelképek és típusok tovább erősítenek.

Franco Zeffirelli *Rómeó és Júlia* című filmfeldolgozásában (1968) ugyanezt a viszonyrendszert a történet saját korában vázolja fel. A ruhák az itáliai reneszánsz formavilágát és anyaghasználatát Danilo Donati jelmeztervező stilizáltan, egyszerű formákkal jeleníti meg, a szereplők hierarchikus tagozódását az öltözetek díszítettségének mértéke jelzi csupán. A komplementer színpárok kiemelt szerephez jutnak: a tömegjelenetekben az ellentétben álló két családot jelképezik, így könnyen el lehet különíteni a pirosas-narancsos színekben mutatkozó Capulet famíliát a kékes árnyalatokba öltöztetett Montague-tól. Mercutio ebben az esetben fekete színben válik el a két családtól. A történetben nem csak funkcionális, megkülönböztető szerep jut a színhasználatnak, hanem adott kontextuson belül a színek jelentése külön dramaturgiai jelentőséget nyer. A szerelmesek első találkozásuk alkalmával jól elkülöníthetően a piros és kék ellentétes színpárban jelennek meg, míg a későbbiekben semleges, világos árnyalatokban látjuk őket viszont, evvel is jelezve ellenállásukat az értelmetlen öldökléssel szemben.

Egy karakter felöltöztetése a nézőt közvetve hipotézisek felállítására ösztönzi, azaz a szereplőről a külső megjelenése alapján következtet annak jellembeli, szociális és fiziológiai tulajdonságaira. A tervezőnek annak érdekében, hogy a nézőben milyen képet akar kialakítani az adott figuráról, a ruhára tehát elsődlegesen információhordozó felületként kell tekintenie, mely a film és a néző közötti kommunikációban jelként funkcionál – míg Luhrmann esetében az eltérő divatirányzatok

ütköztetése a mérvadó, addig Zeffirelli a színekkel kommunikálja mindezt. A formanyelv mindkét esetben a film által teremtett közeghez igazodik: a Hawaii ingek és a fekete bőr viseletek ugyanúgy a sztereotípiák révén igazítják el a nézőt, mint a vörös és kék szembenálló árnyalatai, így az üzenet, hogy a két család ellentétes szemléletet vall, illetve melyik szereplő melyik oldalon áll, tisztán, dekódolhatóan jut el a nézőkhöz.



Rómeó és Júlia (rendező: Zeffirelli, 1968)⁸⁴

A film által meghatározott közeg sokszor szűk keretek közé szorítja a tervezőt, behatárolja a vizuális kifejezéshez rendelkezésre álló eszközöket. A *12 dühös ember* (rendező: Sidney Lumet, 1957, art direction: Bob Markell) című filmben a karakterek hasonló öltözete a fekete-fehér képen – mindannyian közel azonos fehér inget, sötét nyakkendőt és nadrágot viselnek –, a figurák egyenrangúságát hangsúlyozza, melynek a kibontakozó vita során elsődleges jelentősége lesz. Az egyes figurák öltözeteit csupán egy-egy kiegészítő, mint egy kalap, szemüveg, vagy a nyakkendők hossza és szélessége, az ingek gallérjának formája differenciálja. A William Friedkin által 1997-ben

⁸⁴ Fotók forrása: <http://paramount.inpromo.de/romeo-julia-blu-ray-vo-04-07-13/>, 2016.12.10.

rendezett TV-film változatnál (jelmez: Dan Moore) azt láthatjuk, hogy a ruhák nem csak formailag, hanem színes filmről lévén szó, a színek által is szétválasztják az egyes karaktereket. Ha összehasonlítjuk a két filmben a jelmezek megjelenését, akkor azt tapasztalhatjuk, hogy a fekete-fehér filmváltozat a hasonló viseletek révén a szereplők arcára irányítja a figyelmet, mely által a színészi játék koncentráltabban jelenik meg. Ezzel szemben a színes és változatosabb öltözetek a szereplőkről már rögtön, az első perctől fogva információval látnak el bennünket, a fókusz a dialógusokra helyeződik.

A filmek céljait figyelembe véve vizsgáljuk meg, melyik esetben szolgálja jobban a jelmez a színészeket és a történetet. Az első esetben a ruha csak alapinformációkat közöl a figurákról: az elegáns megjelenés (zakó, ing, nyakkendő, kalap) a hivatalos eseményről tájékoztat minket, azonban a figurák személyiségére vonatkozóan nem lát el bennünket sok információval, a karakterábrázolást nem kapjuk meg készen. A szereplőkről így a bennünk kialakult kép a történet során a felek között kibontakozó konfliktusok által jön létre, és a figurák viselkedése által avval párhuzamosan, folyamatosan változik – akárcsak a filmben az esküdtek esetről kialakított véleménye. A film feszültségét többek között ez tartja fent végig. A második film ettől a felfedezéstől megfosztja a nézőket, ugyanis a karakterek a ruhák által sztereotip módon gyorsan kirajzolódnak – így az ügy lebonyolítását illetően a nézők már jóval korábban sejtethetik az eljárás kimenetelét. Ha ismerjük a történetet, akkor a TV-film esetében csupán a képek információi alapján is jó eséllyel kikövetkeztethetjük a szereplőket, míg az első esetben a ruhák ezt csak sejtetik.



12 dühös ember : Sidney Lumet (1957) és William Friedkin (1997) rendezésében⁸⁵

⁸⁵ Képek forrása: *12 dühös ember* (Sidney Lumet, 1957), *12 dühös ember* (William Friedkin, 1997) című filmek részletei

Amikor meglátunk valakit – különösen az első találkozás alkalmával –, olyankor külső megjelenéséből az illető személyiségére vonatkozóan rögtön megállapításokat teszünk és konzekvenciákat vonunk le anélkül, hogy akár egy szót is váltottunk volna vele. A ruha ebben az értelemben mindig jel, mely viselőjéről információt közvetít a külvilág felé – informálhat annak jellembeli és fizikai vonásairól, aktuális lelki állapotáról és pozicionálhatja az őt körülvevő környezet hierarchikus felosztásában. Összegezve a fejezetben tárgyaltakat azt mondhatjuk, így van ez egy megalkotott mozgóképes médium esetében is – a szereplők jellemrajza tetteik mellett elsősorban ruházatuk alapján rajzolódik ki a legplasztikusabban. A filmbeli karakterek megalkotása során ezért a jelmeztervezőnek a különböző tényezőket – úgy mint a történet helyszíne, a cselekmény ideje és az általa kijelölt korszak, a szereplők kulturális és társadalmi hovatartozása – együttesen kell figyelembe vennie ahhoz, hogy a jelmezek a rendezői koncepcióba illeszkedve a látvány koherenciáját erősíthessék. A szerepívek kirajzolásához egyfelől elengedhetetlen a figura múltjának, jelenének és jövőbeli kitűzött céljainak feltérképezése, jellembeli karakterjegyeinek értékelése, másfelől pedig a színész és a karakter viszonyának elemzése, hiszen a ruha csupán viselője által válhat jelmezzé, önmagában csak egy fogásra felakasztott ruhadarab marad.

II. Jelmeztervezési szisztémák a viselettörténeti korszakok tükrében

A film médiuma a nézői magatartás tekintetében a perceptuális tapasztalatra épít: a mozgóképek kénytelenek hagyatkozni arra a befogadói attitűdre, hogy a látott képi információk alapján a néző a felállított jelrendszert elfogadja, értelmezi és megtanulja olvasni, a film által teremtett világot egy másodlagos valóságnak fogadja el. Ezáltal a film és a közönség között létrejön az úgy nevezett „fikciós egyezmény”⁸⁶.

A ruhát materialitása az időhöz kapcsolja: az anyag, a forma, a szín szükségszerűen meghatározzák azt a korszakot, amelyben az adott viseletet megalkották. Fontos az elején leszögezni, hogy egy adott kort, a történet által behatárolt világot a filmen teljes valójában és egészében nem lehet megmutatni – nem is lehet cél –, ezért meg kell határozni, hogy mik azok a kulcsfontosságú elemek, amelyek az alkotásnál a film perspektívájából fontosak. Ehhez segít hozzá a keretek kijelölése, az alkotófolyamat játékszabályainak felállítása, melyek mentén a tervező a mozi világot kialakítja, a szereplők karakterét felépíti. Az így létrejövő látvány hitelességének fokmérőjévé elsősorban nem a lehető legrealisztikusabb ábrázolás, hanem a feltételezett valóság illúziójának leghihetőbb megteremtése válik: „Egy-egy remekmű titka abban rejlik, hogy mennyire tudja hitelessé tenni a maga sajátos fikciós világát”⁸⁷ – vallja Umberto Eco. Vagyis amit a mindennapi értelemben valóságosnak nevezünk, vagy amit a viselettörténészek a ruha mérhető és fizikai paramétereire alapjának korhűnek értelmeznek – még ha a jelmez vizuális megjelenése ezer szállal kötődik is a valós viseletekhez, a képi eszközzrendszer egy részét onnan nyeri – a film szempontjából a realitásnak ez a valósága lényegtelen, csupán a film saját valósága létezik.⁸⁸

A valóságosság értelmezése alatt jelen esetben a jelmeztervezés során a realiztikusságra való törekvés és a stilizáció kapcsolatát értem, mely a jelmezek valósághoz fűződő viszonyát elsősorban a nézői magatartás vonatkozásában alapozza meg. Felmerül a kérdés, hogy a reálisnak, objektívnak feltételezett ábrázolás mennyire biztosítéka annak, hogy a filmet a közönség valóságosnak fogadja

⁸⁶ kifejezés: fictional agreement In Umberto Eco: *Hat séta a fikció erdejében*, Ford. Schéry András, Gy. Horváth László, Budapest, Európa, 2007. p.75.

⁸⁷ Umberto Eco: *Hat séta a fikció erdejében* p.98.

⁸⁸ Bordwell, David: *Elbeszélés a játékfilmben 1985*. (Ford. Pócsik Andrea). Budapest, Magyar Filmintézet, 1996.

el, illetve hogy a valóság-hűség valóban a rendezői szándékot támasztja-e alá: a konstruált elemek beemelése gyengíti, vagy épp ellenkezőleg, erősíti egy korszak megidézését, azon belül is az adott karakterek jellemábrázolását. A jelmeztervezés eszköztárát tekintve a válasz látszólag egyszerűnek tűnik: a múltbéli, tőlünk időben távol eső történeteknél az öltözeteket referenciák, korabeli festmények, fotók, filmek, leírások, megmaradt tárgyi emlékek alapján újra lehet alkotni; a jelenünkben játszódó történeteknél minden ruházati elemet egy az egyben, készen megtalálunk; az elképzelt, jövőbeli mozinál tervezőként pedig teljesen szabadon garázdálkodhatunk a fantáziánkkal a valóságban nem egzisztáló viseleteket illetően. Ez a kérdés azonban sokkal összetettebb annál, minthogy ilyen könnyen megválaszolható lenne, ugyanis a filmes valóság-hűség a viselettörténeti hitelességgel nem ekvivalens. Az alkotóknak meg kell küzdeni a nézők bizalmáért, hogy a létrejött szerződést snittről-snittre megújítsák a közönséggel.

Bódy Gábor a *Hol a valóság?*⁸⁹ című tanulmányában a filmelmélet egyik alapfelvetését, a valóság és annak percepciója kérdéskörét járta körbe, mely a film megjelenésének első pillanatától jelen van. Kérdésként tette fel, hogy a mozgóképpel vajon ténylegesen megragadható-e a valóság. Arra a következtetésre jutott, hogy a film még a dokumentumfilm próbálkozások ellenére sem képes objektív módon megragadni valóságot, a jelenetek kiválasztása, a vágás, önmagában már a kamera elhelyezése is valamilyen szubjektív döntés, koncepció eredménye. Ennek értelmében minden dokumentumfilmben ott a fikció és fordítva, a fikcióban is ott a dokumentum, vagyis sokszor a dokumentumfilm sem valóság-hűbb a fikciónál.⁹⁰ Ezek a gondolatok elsősorban a jelenben játszódó filmek jelmeztervezési metódusának vizsgálatában vezéreltek: a körülöttünk lévő materiális világ megjelenítése látszólag kézenfekvő és egyszerű feladatnak tűnik, hiszen csupán ki kell választanunk a kortárs öltözködés utcán megjelenő, akár üzletekben is kapható elemeit. A ruha a filmen azonban sohasem csak lefilmezett dokumentum, mindig egy teremtett valóság alkotóeleme.

A film kezdetektől fogva legszembetűnőbb tulajdonsága – saját médiumspecifikusságának köszönhetően – az indexikalitás: a valósághoz való viszonyára a teoretikusok és filmkészítők

⁸⁹ Bódy Gábor: *Végtelen kép*. Budapest, Pesti Szalon, 1996. pp.56–57.

⁹⁰ Gelencsér Gábor: *Önagyonfilmezők*, In Deréky Pál és Müllner András: *Né/ma?* Budapest, Rácz Kiadó, 2004., <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/ne-ma-ne-ma/ch14.html>, 2018.11.15.

mindig is mint az élet megragadásának lehetőségére tekintettek.⁹¹ Az ezredforduló óta a látványosság, a vizuális sokkolás, a soha nem látott képekben rejlő vizualitás került a mozgóképes médium középpontjába, mely a CGI-ban rejlő végtelen potenciál ellenére is – paradox módon – ragaszkodik a fikció realitásillúziójához. David Norman Rodowick a *The Virtual Life of Film* (2007) című munkájában ezt a perceptuális realizmus paradoxonjának nevezi.⁹² Lev Manovich szerint a digitális képszintézis technológiai és kreatív innovációját már az 1980-as évek kezdete óta a „tökéletes fotografikus hitelesség”⁹³ elérésének célja vezérelte: a teremtett világokat filmszerűnek mondható vizuális megoldásokkal alkotják meg és a kreatív teljesítmény elsődleges fokmérőjének egyértelműen a tökéletes fotografikusságot tekintik. Philip Rosen „digitális mimikriként”⁹⁴ jellemezte ezt a folyamatot. A perceptuális realizmus feltételei megerősítik, sőt legtöbbször eltúlozzák a térbeli koherenciát, a képek arra törekednek, hogy magát a fényképet is megelőzzék, vagyis a valóságosnál is realiztikusabb látványt, úgynevezett „szuperkópiákat”⁹⁵ hozzanak létre.⁹⁶ Ez a törekvés a jelmeztervezési metódusokban is megfigyelhető tendenciákat hoz létre, különösen a történelmi filmek estében: a hitelesség a valósághűség mértékével, a jelmezek mind inkább realiztikuságra való törekvésével jellemezhető. Minél részletgazdagabb egy öltözet, annál valósághűbbnek ítéljük meg, ahogy erre a további fejezetekben rámutatok.

Umberto Eco a *Hat séta a fikció erdejében*⁹⁷ című írásában a valós és a fikciós valóság kapcsolatrendszerét vizsgálja: véleménye szerint minden mű háttéréül a tényleges valóság szolgál.

⁹¹ Mary Ann Doane: *Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma*. 2007. (Ford. Fordította: Füzi Izabella) In *Apertúra*. 2012. tavasz, <http://apertura.hu/2012/tavasz/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma>, 2018.12.15.

⁹² David Norman Rodowick: *Fejezetek A film virtuális életéből*. 2007. Ford. Török Ervin In *Apertúra* 2018. tavasz, <http://uj.apertura.hu/2018/tavasz/rodowick-fejezetek-a-film-virtualis-eletebol/>, 2018.12.15.

⁹³ Lev Manovich: *The Language of New Media*. *Apertúra* 2009. ősz, <http://uj.apertura.hu/2009-osz-tartalom/>, 2018.11.23.

⁹⁴ Philip Rosen: *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis, University of Minneapolis Press, 2001. In David Norman Rodowick i. m.

⁹⁵ W. J. T. Mitchell: *Realism and the Digital Image*. In Hilde Van Gelder és Jan Baetens (Szerk.): *Critical Realism in Contemporary Art: Around Allan Sekula's Photography*. Leuven, Leuven University, 2006. In David Normann Rodowick i. m.

⁹⁶ David Norman Rodowick i. m.

⁹⁷ Umberto Eco: *Hat séta a fikció erdejében*. 1994. Ford. Schéry András, Gy. Horváth László. Budapest, Európa, 2007.

Ha ezt a nézetet elfogadjuk, akkor kimondhatjuk, hogy abszolút fikció nem létezik, még a legvadabb sci-fi fantáziák is, amelyek a távoli jövőben, egy azonosíthatatlan helyen, a világűrben játszódnak, a mostani valós valóság egyes elemeire épülnek. Eco szerint a fikciós valóság csak abban az esetben hat ránk, ha az a létező valóság elemeiből építi fel világát. Nem is tehet másként, hiszen egyfelől a világ materialitása kötötte teszi a kifejezés eszközrendszerét, másfelől pedig a film alkotóinak a jövő megjelenítésénél épp úgy hagyatkoznia kell a néző konszenzuális elvárásaira, mint a jelenben, vagy a múltban játszódo filmek esetében. Ugyanezek az elvek mentén születnek meg a jelmezek a jövőben játszódo filmek esetében: a jövő még nem ismert, tehát részben fiktív viseleteit a tervező a ruhák általánosan elfogadott kommunikációs jelrendszere alapján alkotja meg, melynek során az ismerős elemek használata a kognitív folyamatok révén a nézőben az ismerőség érzetét kelti és a látványt beazonosíthatóvá teszi.

A realizmuselvű felfogással szemben E. H. Gombrich a műalkotásoktól még valamilyen rés vagy hiány meglétét követelte meg az 1960-as években, amely a „belevetítés” révén teszi lehetővé a nézői aktivitást. *Az illúzió feltételei* című esszéjében így fogalmaz: „Ha azt mondjuk, hogy egy impresszionista tájkép foltjai és ecsetvonásai »hirtelen életre kelnek«, akkor ezen tulajdonképpen azt értjük: a művész rákényszerített bennünket, hogy egy tájképet vetítsünk bele a festékfoltokba.”⁹⁸ Ennek értelmében a néző maga is tevékenyen részt vesz a valóságbenyomás kialakításában, melyet a kognitív folyamatok által saját tapasztalatai is elősegítenek. Az így létrejövő kép az illúzió alapjaként minden esetben a hiányt határozza meg, amit a néző kénytelen a megszülető látvány érdekében kiegészíteni. Ez a megközelítés a játékfilmek esetében viselettörténeti korszakoktól függetlenül a jelmezek valóságteremtésével is összefüggésbe hozható: vagyis a jelmezek által megteremtett filmbeli valóság sem lehet maradéktalanul teljes, így a látványt a néző szükségszerűen saját maga kiegészíti és képzeletében egészzé formálja.

A jelmeztervezési folyamatot, valamint a ruhák kivitelezési munkálatait nagyban befolyásolja, hogy milyen korban játszódik a történet – a tervező feladata mindegyik esetben másfajta megközelítést kíván a tervezés során. Az 1953-ban 30 tervező által alapított Costume Designers Guild (CDG), vagyis a Jelmeztervezők Amerikai Céhe ma már több mint 750 tagot számlál: 1999 óta évente a rangos Costume Designers Guild Awards díjjal jutalmazza a tervezőket Legjobb kortárs jelmez,

⁹⁸ E. H. Gombrich: *Művészet és illúzió. A képi ábrázolás pszichológiája*. 1960. (Ford. Szabó Árpád). Budapest, Gondolat, 1972. p187.

Legjobb kosztümös jelmez és Legjobb sci-fi/fantasy kategóriákban, amely osztályozás szintén az eltérő jelmeztervezői attitűdökre hívja fel a figyelmet.

Ezekből a gondolatokból kiindulva vizsgálom – hogy a mai korban, amikor a realiztikusság és valóságosság már önmagában nem kielégítő és egyre inkább a felfokozott realizmusélményt keressük –, hogy mind a karakterábrázolás, mind pedig a film látványvilága szempontjából a jelmezek miként szolgálják azt a rendezői koncepciót, amely a nézőt a különböző korokban játszódó történeteknél a teljes illúziókeltés reményében más és más befogadói magatartásra készíti. Ezt a koherens önálló valóságot nem csak a film sokrétű jelmezvilága alkotja. A jelmez a többi filmnyelvi eszközzel – narratíva, elbeszélésmód, időszerkezet, térkezelés, az egyes jelenetek megvilágítása, kamerakezelés, színharmóniák és -kontrasztok, képi kompozíciók, hang, vágás – együttesen hozza létre. Ezen eszközök összeadódó hatásmechanizmusainak ismerete és tudatos alkalmazása a jelmeztervezési folyamat során elengedhetetlen, azonban ezek vizsgálata nem képezi a jelen dolgozat tárgyát. A ruhával mint a jelmeztervezés alapeszközével foglalkozom, melyet elsősorban anyagszerűsége határoz meg. Az idő függvényében, azaz hogy a múltban, jelenben, vagy jövőben játszódik-e a történet, illetve hogy az időtlenség megfogalmazására tesz kísérletet, különböző jelmeztervezési attitűdöket állapítok meg, filmpéldákon keresztül erre a kérdésre keresem a választ.

II.1. Múlt

A történelmi korokban játszódó filmek esetében a valóság illúzióját a jelmeztervező a korszak viseleteinek pontos ismeretével, valamint a fellelhető és referenciapontként tekinthető forrásanyagok felkutatása és kiértékelése alapján tudja megteremteni. Már a film kezdeteinél is törekedtek a filmkészítők az egyes történetek korhű ábrázolására, még ha ezt a képet olykor az éppen aktuális trendek és ideálképek kicsit át is rajzolták. A cél minden esetben az adott kor illúziókeltő megidézése, akkor is ha ez a korszakok ábrázolását különböző módokon juttatja is érvényre. A film látványa mindig a stilizáció egy bizonyos fokán áll, hiszen sosem tud teljes mértékben, minden részletében realisztikus lenni, még akkor sem, ha ezzel a szándékkal jön létre. A vizualitás által megteremtett világ mindig a rendező és a tervezők látásmódját jellemzi a korszakok tükrében, az ő szűrőjükön keresztül szemléljük a filmen élénk táruló valóságot: mindig annyit és olyan módon látunk és ismerünk meg belőle, ahogy az az alkotók szándékában áll.

Egyfelől ez a szelekció magától értetődő, hiszen a film sokszor saját maga jelöli ki a határait, amivel meghatározza azt a világot, amin belül a szereplők mozognak. Abban az esetben, amikor egy nagyon behatárolt közegben és korban, játszódik a történet, és viszonylag nagy – a nézők számára is ismeretes – tudásháttér áll rendelkezésre az adott korszakról, olyankor viszonylag szűk mozgástér adott a tervező számára. A figurák sajátosságát és jelentőségét ezért az egyes részletekben lehet megragadni: a tervezés kreativitása abban rejlik, hogy a közismert tényeket, tárgyi adatokat – jelen esetben a szereplők által viselt ruhákat – olyan megvilágításba helyezzük, hogy az a kliséken túlmutasson, és az adott korszak és a figurák egyedi, személyes arcukat mutassák meg. Másfelől a tervező élhet a stilizáció és az absztrakció eszközeivel, amikor is egyedi, sajátos vizuális módon mutatja meg a korszakot: az inspirációs forrást legtöbb esetben más korszakok viseletei, illetve a kortárs divat anyaghasználata és formai megoldásai adhatják – a régi és új ötvözetéből egy új reprezentáció születik. Amikor a film valósága mind időben, mind térben távolabb esik a nézőktől – régebbi történelmi korokban játszódik –, olyankor sok esetben a tervezési folyamat során az alkotók teljesen szabad kezet kaphatnak, mert nem kell számolniuk avval a lehetőséggel, hogy a befogadó saját emlékezete és személyes élményei alapján felülbírálja a látottakat. A tervező számára azonban mindkét lehetőség épp annyi buktatót, mint lehetőséget rejt magában: míg az első esetben a precizitáson, az ismeretek pontosságán van a hangsúly, addig a második esetben épp a kreativitásban való tobzódás idézhet elő anomáliákat az ábrázolásban. Éppen ezért végtelen

szabadságot és egyben biztonságot is ad a tervezés során, ha a célt és a kereteket pontosan meghatározzuk.

A következőkben azt vizsgálom filmpéldákon keresztül, hogy a realizmusra való törekvés bővületében a korhű ábrázolásra való törekvés mennyire célravezető, milyen mértékben teremti meg az adott korszak valóságillúzióját, és ez milyen viszonyban áll a tényleges realitással. Továbbá megfigyelem a ruhákon keresztül a különböző történelmi korok láttatási technikáit, melyek sokszor egymástól távol eső korszakok viseleteit ütköztetik: a stilizáció ez esetben vajon közelebb viszi-e a nézőt a korszak megismeréséhez, vagy önkényesen a rendezői koncepciónak alávetve sajátos képet formál a kor társadalmáról és öltözködéskultúrájáról.

II.1.1. A szuperkópiák realizmusa

A filmek látványvilága – a digitális technikáknak köszönhetően – egyre inkább szuperrealista képek megteremtésével kísérletezik, mely szemléletmóddal sokszor a ruháknak is lépést kell tartaniuk. Egy korszak vizuális megteremtésénél mindig is kérdés, hogy mitől érezzük az adott kort valóságosnak, mik azok a jellemzői, ami alapján egy tárgyat, ruhát, kelléket hitelesnek fogadunk el. Sokszor saját emlékeink között is csak foszlányok által emlékezünk vissza, homályos képet festünk egy-egy személyről, vagy eseményről. Ezekben a képekben a szinesztéziás működés által idézzük fel a történeteket, azaz bizonyos érzetekre, szagokra, tárgyak tapintásának emlékére hagyatkozunk. Ugyanígy járunk el egy történelmi korszak képi vizualizációjánál is: az adott korszakról általában halvány emlékképeink és érzeteink vannak – melyek főként a történelemórán szerzett ismeretekre, illetve korábbi filmélményekre, esetleg szépirodalmi leírásokra hagyatkoznak –, ezért annak ránk gyakorolt benyomását és érzeteit próbáljuk meg felidézni, melyek zsigeri alapon adják vissza a kor esszenciáját. Ez azt jelenti, hogy míg a vizualitás terén mindennél reálisabb és korhűbb képek megteremtésére törekszünk, addig a sikeres illúziókeltés kulcsa alapvetően továbbra is az érzéseink emlékezetének, illetve a kollektív gondolkodás révén hozzájuk társított képzetek felidézésében rejlik, függetlenül attól, hogy ezek a képek ténylegesen valóságként bizonyulnak-e. A következőkben három filmpéldán keresztül szeretném ezt igazolni. Először egy TV-sorozat és egy játékfilm jelmezvilágát hasonlítom össze, melyek a vikingek életét dolgozzák fel a valóságúságra való törekvés szándékával, azonban – ahogy azt látni fogjuk – eszköztáruk és annak hatása eltér egymástól. Ezt követően egy fantasy TV-sorozat jelmezeit vizsgálom meg, hogy azok az ismert

viselettörténeti korszakok öltözeteinek egyes elemeit felhasználva miként teremtik meg egy nem létező kor illúzióját.

A History Channel *Vikingek* (jelmeztervezők: Joan Bergin 2013-17 és Susan O'Connor Cave 2017-19) című ír–kanadai televíziós filmsorozata a vikingek harcait és életét mutatja be, alaptörténete a Ragnar Lothbrokról szóló sagák és mitológiai írásokból merít, mely a viking földművesből lett harcos felemelkedését és küzdelmesen megvívott véres csatáit meséli el.

A sorozat jelmezvilágát elsősorban a színek monokromitása, a különböző anyagminőségek – vászon, len, bőr, fém, szőr – eltérő felületi struktúrája, a harcias jelleg és az egyszerűbb szabásvonalak jellemzik. A vizualításra az anyagok és textúrák nyers megjelenése jellemző, melyek megmunkálásai alapvetően a korszak varrástechnikai megoldásaihoz igazodnak: minden egyes ruhadarabot annak megfelelően alakítottak ki, hogy az akkori körülményeknek megfelelően is előállítható legyen – az ott fellelhető állatok kikészített bőréből és szőrméiből, a helyi időjárási viszonyokhoz igazodva. A mintákat rávarrásokkal, és tűzésekkel hozták létre, sokszor a bőrcsíkokból megalkotott szövészerű textúra szolgál a ruházati darabok alapanyagául.

A férfi viseletek többnyire durvább vásznú ingekből, vászon vagy bőr nadrágból, csizmából, bőrmellényekből, és az alkart védő fémlapokkal díszített széles bőrpántokból állnak. Olykor fém páncélzatok és láncingek, egyszerűbb fém sisakok jellemzik a harci viseleteket, amiket mindig a nagyon színes mintázatúra festett fapajzsok egészítenek ki. A női ruházat, ha harci viseletről van szó, hasonlatosan a férfiakhoz, nadrágból és ingből, valamint a testhez simuló kidolgozott bőrpáncélból áll. Az otthon maradt asszonyok, illetve az ünnepi alkalmak női viseletét a hosszú fazonú, A-vonalú, gótikus formájú ruhák jellemzik, melyek az egészen világos natúr színektől a közép- és sötét árnyalatokon keresztül, akár élénkebb színekben is megjelenhetnek.

A hajviseletek az öltözet mellett szintén egyfajta erődemonstrációt fejeznek ki, melyek a mai kor punk és rock kultúráját idézik részleteikben: a fejhez lapuló apró fonatok csíkokban díszítik a fej formáját, melyet a leborotvált oldalsó részek és a hosszú copfok is kihangsúlyoznak. A smink szintén ezt a vonalat követik: a fekete különböző árnyalatival hangsúlyozott szemfestések a mai rock sztárokat juttatják eszünkbe, Robbie Williams-t, Avril Lavine-t vagy akár az Anna and the Barbies frontemberét, Pásztor Annát. Ezek a frizurák és arcfestések egyértelműen a mai kor jegyeit hordozzák, de mégis beillenek a vikingek világába, mert olyan technikákat alkalmaznak, melyeket akár ők is használhattak volna. Összefoglalva a sorozat jelmezeinek látványvilágát

megállapíthatjuk, hogy a viseletek a korabeli viszonyokat tükrözik vissza – demonstrálják azt a nyers erőt, amit a vikingek képviseltek, ezáltal a hitelesség és a valóságosság benyomását keltik a nézőben.



Vikingek (TV-sorozat, 2013-19)⁹⁹

Ezzel szemben ha megvizsgáljuk a *Beowulf – A hős és a szörnyeteg* (rendező: Sturla Gunnarsson, jelmez: Debra Hanson, 2005) című játékfilmet, mely a vikingekről szintén egy realiztikus ihletésű, minden sallangtól mentes korhű képet kíván festeni, akkor a különbségek szembeötlőek: egy sokkal színesebb világ tárul elénk. A ruhák főként posztóból és durvább szövésű vászonból készültek, a zöld, piros és kék telített árnyalatai és a barnák, meleg narancsok nagyon jellemzőek. A harci öltözeteket itt is láncingek és fém sisakok egészítik ki, azonban sokkal kevesebb a bőr használata, és annak felületi megmunkálása is jóval egyszerűbb. A hideg ellen szintén szőr kiegészítővel védekeznek, azonban a köpenyek csupán térdig érnek. A hajviseletek terén is egy sokkal egyszerűbb képet kapunk: a férfiak és nők egyaránt hosszú hajúak, azonban azt ritkán fésülik copfba, ha igen, akkor is csak a hajkorona felét rögzítik a fejtetőn, inkább a haj és szakáll rendezettségére és tisztaságára ügyelnek.

A fentiekből pontosan látszik, hogy a két film vizualitása teljesen különbözik, pedig mindegyik a viking nyers erő és brutalitás megjelenítésének szándékával jött létre. Feltehetjük a kérdést, hogy

⁹⁹ Képek forrása: A *Vikingek* (rendező: Joan Bergin 2013-17 és Susan O'Connor Cave 2017-19) című sorozat részletei

vajon melyik filmet érezzük hitelesebbnek, és melyik film áll közelebb a valósághú ábrázoláshoz? Ha a korabeli leírásokra és feljegyzésekre – melyekből alig maradt fenn egy-kettő – hagyatkozunk, akkor tudhatjuk, hogy a vikingek előszeretettel használták az élénk színeket ruházatukban, a férfiak és a nők egyaránt. Anyaghasználatukat tekintve ismerték a vásznat, a bőrt legtöbbször lábszár-és alkarvédő gyanánt tekerték magukra. Harci fém sisakjaik ugyan voltak, de azok is inkább egyszerű formájúak, és semmiképpen sem volt rajtuk szarv. (Ez az elterjedt viking ábrázolás egyébként az elmúlt száz év hozományaként, a Wagner operák jelmezvilágából maradt ránk, melynek azonban semmilyen valóságalapja nincs.) A férfiak haja hosszú volt, lelógó copfok díszítették, hátul a tarkónál rövidre vágták, a szakáll lehetett rövid vagy hosszú, a nyaknál azonban leborotválták. A nők hosszú hajukat hátul kontyba kötötték és hozzá főkötőt, vagy a fejüket fedő fátýolszerű sálat hordtak. Földig érő gyapjúruhájuk alatt vékonyabb vászon alsóinget hordtak, a ruházat felett azonban a vállhoz rögzített bőrhámot viseltek. A ruhaujjak ekkor már nem egybeszabottak, hanem bevarrottak, akárcsak a férfiak viseleteinél. Régészeti leletekből tudjuk, hogy a nők férfias, a férfiak pedig feminin vonásokkal rendelkeztek. A vikingek viseletéről a fennmaradt kódexek iniciáléi, kisebb képecskéi, valamint a Bayeux-i Kárpit tudósítanak, mely az 1066-os hastingsi csatát is ábrázolja.¹⁰⁰



Korabeli viking ábrázolások, *Beowulf – A hős és a szörnyeteg* (rendező: Sturla Gunnarsson, 2005)¹⁰¹

¹⁰⁰ <http://sciencenordic.com/what-vikings-really-looked>, 2018.11.12.

¹⁰¹ Képek forrása: Korabeli viking ábrázolások: 18. századi izlandi kéziratok, Árni Magnússon Institute, Danish Royal Library, Iceland, https://www.thoughtco.com/gods-and-goddesses-in-norse-mythology-120007?utm_source=pinterest&utm_medium=social&utm_campaign=shareurlbuttons_nip, 2018.11.12., Ólafur Brynjúlfsson: *Sæmundar og Snorra Edda* (1760), <http://nends.tumblr.com/post/3981193004/ólafur-brynjúlfsson-sæmundar-og-snorra>, 2018.11.12., Flateyjarbók, 14.századi izlandi kéziratok, <http://warfare2.net/14/Flateyjarbok.htm>, Bayeux Tapestry, <https://madeurope.wordpress.com/2014/03/12/het-tapijt-van-bayeux/>, 2018.11.12. és a *Beowulf – A hős és a szörnyeteg* (rendező: Sturla Gunnarsson, 2005) című film részletei

A referenciák vizsgálata alapján a két film közül egyértelműen az izlandi származású Sturla Gunnarsson által rendezett játékfilm áll közelebb a valósághoz, a *Vikingek* című sorozat látványvilágát mai szemmel mégis korhűbbnek és hitelesebbnek ítéljük meg. Ennek oka egyértelműen az érzékekre hagyatkozó ábrázolás: olyan részleteket és ruhatechnikai megoldásokat tesz láthatóvá a film, melynek kapcsán a valójában abban a formában nem is létező ruhadarabokat mégis valóságosnak, szinte kézzelfoghatónak, tapinthatónak érzékeljük. A második évad jelmeztervezője, Joan Bergin azt meséli egy interjúban, hogy nagyon régi, arany szállal kevert indiai anyagokat használtak fel a jelmezekhez, melyeket ha többször kimostak, akkor szoborszerűvé váltak és ezáltal páncélként működtek.¹⁰² A rendezői koncepciót és mondanivalót pedig csak aláhúzza a modern, a mi világunkban is beazonosítható hajviseletek vizualitása, mely ezáltal még közelebb hozza a nézőkhöz a figurákat, még átélhetőbbé teszi a történetet.

A realitás és a fikció viszonyára szemléletes példákat találhatunk a nagysikerű *Trónok harca* című fantasy TV-sorozatban, hiszen a széria ugyan egy nem létező korban, és nem létező világban játszódik, a jelmezek révén azonban Michele Clapton tervező egy olyan részletgazdag világot álmódott meg, mely a néző számára egyértelműen a középkorba helyezi a fantasztikus történetet. A több szálon futó cselekményben a különböző házak ruházatai és páncélzatai minden esetben tükrözik, hogy viselőik honnan jöttek és milyen természeti és gazdasági körülmények között, milyen társadalmi berendezkedés mellett élnek. A viseletek a kora középkor, a gótika, az angol reneszánsz és a japán szamurájok öltözeteinek formavilágát fantázia elemekkel ötvözik. A jelmeztervező azonban mindig törekedett arra, hogy olyan anyagokat és technikai megoldásokat alkalmazzon a ruhák megalkotásánál, melyek a film teremtett világában adott körülmények között fellelhetők és kivitelezhetők lennének.

A jelmezek megjelenése a szociális rétegzettséget és a fikciós kulturális gyökereket is alátámasztják. A Greyjoyok öltözetének anyaga főként bőr, a felület megmunkálásához halolajat és waxot használtak, továbbá szimbólumukat, a nyolckarú octopust vágásokkal jelenítették meg a bőrből készült vérték elején. Ez az anyaghasználat, a viseletek formája és a kivitelezési technika életmódjukat sejteti, mely valószerűvé teszi az öltözeteket.

A Lannisterek páncélzatainál a szamurájok harci vértjeinek struktúráját a középkori fém páncélzatok technikájával ötvözte a tervező, mely a feltételezett viszonylatokhoz képest korszerűen

¹⁰² Elizabeth Sne: *'Vikings' Designer on Season Two's Intricate Outfits; Lack of Costume*, 2014.11.14., <https://www.hollywoodreporter.com/news/vikings-designer-season-twos-intricate-695282>, 2018.11.12.

egyesíti a harcászati felszerelések előnyeit. A Martellok törzsi megjelenése a sárga és meleg színeket preferálja, amazonjaik pedig törzsi motívumokkal ellátott, kikészített bőrből készült páncélzatot viselnek: mind a színhasználat, mind az anyagok megmunkálása életmódjukra reflektál. A társadalomból kirekesztett Widling-klán hófödte, hideg környezetben élő tagjai szőrmeből készült és csontokkal ékesített ruházatot hordanak. Legfőbb ékszerük a kihalászott kagylókból készült nyaklánc, mely kultúrájukra és kézműves tevékenységükre utal. A Stark család megjelenését címerükhöz méltón a farkasokat utánzó szőrme teszik jellegzetessé, mely anyaghasználat egyfelől a térség időjárási körülményeinek felel meg, másfelől pedig kulturális hagyományait tükrözi.¹⁰³



Trónok harca (alkotók: David Benioff, D.B. Weiss, 2011-2019)¹⁰⁴

A jelmezek világának megteremtésekor a tervező egy minden csoportra kiterjedő szimbólum rendszert alakított ki, mely azt az érzetet kelti, hogy a történet régi gyökerekre nyúlik vissza. Ezen felül a fantasy világából előlépett karaktereket a ruhák viselettörténeti korokból kiragadott valós részletei, az anyaghasználat és a technikai kivitelezés tovább hitelesíti.

Mint ahogy azt a bemutatott három példa kapcsán láthattuk, a valóságghűség illúziójának kulcsa nem feltétlen a korhű ábrázolásban rejlik – sokkal inkább az apró részletek megtalálásában, a korabeli

¹⁰³ Katie M. Lucas: *Costume Designer Michele Clapton Talks Hidden Messages in Metal and Outfitting an Army*, 2014.12.04., <http://www.makinggameofthrones.com/production-diary/2014/12/3/costume-designer-michele-clapton-talks-armor-and-armies>, 2018.11.12.

¹⁰⁴ Képek forrása: *Trónok harca* (alkotók: David Benioff, D.B. Weiss, 2011-2019) részletei

anyagok és technikák tudatos használatában keresendő. A *Vikingek* című sorozat a népcsoport viselettörténetileg feltételezett megjelenéséhez képest jelmezeit tekintve koránt sem mondható valóságosnak, színeiben a kortárs ízlést követi, a ruhadarabok és a hajviselet pedig szubkultúrákhoz köthető divatirányzatok elemeit vegyíti. A *Beowulf – A hős és a szörnyeteg* című film a korabeli ábrázolásokat és leírásokat figyelembe véve jóval hitelesebben ábrázolja a vikingek vizuális kultúráját, harsány színvilága és kevés részlettel dolgozó viseletei miatt azonban mégis kevésbé érezzük valóságosnak az előző ábrázoláshoz képest. A *Trónok harca* szintén evvel a módszerrel – a középkorra jellemző anyaghasználattal és annak megfelelő manufakturális lehetőségekkel – jeleníti meg a nem létező kor és társadalom jelmezeinek teljesen fiktív világát, mely által a korszakhoz kapcsolódó érzeteink felidézése egy nem létező, teremtett világban is a hitelesség érzetét keltik.

II.1.2. A stilizáció fokozatai

Egy történelmi kor megidézésénél nem feltétlen kell a film vizualitásának a realiztikusság érzetét keltenie a nézőben, anélkül is felmutathat a korszakra érvényes korrajzot. Tervezőként ehhez a korabeli társadalmi viszonyok pontos feltérképezése szükséges, melyek az öltözetekre is kihatással vannak: ilyenkor az adott ruhadarab és viselet szemiotikai jelentésének megragadásában rejlik a jelmez és a korszak ábrázolásának sikere. Egy öltözéket alapvetően három tulajdonsága határoz meg: a ruha színe, az anyag minősége és a szabásvonalak által létrehozott formája – ahogy azt már a korábbi fejezetekben is láttuk –, melyek relációja egyúttal a viselettörténetileg korhű öltözetet és a jelmezt a hasonlóság révén összekapcsolja és ezáltal a kettőt megfelelteti egymásnak.¹⁰⁵ Ha bármelyik jellemzőt módosítjuk, a viselet vizuális megjelenését és annak jelentését változtatjuk meg. A film esetében a ruhák a korszak viszonylatában mindig a stilizáció egy bizonyos fokán állnak, azaz a valóságosság és az absztrakció két végpontja között helyezkednek el. A következőkben három, története szerint a középkorban játszódó filmet hasonlítok össze a jelmeztervezés szempontjai alapján, rámutatok a korhűség és a stilizáció fokozataira, melyek sokszor tudatosan más korok vizuális elemeinek beemelése által teremtik meg a néző számára a korszakok közötti jelentésbeli kapcsolódási pontokat.

A Ridley Scott által rendezett *Robin Hood* (2010) története a XIII. századi Angliában játszódik: a tolvajok fejedelme és a szegényekből összeállt csapata szembeszáll a kisváros korrupt vezetőjével,

¹⁰⁵ Malcolm Barnard i. m. p.90.

így az alacsony sorból jött férfi a szabadság örök szimbólumává válik a nép szemében. A *Macbeth* (rendező: Justin Kurzel, 2015) legújabb megfilmesítése, Shakespeare egyik legsötétebb, letragikusabb és legerőteljesebb drámáját jeleníti meg a XI. századi Skóciában, melynek szereplői az elmúlt 400 év alatt a gátlástalan hatalomvágy szimbólumává váltak. A 2001-ben készült *Lovagregény* (rendező: Brian Helgeland, jelmez: Caroline Harris) kulisszái szerint a százéves háború korába kalauzol minket, ahol a középkori lovagi tornák keretében egy paraszti sorból származó fiú felküzd magát – az egyébként csupán örökléssel birtokolható – nemesi címig. Mindhárom film a középkorban játszódik és egy férfi hatalomhoz és előjogokhoz való jutásának történetét mutatja be.

II.1.2.1. A korhűség látszata

A tolvajok fejedelmének legendájában a rendező azt tartotta fontosnak, hogy a történet hitelesen, vagyis hihető módon jelenjen meg a nézők előtt. Ezt a törekvést a ruhák – Janty Yates tervezésében – avval támasztják alá, hogy a korhűség igényével jelennek meg a filmvászonon. A realiztikusságra való törekvés a részletekben mutatkozik meg. Az anyagok mintája és minősége – valódi selymek, aranyszállal szőtt brokátok, bőrök és megmunkált fém felületek –, valamint a ruhák szabása – még az ujjak egybeszabottak a ruha többi részével – megfelel a korabeli leírásoknak. A kézműves koronák, ékszerek és harcászati kiegészítők megmunkálásukban szintén a középkori manufakturális technikákat tükrözik. A jelmezek anyaghasználata tükrözi továbbá a szereplők viszonyrendszerét: János király és felesége ruhái tiszta selymekből és hímzett brokátokból készültek, amit vaskos arany ékszerek és olykor valódi szőrme rátétek egészítenek ki, míg az alsóbb társadalmi rétegek felsőruházatát főként a festett, színes gyapjú jellemzi, az alsó viselet anyaga a len és a pamut. A szociális háttér a harci öltözetek szintjén is megmutatkozik: Sir Godfrey tetőtől-talpig fém láncból készült öltözetben mutatkozik, katonái fém sisakokat és szintén fém láncból készült vállvédőt hordanak. Velük szemben a szegényebb sorból kikerült hadsereg katonáinak viselete védelmi célból a könnyebben beszerezhető bőrt alkalmazza.

Azonban a filmen nem minden az, aminek látszik, és ez a jelmezek tekintetében is megfigyelhető. A kézműves technikák megjelenítése a korhű ábrázolásra való törekvésnél sokszor problematikus: a varrógép és a hímzőgép használata gyakorlatilag csak 1840 után kezdett elterjedni szélesebb körben, így a XIX. századi előtt játszódó filmek jelmezei ebből a megközelítésből semmiképp sem

mondhatók valóságos hűnek. Manapság elképzelhetetlen lenne, hogy egy 2000 főt számláló statisztika tömeget – a filmek nem egyszer támasztanak ekkora igényeket – kézzel varrt ruhákkal öltöztessük fel, azonban sem az idő, sem a pénz nem lenne elég a ruhák ilyen minőségű kivitelezésére. A főszereplők esetében – akikről nagy valószínűséggel közeliket is látunk a filmben – ez körültekintőbb megközelítést kíván, hiszen egy-egy letűzés és díszítés technikai megoldása leleplezheti, hogy nem korabeli az öltözék, amit látunk. A jelmeztervező egy-egy hangsúlyos ruharészletet azonban kézműves technikákkal is megvalósíthat, mely összességében az egész öltözetet hitelesíti a nézőben. A *Robin Hood* esetében egyes ruhadarabokon kézi öltéseket figyelhetünk meg, a királyi öltözékek díszítései kézzel varrt hímzések és gyöngyözések, a bőr felületek megmunkálása és öltött díszítései mind kézi munkák, továbbá az ötvösmunkákon (koronák, ékszerek, fejpántok) szintén a kézműves jelleg dominál. A textilek színhasználatára a korabeli viszonyokra jellemző színeket láthatjuk: a színek telítettsége és intenzitása a természetes festékeknek köszönhetően a pamut, a len és gyapjú esetében törtebb árnyalatokat eredményez, míg a selymek élénkebb színekben (János király arany szállal szőtt királykék öltözete) jelennek meg.¹⁰⁶



Robin Hood (Ridley Scott, 2010)¹⁰⁷

¹⁰⁶ François Boucher: *20,000 Years of Fashion: The history of costume and personal adornment*. 1967. New York: Harry N. Abrams, 1987. p. 192.

¹⁰⁷ Képek forrása: *Robin Hood* (rendező: Ridley Scott, 2010) című film részletei

A harci öltözetekkel, vértékkel, sisakokkal és páncélzatokkal legtöbbször egy külön részleg foglalkozik, azonban tervezői szemmel szükséges ezeknek is a jelmezek látványvilágába való illesztése. Ezek a kiegészítők épp úgy hordozhatják a kor lenyomatát, akár csak a viseletek, azonban anyagszerűségük és megmunkálásuk talán még jobban árulkodik valóságosságukról. A legtöbb utángyártott fegyver és páncél szilikonból és különböző gumiból készül, amik gondos festés és fényezés, öregítés után nyerik el valóságosnak tűnő formájukat – valódi fegyverek használata egyrészt veszélyes, másrészt súlyuknál fogva nagyban megnehezítené a színészek feladatát. Az eredeti középkori páncélzatok súlya meghaladhatta akár a 25kg-ot is – mely ugyan a páncélkovácsok munkájának köszönhetően viszonylag könnyű mozgást tett lehetővé –, ami azonban a több órás forgatások során az ehhez a fajta viselethez egyáltalán nem szokott színészeket fizikailag túlságosan is megterhelné. Legtöbbször a ruházat fémkiegészítői festett műanyagból készülnek, valamint könnyű alumínium lemezből. A valódi bőr használatát olyan ruhadaraboknál, melyek közvetlen a testtel érintkeznek és a mozgást korlátozhatják, sokszor jó minőségű, elasztikus műbőrökkel helyettesítik, melyek kényelmes viseletet biztosítanak. A *Robin Hood* című filmben Russel Crow harci öltözetének minden darabja könnyített anyagokból készült, így is a páncélzat összsúlya meghaladja a 7kg-ot.¹⁰⁸ Az egyes harci vértéknél, testhez simuló páncélzatoknál, melyek kiadják a test formáját, illetve a fej formájához illeszkedő sisakoknál, az azt viselő színész testéről előzetesen mintát vesznek, hogy a végleges darabok tökéletesen passzoljanak, melyek a mozgást és a kényelmet segítik elő a több órás forgatások alkalmával. A technikai megvalósításon túl a vérték sokszor viselőjük karakterét is hordozzák, mely attitűd akár a figurák egymáshoz fűződő viszonyrendszerét is kifejezheti. A stilizálás sokszor ebben az esetben is része a vizualitásnak, ami a történet elemelését, a karakterek heroizálását szolgálja.

Robin Hood öltözete, akár csak katonáié, egyfelől a zord időjárási körülményekhez igazodik: a ruha anyaga (bőr, természetes gyapjú és vászon) és struktúrája védelmet nyújt a nomád életmód diktálta körülményekhez, a természet színeihez közeli színhasználat (olívzöld, rozsdabarna, sötétbarna) pedig a rejtőzködést szolgálja. Másfelől a páncélzat (vastagabb bőr felület apró fém lemezekkel borítva) és a bőrből készült nadrág, valamint a bőr kapucni védelmet nyújt a harcban egyaránt. A bőr szíjából készült alkarvédő az íjászkesztyűkhöz hasonlóan ujjvédőben végződik, mely szintén praktikus és egyben védelmi funkciót is betölt.¹⁰⁹ Karakterábrázolás szempontjából a tervező úgy

¹⁰⁸ <https://natedsanderson.com/lot-30294.aspx>, 2018.10.12.

¹⁰⁹ <https://natedsanderson.com/lot-30294.aspx>, 2018.10.12.

tervezte meg Robin Hood öltözetét, hogy az egyrészt a színész fizikai adottságaihoz igazodjon (Russel Crow egy szűk harisnyaszerű nadrágban valószínűleg nevetségesen hatott volna, a térd alá érő csizma is a test arányait veszi figyelembe), másrészt alátámassza a szerep jellembeli vonásait (hősiesség és férfiasság, vezéregyéniség) a meleg színek, a természetes anyagok (kevés fém felület) és kerekített formák által.



Russel Crow jelmeze a Robin Hood című filmből¹¹⁰

A *Robin Hood* jelmezei tehát a középkori öltözetek realiztikus megjelenítését kísérik meg. Ennek érdekében a jelmeztervező a ruhák részletgazdag kivitelezését a korabeli szabászati megoldásokkal és varrástechnikák használatával, vagy legalábbis imitálásával teremti meg. Az anyag- és színhasználat szintén ezt a törekvést erősíti. A szereplők jellemábrázolása során a tervező úgy alakítja ki egy-egy karakter ruhatárát, hogy az egyfelől a kiválasztott ruhadarabok által a korszakra jellemző legyen, ugyanakkor a színész és a szerep viszonyát kiértékelve ezek egységében jellemezze a figurát. A jelmezek csak abban az esetben teremtik meg a kor és a történet valóságos illúzióját, ha ezeket koherens egységben képesek egybeolvasztani.

¹¹⁰ Képek forrása: *Robin Hood* (rendező: Ridley Scott, 2010) című film részletei, és a jelmez ruhadarabjai: <https://natedsanderson.com/lot-30294.aspx>, 2018.10.12.

II.1.2.2. Stilizáció a valóságosság határain belül

A *Macbeth* című film szintén a középkorban, a XI. századi Skóciában játszódik. Justin Kurzel egyfelől a történet misztikusságára, másfelől pedig a brutalitásra helyezte a hangsúlyt. A jelmezek világát Jacqueline Durran ennek megfelelően alakította ki: a formák egyszerűsége, tisztasága és a színek redukciója az, ami a látvány erejét adja. A jelmeztervező saját bevallása szerint a viseletek elementáris erejét kívánta megragadni, melyhez elsődleges kiindulási pontnak a korabeli technikák és jellemző textíliák használatát tekintette.¹¹¹

A történet „példázatszerűségére” a színek szimbolikus használata is reflektál: az öltözetek színvilágára jórészt a fekete és fehér színek, valamint azok árnyalatai, illetve az arany a jellemző.

A textilek festése a kora középkorban még nem volt elterjedt, azonban a tehetősebb rétegek és uralkodó osztályok viseletében már megjelent. A film jelmezei azonban erre a két színre redukálódnak, evvel is a kor „barbár” jellegére utalva. A film legtöbb szereplője fekete, szürke és barna árnyalatú viseletekben jelenik meg, így a világos színek palettája egyértelműen a nemességhez és az uralkodó réteghez kapcsolható. A fekete színt általában a bűnnel és a gyásszal kapcsoljuk össze, míg a világos színeket, a fehér árnyalatait a pozitív érzésekhez és tartalmakhoz társítjuk. Ez a reláció a film szimbolikájában azonban megfordul – hiszen ahogy azt a bevezető fejezetekben említettük, a színasszociációk egy színhez ellentétes tartalmakat is hozzákapcsolnak –, így a filmben az általános képzettársítás ellenére egy karakter minél sötétebbé és gonoszabbá formálódik, az őt jellemző árnyalatok egyre inkább kivilágosodnak, a fehér szín a hatalomvágy, a bűn és az örület jelképe válik.

Lady Macbeth karakterívét is ez a két szín rajzolja ki: a történet elején, míg a faluban él, ruházatának fekete árnyalatai az elmaradottságot és alacsonyabb társadalmi rangot jelképezik, majd később öltözetében a fehér szín tört árnyalatai a megszerzett pozícióval hozhatók összefüggésbe. Macbeth felesége a koronázási ünnepségen krém színű, tiszta selyem ruhát visel, tele hatalomvágygal és reménnyel, továbbá a végkifejletben az örülés pillanataiban is szintén világos árnyalatú, de vékony pamutból és lenből készült ruhában láthatjuk. Macbeth jellembeli változását szintén ez a két szín árnyalja: a kezdeti harcokban fekete harci ruházatban látjuk, azonban miután

¹¹¹ Steff Yotka: *The Scottish Play Arrives on the Screen: Jacqueline Durran on Her Exquisitely Sparse Costumes for Macbeth*, 2015.12.11., <https://www.vogue.com/article/macbeth-movie-costume-design>

megölte Duncant, annak fehér ruházatát és narancs színű selyem köpenyét „örökli” meg a koronázási ceremónián.

Az anyagok látható, durva felületi struktúrája és a kézműves eljárások használata szintén egyfajta „primitív”, technikailag elmaradottabb társadalom benyomását kívánja kelteni. A tervező Max Tilke 1922-ben megjelent viselettörténeti munkáját¹¹² tekintette legfőbb referenciának tervezési munkájához: az öltözeteket a legegyszerűbb archetipikus formák és szabászati eljárások jellemzik, valamint a nomád indián népek rétegzett ruházatát és a korai XX. századi algír és etióp törzsek hajtogatásos technikával készült öltözeteit használta inspirációként.¹¹³ A szereplők öltözetére alapvetően az organikus anyagok – úgy mint csalán, kender, len, gyapjú – használata a jellemző, a harci öltözeteket pedig a bőrök alkalmazása határozza meg. A boszorkányok különös megjelenését az északról érkező, nomád életmódot folytató lapp törzsek viseletei ihlették: vastagon rétegzett fekete öltözetüket kis jelző harangokkal egészítették ki.

Lady Macbeth fekete ruhája a film elején egy kézi szövésű csalán anyagból készült öltözet, mely kézműves jellege révén a korabeli szövési technikákat idézi. A királyné gyöngyház fehér, egyszerű vonalú, mintákat nélküli koronázási ruházatát szintén egy a középkorban ismeretes eljárással, a Cartridge-berakás¹¹⁴ technikájával tették egyedivé: a nagy anyagszükséglete miatt főként a tehetősebb uralkodó osztály ruházatát jellemző megoldás az anyag felületi struktúráját teszi részletgazdagabbá.¹¹⁵ Az anyaga hernyóselyem, melynek durvább felületi struktúrája van, a szövés iránya és a szálak is látszódnak. Akárcsak a fátyol, mely a középkori esküvői szertartások formáját követi, anyaga lehelet vékony, kézi szövésű hernyóselyem, a szálak struktúrája szintén látható, az arcot pedig lelógó gyöngyök keretezik, a ruha elején lévő törtfehér gyöngysorokból kialakított díszítéseket pedig törzsi motívumok ihlették.

¹¹² Max Tilke: *Oriental Costumes Their Designs and Colors*, London : Kegan Paul Trench, Trubner & Co. Ltd., 1922.

¹¹³ Rachel Lee Harris: *Michael Fassbender and the Robes of Royalty*, 2015.12.16., <https://www.nytimes.com/2015/12/16/movies/michael-fassbender-and-the-robles-of-royalty.html>, 2018.10.12.

¹¹⁴ <http://www.elizabethancostume.net/cartpleat/>, 2018.11.12.

¹¹⁵ Joe Kucharski: *Jacqueline Durran's Costume Design for Macbeth*, 2015.12.03., <http://tyrannyofstyle.com/jacqueline-durran-macbeth-costume-design>, 2018.10.12.



Macbeth (Justin Kurzel, 2015)¹¹⁶

Macbeth figurájának karakterét, jellemének fő vonásait harci öltözetében akarta megragadni a tervező, ugyanis fontosnak tartotta katonai, harcos múltját viseletében is megjeleníteni – a szereplő lelki vívódásai és dilemmái ellenére kegyetlen brutalitásról tesz tanúbizonyságot. Harci viselete a szamurájok öltözetek technikai megoldásait hasznosítja, mely abban a korban újítónak és egyszerre elementárisnak hatott, ugyanis a kenderből készült steppelt szövet és annak bőr csíkokkal való összedolgozása rendkívül megerősítették a védő öltözetet. Macbeth a csatamezőn kívül szintén a keleti kultúrára jellemző, a kimonók szabását és formáját idéző, gyapjúból készült öltözetet viselt – akárcsak korábban Duncan –, amit bőr szíjakkal erősített a derékra; alatta pedig a Viborg elnevezésű, vikingek által viselt jellegzetes szabású alsó inget hordta.

A *Macbeth* című film jelmezeinek világa erős atmoszférateremtő erővel rendelkezik. Ezt a ruhák egyfelől a színek önkényes redukciója révén érik el – ahogy azt korábban láttuk, a telített színek használata nagyon is jellemző lehetett az adott korra, így a fekete és fehér szín szinte kizárólagos alkalmazása viselettörténetileg nem feltétlen indokolt. A stilizáció a művészi koncepció eszköze, mely a XIX. századi Skóciát egy periférián élő, „primitív” kultúrának mutatja be. A korabeli

¹¹⁶ Képek forrása: *Macbeth* (rendező: Justin Kurzel, 2015) című film részletei

kézműves technikák alkalmazása és az organikus anyaghasználat szintén az elmaradottságot és a természeti viszonyokhoz való alkalmazkodást reprezentálja. A tervező tehát egyfelől sarkítja a korra jellemző viselettörténeti ismereteket, másfelől pedig fokozottan a korabeli eljárásokat és fellelhető anyagokat, textíliákat alkalmazza. A jelmezek a technikai megvalósítás, az anyagminőségek és a formai hasonlóság révén megfeleltethetők a korabeli jellemző viseleteknek, így a ruhák a nézők szemében a hitelesség és valóságosság érzetét keltik, a történet és a film valóságát támasztják alá.

II.1.2.3. Tudatosan más kor beemelése

A *Lovagregény* című film esetében a történet hitelét egyáltalán nem kell keresnünk, hiszen egyértelműen egy kitalált középkori meséről van szó. A rendező szándéka az volt, hogy az erényességről szóló példázatot közelebb hozza a közönségként megcélzott mai kor fiatalságához, melyet egyfelől a modern zenék használatával, másfelől pedig a látvány stilizált megjelenítésével kívánt elérni. Az anakronizmus az egész filmet jellemzi: a lovagi tornák megjelenítése majdhogynem történelmi pontossággal idézi meg a középkori viszonyokat – a nemes réteg különválasztása az alsóbb rétegektől ruházatban és térbeli elhelyezésüket tekintve egyaránt, valamint a lovagi tornákhoz használt harcászati eszközök és páncélzatok realiztikusságra törekvő kivitelezése is ezt mutatja. Azonban a modern zeneválasztás mindezt ellenpontoszza: az egyik lovagi tornán például a Queen együttes *We Will Rock You* című száma szól a jelenet alatt – mely egyértelműen leválik a középkori közegről –, de a báli mulatságban is mai zenére, viszont középkori tánclépésekből kialakított koreográfiára táncolnak a szereplők. Caroline Harris jelmeztervező szintén ezen a vonalon indult el a jelmezek megtervezésénél: elrugaszkodott a középkori öltözetek korhűségétől, és a 2000-es évek divatjára jellemző formai megoldásokkal vegyítette a korabeli viseletek sziluettjét.

A film közegét szolgáltató stálistéria viseletére a középkori öltözetek stilizált megjelenése jellemző: a kontúrok és formák, az anyaghasználat a korabeli viszonyokat tükrözik, azonban a ruhák részleteikben nem törekednek valóságosságra, inkább a rajzfilmek világát idézik meg. Ez vonatkozik a női és férfi öltözetekre egyaránt. A középkori mesejátékok kulisszája előtt a főszereplők azáltal válnak hangsúlyossá, hogy öltözeteikben a mai szabászati megoldások a középkor stilizált vizualitásával keverednek. A férfiak öltözetét tekintve a nadrág és ing formái teljesen a mai kontúrokat és szabásvonalakat követik, többnyire vászonból készült inget és nadrágot

viselnek. A táncos udvari ünnepségen a férfi főszereplő, William öltözetét egy szabásában inkább a mai zakóra emlékeztető ruhadarab is kiegészíti.



Lovagregény (Brian Helgeland, 2001)¹¹⁷

A színpaletta a történet során egyre élénkebbé válik William (Heath Ledger) és társai tekintetében, ahogy egyre feljebb küzdik magukat a ranglétrán: ez arra a viselettörténeti tényre reflektál, hogy a kora középkorban az alacsonyabb társadalmi rétegek ruházata nyers, festetlen gyapjúból készült, míg a tehetősebb rétegeket a színes anyagokat is megengedhették maguknak. Maguk a színek a komplementer kontrasztra épülnek: a sárgák narancsokkal és bordóval kiegészített árnyalatai, valamint a zöldek és kékek az atmoszféra derűs jellegét erősítik, és egyúttal a középkori viseletek élénk színhasználatát idézik. A ruházaton megjelenő fénix címerállat William jelképeként tűnik fel, mely azonban nem középkori hímzéseként, hanem stencilezett formában, grafikai elemként, logóként tűnik fel az ingeken és mellényeken. A csapatot erősítő női kovács figurája a középkori női viseletek stilizált változatát viseli: alul nyers színű, A-vonalú, hosszú ujjú, vászon ruhát hord, amit felül vagy a zöld szín árnyalatában megjelenő, oldalt fűzött felső ruházat takar, vagy a barna hasított bőrből készült, földig érő kovács mellény.

¹¹⁷ Képek forrása: *Lovagregény* (rendező: Brian Helgeland, 2001) című film részletei

A játékmesterként funkcionáló karakter (Paul Bettany) ruhatárának változása szintén kirajzolja a társadalmi felemelkedés stációit: a film elején teljesen mezítelenül ismerjük meg, következő lépcsőként nadrágot és vászon inget kap, majd a lovagi tornán már egy sötétbarna bőrből készült hosszú kabátot visel, végül pedig egy okkersárga, hasított bőrből készült, fekete műszőrme gallérral díszített hosszú kabát van rajta, mely szinte a hetvenes évek rocksztárjainak megjelenését idézi.

A jelmezek élnek a sztereotípiák eszköztárával is. William az abszolút pozitív, népmesei hős, akinek a történet során drukkolunk, Adhemar gróf (Rufus Sewell) vele szemben pedig a gonosz megtestesítője, aki csalás révén próbál érvényesülni a lovagi tornákon, ezáltal különböző kihívások elé állítja az alacsony sorból származó ifjút. William öltözetét a világos és meleg színek jellemzik, később fém páncélzata is ezüstös, világos árnyalatú, de matt felületű, valamint kerekített formák jellemzik. Adhemar megjelenése ennek teljes ellentéte: harci páncélzata fényesen csillogó, fekete színben pompázik, vonalai élesek, továbbá a lovagi tornán kívül is fekete színekben mutatkozik.

Az áhított hölgy, Lady Jocelyn (Shannyn Sossamon) jelmezei a középkori és mai divatot látványos fúzióban egyesítik. A női főszereplő ruhái általában lágy esésű muszlinselyemből, vagy nyers hernyóselyemből, a ma használt szabásnak megfelelően készültek: a ruha ujjai beállítottak, részleteiben nem igazodik a középkori ruhák egybeszabott vonalaihoz, ugyanakkor a sziluettek mégis az 1300-as évek kontúrjait idézi. A bálon viselt zöld muszlinselyem ruhát, valamint az aranysárga ünnepi öltözetet kézi hímzések is díszítik. A templomban egy nyers színű, nemezből készült hosszú tunikát és fejfedőt visel: a ruha külső vonalai és a fejkötő a Tudor korabeli ábrázolásokhoz igazodnak, azonban az anyagválasztás (egy ilyen öltözet nehéz selyemből, brokátból, vagy bársonyból készült volna) és a rész megoldások (szabott és beállított ruhaujj, a ruha alsó része pirosra festett) által egy eklektikus öltözetet kapunk. Hasonló módon az egyik lovagi tornán viselt öltözete a középkori viseletek elrajzolt és stilizált változatát mutatja: a fehér és fekete szín kontrasztos használata, az áttetsző, merevített, nyers színű selyem organza anyag, az alatta lévő ruha egyenes vonala és a kalap formája a mai divat megoldásait tükrözik, míg a bűvülő ujjak vonala és az öltözék kontúrjai a középkor ábrázolásokat juttatják eszünkbe. A frizura megjelenése is változik: hol tépett, rövid frizuráját melírozott vörös csíkok díszítik, hol pedig sötétbarna hosszú haját összefogva látjuk.



Lovagregény (Brian Helgeland, 2001)¹¹⁸

A film által használt stílusjegyek a két történelmi korszak közötti kulturális szakadék áthidalására törekszenek: a jelmezek úgy vegyítik a két kor öltözeteinek részleteit, hogy azok egyszerre a középkori viszonyokat is ábrázolják, ugyanakkor a mai divat trendek kommunikációs nyelvezetét is használják. Az anakronizmus ebben az esetben a film vizuális megjelenítésének eszközévé válik, a korhűség helyett a stilizáció válik a jelmezek elsődleges formai elemévé.

A három bemutatott film három különböző világ, mely a jelmezek tekintetében is teljesen eltérő képet rajzol a középkorról. A cél mindhárom film esetében a történet fő vonalainak hangsúlyozása a korszak viszonylagos tükrében. Az eltérő módszerek és megközelítési módok, függetlenül attól, hogy a jelmezek a korhűségre törekednek, vagy célzottan a stilizációt választják, egyaránt elérik a kívánt hatást: megszületik mindhárom film jelmezvilága, ami leginkább annak köszönhető, hogy a következetesen felépített és átgondolt rész megoldások a film világán belül egy koherens egészet alkotnak. Az absztrakció a jelmezek terén szükségszerűen mindhárom film esetében megvalósul, csupán a stilizáció mértéke az, ami különbözik: a színek, formák és anyagminőségek mindegyik film jelmezeinek esetében olyan relációban vannak jelen, hogy azok együttese egyértelműen a viselettörténelmi korok öltözeteit idézik meg.

II.1.3. Karakterábrázolás és korhűség viszonya

A korszak szilüettjének pontos alkalmazása mellett a korhűség különböző fokozatait az is meghatározhatja, hogy a tervező a rendezői elgondolás érdekében mely referenciákat, a filmen ábrázolt egy-egy történelmi személyiség esetében mely karakterjegyeit részesíti előnyben a történet

¹¹⁸ Képek forrása: *Lovagregény* (rendező: Brian Helgeland, 2001) című film részletei

szempontjából. I. Erzsébet angol királynő alakja több ízben is visszatért a filmvásznon legendás színészi alakítások tolmácsolásában – a következőkben az eltérő filmes feldolgozások karakterábrázolásainak különbözőségeire, a korhűséghez való viszonyára és annak tanulságaira szeretnék filmpéldákon keresztül rámutatni.

I. Erzsébet kedvelte és diktálta is a divatot, a ruhák mintegy státuszszimbólumként voltak jelen a kor öltözködésében. Az angol reneszánsz viseletettörténeti korszak feltérképezéséhez a referenciaként szolgáló festmények és leírások, fennmaradt ruhadarabok után készült szabásminták bőséges ismeretanyaggal szolgálhatnak a jelmeztervező számára a tervezési folyamat kiindulási pontjaként.



I. Erzsébet királynő ábrázolások¹¹⁹

A királynő ruhatára a színek széles skáláján mozgott, azonban a szűziességet és tisztaságot, az örökkévalóságot jelképező fekete és a fehér szín előkelő helyen szerepelt nála. A ruhák anyaga tiszta selyem és különböző mintájú gazdag brokátok, gyakoriak a különböző mintájú hímzések (sárkányok, tengeri kígyók, madarak és virágok), továbbá az öltözékeket jellemzően keményített csipke gallérok és mandzsetták keretezték. A gyöngyökkel és drágakövekkel díszített ékszerek, különböző kalapok szintén sokszor kiegészítették a királynő megjelenését. Az alabástrom arcszín a jólét és a nemesség kiváltsága és szimbóluma is volt a reneszánsz korban: a királynő jellegzetes

¹¹⁹ ismeretlen festő: *Darnley Portrait of Elizabeth I* (c. 1575), https://en.wikipedia.org/wiki/Elizabeth_I_of_England#/media/File:Darnley_stage_3.jpg, Nicholas Hilliard festőműhelye: *Queen Elizabeth I* (c. 1599), <https://trc-leiden.nl/trc-needles/visual-archive/16th-century/queen-elizabeth-i-c-1599>, *The Hampden Portrait* (c. 1563), <https://www.biography.com/royalty/queen-elizabeth-i>, ismeretlen festő: *Queen Elizabeth I* (c. 1590), https://www.comptonverney.org.uk/cv_collections/queen-elizabeth-i/, Marcus Gheeraerts: *The Ditchley Portrait* (c. 1592), http://faculty.goucher.edu/eng211/ditchley_portrait.htm, Corset from the funeral effigy of Queen Elizabeth I (1603), <https://www.macleans.ca/royalty/at-westminster-abbey-a-historic-tower-addition-unlocks-royal-treasures/>, 2018.10.12.

„ólomfehér” arcfestését – mely elengedhetetlen ismertető jegyév é vált – egy ólmot, ecetet, terpentint, ként és higanyt tartalmazó toxikus alapozó festékekkel érte el, az ajkakat és az orcákat pedig pirosra festette. A fennmaradt korabeli írásokból és festményekből tudjuk, hogy jellegzetes vöröses szőke haját az idő előrehaladtával vörös színű parókákra cserélte, mely szintén a megjelenése attribútumává vált.¹²⁰

A Michael Curtiz rendezésében készült *Szerelm és vérpad* (jelmez: Orry-Kelly, 1939) című film Bette Davis főszereplésével a királynő szerelmi életére helyezi a hangsúlyt. A ruhák sziluettje igazodik ugyan az angol reneszánsz ruhák kontúrjaihoz, azonban a szabásvonalak és az anyagválasztás eltérnek a korhű megjelenítéstől és a királynő nőiességét hangsúlyozzák. A fűző vonalai ívesek és kicsit lejjebb érnek a derékvonalnál, így kirajzolják a test vonalát, továbbá a dekoltázst is adott esetben érvényre juttatják, ellentétben a merev, egyenes vonalú reneszánsz fűzőkkel, mint ahogy azt a korábbi fejezetekben láttuk. Az anyagok magas fénye és merev tartása ugyancsak ellentmond a korra jellemző természetes anyagok viselkedésének: az öltözetek anyaga tiszta selyem helyett nyomott mintás, fényes lamé, műselyem, vagy bársony, és sokszor egy plusz rétegben felvarrt organza díszíti az ujjakat. A gallérok keményített csipkéből, vagy a könnyebb kivitelezés érdekében műszálas anyagból készültek. A királynő hajviselete – egy kisebb fazonú vörös paróka, mely a magasan végződő homlokot kiemeli – igazodik a korabeli ábrázolásokhoz, az arcfestés fakó, a szemöldök íve és a piros száj azonban az 1930-as éveket divatját követve nőiességet sugall.

A *Szerelmes Shakespeare* (jelmez: Sandy Powell, 1999) című filmben John Madden Judi Denchre bízta az érett királynő szerepét, aki szarkasztikus humorával és cinizmusával mindenkit rendre utasít. A ruhák ebben az esetben részletgazdagon és morózusan, tekintélyt parancsolóan, a korabeli festményekhez hűen ábrázolják I. Erzsébetet. A sziluettek, a ruhák szabása, az anyagok nemessége és gyöngyökkel kivarrt gazdag díszítése szoborszerű megjelenést kölcsönöz a karakternek, mely a megközelíthetlenséget és felsőbbrendűséget szimbolizálja. Az egyenletes fakó arcfestés, mely márványszerűen sima és (a korhűségtől eltérően) matt, valamint a sötétvörös, merev formájú hajviselet szintén ezt támasztják alá.

¹²⁰ <https://www.rmg.co.uk/discover/explore/elizabeth-i-fashion-and-beauty>, <https://www.elizabethi.org/contents/wardrobe/>, 2018.10.12.



Szerelem és vérpad (1939), *Szerelmes Shakespeare* (1999), *I.Elizabeth* (2005), *Elizabeth: Az aranykor* (2007), *A szűz királynő* (2006)¹²¹

Az *I. Elizabeth* (rendező: Tom Hooper, jelmez: Mike O'Neill, 2005) című kétrészes TV-sorozat a királynő uralkodásának utolsó 24 évére koncentrál, azon belül is Leicester és Essex grófjával folytatott szerelmi viszonyára helyezve a hangsúlyt. A ruhák anyagában, szabásában és díszítésében mind a kort tükrözik, azonban a fűzőt merevsége és egyenes vonalai ellenére fent kicsit lejjebb szabták, hogy a dekoltázs kellő képpen érvényesülhessen. Evvel a nüansznvi eltéréssel a jelmez a királynő nőiesebb vonásaira hívja fel a figyelmet, amit a világos smink visszafogottabb, természetesebb megjelenése is szolgál. A tervező feladata ebben az esetben a korabeli viseletek korhű megjelenítése a rendezői szándék és a sarkított karakterábrázolás viszonylatában.

A szűz királynő (rendező: Coky Giedroyc, jelmez: Amy Roberts, 2006) című négyrészes TV-sorozat I. Erzsébet egész élettörténetét bemutatja. A jellemábrázolás a királynőt uralkodói minőségében hangsúlyozza, így a megjelenés férfiasabb vonásait helyezte a tervező előtérbe. Az arcfestés kezdetben kevesebb és árnyaltabb, a haj természetes, míg az uralkodás utolsó éveiben a smink erőteljes lesz, eltűnik a szemöldök és a magas homlokot paróka keretezi. A ruhák sziluettje is ehhez a karakterbeli változáshoz igazodik: a nyitottabb, nőiesebb formákat a nyakban magasan záródó viseletek váltják fel. A ruhák anyaga gyöngyökkel és hímzésekkel díszített selymek és brokátok, a

¹²¹ Képek forrása: *Szerelem és vérpad* (rendező: Michael Curtiz, 1939), *Szerelmes Shakespeare* (rendező: John Madden, 1999), *I.Elizabeth* (rendező: Tom Hooper, 2005), *Elizabeth: Az aranykor* (rendező: Shekhar Kapur, 2007), *A szűz királynő* (rendező: Coky Giedroyc, 2006)

csipke gallérok pedig egyértelműen természetes anyagból készültek. Az ábrázolás egyértelműen a karakter életszerűségét kívánja megjeleníteni – részleteiben és kontúryait tekintve is a korhűségre törekszik, azonban a királynő mitizálását elkerüli, amit főként a maszk és frizura viszonylagos természetességével ér el.

Az Elizabeth (1998) és *az Elizabeth: Az aranykor* (2007) című filmek Shekhar Kapur rendezésében szintén a királynő élettörténetét mutatják be, a két feldolgozás érzékletesen és részletgazdagon ábrázolja az uralkodónőt. A tervezés során Alexandra Byrne jelmeztervező nem csupán az ismeretes referenciákra és Erzsébet királynő ábrázolásokra hagyatkozott, hanem az angol reneszánsz viseletek széles palettáját is szabadon alkalmazta a ruhák kialakításában. Az eredmény egy színeiben, formáiban és anyaghasználatában is gazdag látványvilág, mely részletgazdagsága és korhű szabászati megoldásai révén a teljes valóságosság illúzióját kelti a nézőben, amelyhez Cate Blanchett kiváló alakítása is hozzájárul.

Az öt megfilmesítés a királynő megjelenítésének öt különböző módját választotta. Az egyes ábrázolások minden esetben a rendezés céljaihoz igazodva fejezik ki a karakterjegyeket – hol a keményebb, férfias vonásokat erősítik, hol pedig a nőiességre helyezik a hangsúlyt. A jelmez mindezt úgy ér éli, hogy egyfelől a reneszánsz szabászati megoldásait és az anyaghasználatot annyiban módosítja, hogy a végeredmény tekintetében az ismert I. Erzsébet királynő ábrázolásokat, a történelmi figura attribútumait megidézzék. Másfelől az öltözetek részleteit – a szabásvonalakat, színeket és anyagokat – ezen kereteken belül úgy alakítsa, hogy az a film által célzott karakterjegyeket helyezze előtérbe. A megfilmesítések jelmezeinek világa azáltal mutat eltérő vizualitást a karakterjegyek tükrében, hogy a megjelenés az egyes jellemzőket milyen arányban és mértékben változtatja.

II.1.4. Ruhák a közelmúlt távlatában

Azoknak a filmeknek a jelmeztervezése, melyek története csupán az elmúlt ötven évre nyúlik vissza, a tervezőktől az eddig tárgyalt metódusokhoz képest (részben) más munkamódszert követel meg. Ezek a ruhák sok esetben még fellelhetőek, így mindig eldöntendő kérdés, hogy az egyes ruhadarabokat vintage üzletekből, hagyatékokból válogatja-e össze a tervező, vagy az eredeti alapján újonnan varratja őket. Mindkét megoldás lehet célravezető – sőt, akár kombinálhatja is

ezeket –, azonban a tervezőnek számolnia kell avval a lehetőséggel, hogy a különbség az új és régi darabok között az eltérő anyagminőségek révén feltűnő lehet.

Fontos szempont a közelmúlt divatjának feldolgozása. Ha megnézzük a régi – akár saját családi – fotókat, a korban készült felvételeket és játékfilmeket, akkor legtöbbször egy elrajzolt öltözködéskultúra tárul elénk, vagy legalábbis ezekre a distanciákra, melyek a divatban a közelmúlt távlatából mutatkoznak, sokkal érzékenyebben reagálunk. A hatvanas, hetvenes, nyolcvanas és kilencvenes évek divatja színeivel és kontúrjaival mai szemmel nagyon harsánynak és túlzónak hat, így az ebben az évtizedekben játszódó filmek vizualitásánál mindig mérlegelnie kell a tervezőnek, hogy a ruhák autentikus megjelenítése milyen mértékben szolgálja a film céljait. Sok esetben éppen ezért a közelmúltban játszódó kortárs filmek jelmezvilága az adott korszak viseletének sajátos szelekciója révén csak a jellemző divat egy szeletét használja fel a jelmezek megalkotásánál, így akaratlanul is stilizálja az öltözeteket. Ha megvizsgálunk három, történetét tekintve a hetvenes években játszódó filmet, akkor három eltérő tervezői szemléletet és metódust állapíthatunk meg, melyek szándékaik szerint a jelmezek világával is mind az adott kort idézik.

A Szombat esti láz (rendező: John Badham, jelmez: Patrizia Von Brandenstein, 1977) a hetvenes években készült és a jelenkort ábrázolja, így a ruhák értelemszerűen autentikusak. A film ugyan a táncos betétekről és zenéjéről lett közkedvelt, azonban történetét tekintve kicsit sem könnyed, tragikus filmdrámáról van szó. Főszereplője Tony Manero (John Travolta), egy munkásosztálybeli, olasz bevándorló család tagja, akit a mindennapi megélhetés gondjai nem elégítenek ki. A film társadalmi keresztmetszetet ad a korabeli Brooklyn mindennapi életéről: a 19 éves fiú egy festék boltban dolgozik, szabadidejében azonban barátaival zenés klubokban mulat. Az férfi öltözetek a hetvenes évek jellegzetes stílusjegyeit mutatják: nagy gallérú, karcsúsított ingek színes, mintás jersey anyagok, trapéz fazonú nadrágok, színes bőrkabátok és magas sarkú cipők. A női viseletek egyfelől az uniszex vonalat követik – jellemzőek a nadrágok, pólók és ingek –, ugyanakkor színviláguk és anyagválasztásuk (halvány, tört színek és a piros árnyalatai, apró minták, szörme kiegészítők, selymek) a nőiességet hangsúlyozza. A Manhattanból jött, előkelő Stephanie és a helyi bandát erősítő Annette esetében érzékeljük a kettejük közötti társadalmi és jellembeli különbségeket: előbbit lágyabb esésű, fényes anyagokból készült nőies ruhák jellemzik, míg utóbbi öltözetét inkább matt anyagok, egyszerűbb és fiúsabb vonalak határozzák meg. Tony szüleinek ruházata szocio-realisztikus megjelenítésű: látni az öltözetek kopottságát és viseltességét. A fiú a táncversenyen egy fehér öltönyben és fekete ingben jelenik meg, ami kiemeli környezetéből: más

kontextusban ugyanez a viselet valószínűleg közönségesnek hatna, azonban a brooklyni csavargók társaságában extravagáns megjelenést kölcsönöz neki. A film jelmezvilága összességében differenciáltan ábrázolja a szereplők társadalmi és szociális viszonyait, és a jellemábrázolás tekintetében is árnyalt képet mutat. A hetvenes évek jellegzetes viseleteit a film hol autentikusan harsányan, hol pedig a karaktereknek megfelelően szelektáltan használja.



Szombat esti láz (1977)¹²²

Az *Amerikai botrány* (rendező: David O. Russell, jelmez: Michael Wilkinson, 2014) című film tervezőjének ugyancsak a hetvenes évek Amerikáját kellett megjelenítenie a filmvásznon. A film megtörtént eseményeken alapul: az FBI a hetvenes években Mel Weinberg nevű szélhámost arra a feladatra vette rá, hogy kenőpénzt kínálva a korrump politikusokat leleplezze. Az atmoszféra megteremtéséhez mind a látvány, a jelmezek és a filmzenék is jelentősen hozzájárulnak.

A tervező régi szabásminták, illetve eredeti ruhadarabok alapján utángyártott jelmezeket használt a film jelmezvilágának megteremtésére. Az öltözetek egységét a színek narancs és kék komplementer színpárra épülő harmóniái adják meg, melyek szándékosan kerülnek a korszak viseletének harsány színeit. Az anyagválasztás tekintetében a korra jellemző textilek fajtáit a karakterekhez társította a tervező: Irving Rosenfeld (Christian Bale), a feltörekvő szélhámos karaktert a természetes anyagok jellemzik, pamut ingek, selyemgyapjú és gyapjú öltönyök, Richit, a beépített ügynököt (Bradley Cooper) a kevert szálú, kevésbé gyűrődő szövetek, Sydney-t (Amy Adams) a különleges, extravagáns anyagok mint az áttetsző muszlin, a bőr, a jersey és a flitter, Rosalynt (Jennifer

¹²² Képek forrása: *Szombat esti láz* (rendező: John Badham, 1977) című film részletei

Lawrence) pedig főként a műszálás lurex és viszkóz anyagok jellemzik. A ruhák szabásvonalai a hetvenes évek eleganciáját hangsúlyozzák, valamint a kevés minta használata is ezt az törekvést erősíti, a jelmezek sokszínűségét elsősorban a különböző anyagminőségek adják. Az olasz maffia megjelenítésénél a kontrasztos színek (világos kék, törtfehér és a fekete) társítása dominál.

Összeségében a jelmezek világa a hetvenes évek anyaghasználatával és vonalaival dolgozik, azonban a színek visszafogottsága és a minták minimalizálása a korszak stilizációját eredményezi.



Amerikai botrány (2014)¹²³

A *Rendes fickók* (rendező: Shane Black, jelmez: Kym Barrett, 2016) című vígjáték egy Los Angeles-i nyomozó páros furcsábbnál-furcsább ügyleteit meséli el, miközben megpróbálnak előkeríteni egy eltűnt fiatal lányt, és felderíteni, hogy az eltűnésének mi köze lehetett egy pornószár meggyilkolásához. A film jelmeztervezője a hetvenes évek retró hangulatát kívánta megjeleníteni: zömében eredeti ruhadarabokat adott a színészekre, így a ruhák tényleges mivoltukban idézik meg a korszakot. Holland March (Ryan Gosling) jellemzően virágmintás, pasztell színű ingekben, és hozzá passzoló mintás nyakkendőkben mutatkozik, az általa viselt öltönyök karcsúsítottak és a nadrágok is szűk fazonúak. Jackson Healy (Russell Crowe) figuráját többnyire ugyanabban a középkék szabott bőrdzsekiben látjuk, hozzá egyenes szabású kék farmert és tornacipőt visel, rövid ujjú ingei többnyire kék árnyalatúak. A színvilágra a két karakter tekintetében főként a narancs és

¹²³ Képek forrása: *Amerikai botrány* (rendező: David O. Russell, 2014) című film részletei

kék szín párosa a jellemző, azonban a parti jelenetekben a hetvenes évekre jellemző élénk színekavalkád is feltűnik. Az öltözeteken többnyire érezzük – bár nem viseltesek –, hogy nem mai darabok, azonban a női szereplők újonnan varratott ruhái mellett látszik a ruhák tényleges kora közötti különbség. A film jelmezei a főszereplő karakterek tekintetében tehát elsősorban autentikus ruhadarabok, azonban a többi öltözetek az eredeti és utángyártott ruhák keverékeiből tevődnek össze. A film jelmezvilága ezek miatt a különbségek miatt jól láthatóan nem tud korhű lenni, a régi és mai öltözeteket a hetvenes évekre jellemző, hasonlóan élénk színek használata köti csak össze. Az egyes eredeti ruhadarabok ugyan önmagukban autentikusan, azonban a film egészét tekintve a többi ruhával nincsenek egységben, így a jelmezek nem alkotnak koherens egészet. A film vígjátéki műfaját tekintve ezek a különbségek nem billentik ki a látvány egyensúlyát, a karakterek elrajzoltsága a minták és harsány színek használata révén egységben marad.



Rendes fickók (Shane Black, 2016)¹²⁴

Megvizsgálva a filmek jelmezeit három különböző munkamódszert és annak következtében eltérő látványt tapasztalunk. A ruhák első esetben, vagyis a saját korát ábrázoló film esetében, a minták, formák és színek révén a legbátrabban és legszélesebb palettán használják a korszakra jellemző viseleteket. A második filmnél a varratott ruhák némileg stilizáltak, nem tudnak teljes korhűséggel megjelenni, azonban a kor jellegzetes hangulatát koherens egységben teremtik meg. A harmadik változatnál az eredeti és utángyártott ruhadarabok révén érezhető egyfajta eklektikusság, mely jelen

¹²⁴ Képek forrása: *Rendes fickók* (Shane Black, 2016) című film részletei

esetben ugyan nem zökkenti ki a film látványát, azonban az anyagok, minták és formák használata nem következetes, csupán a szín teremti meg a régi és új ruhák közötti hasonlóságot.

A történelmi, tőlünk távol eső korokban játszódó filmek látványvilága, azon belül is a jelmezek – ahogy azt az ismertetett példák is jól mutatják –, mindig egyfajta stilizációt valósítanak meg, még abban az esetben is, ha ezt a valóságúságra való törekvés szándékával teszik. Egyfelől nem is tehetnek másképp, hiszen legtöbbször a múltbéli korokat még referenciák alapján sem tudjuk pontosan rekonstruálni, csupán a korszak esszenciális, a közös tudás és emlékezet – sokszor a valós tényekkel egyáltalán nem egyező – lenyomatát és érzeteit idézhetjük fel. Ennek következtében az alkotók kénytelenek a néző filmmel kötött szövetségére hagyatkozni, illetve azokra a perceptuális folyamatokra, melyek a kognitivisták szemlélet értelmében jótékonyan kiegészítik és értelmezik a látottakat. Másfelől a tervező számára elsődleges fontosságú ilyenkor a kereteket meghatározni, hogy mik azok a szabályok, melyek mentén az absztrakciós és realizisztikus elemek egy egész, koherens látványvilágot eredményeznek, hiszen a tudatos elemelés, más korok beidézése a megértést, illetve a film céljait erősíthetik.

A közelmúltat idéző játékfilmek jelmezeinek megalkotásánál azonban több módszer közül választhat a tervező. Az 1900-as évektől kezdődően napjainkig sok eredeti ruhadarab maradt fenn, amiket akár autentikusan jelmezként is felhasználhatunk. Azonban ilyenkor fennáll annak a veszélye, hogy egyrészt az utángyártott ruhadarabok korhűsége nem egyezik az eredeti öltözettel, másrészt hogy hiába ténylegesen korhű az adott viselet, ha a film vizualitásában, annak valóságában attól eltérő módon működik. Sok esetben a koncepcionálisan utángyártott jelmezek eredményesebben teremtik meg a film valóságát, mint azok, melyek eredeti ruhadarabokat használnak fel.

II.3. Jelen

A jelenben játszódó filmeknél mindig nagy kérdés, hogy az utcán viselt divat mitől válik jelmezzé a vásznon, valamint mitől nem lesz divatjamúlt már pár év elteltével, ezért a történelmi korokban játszódó filmek látványvilágával ellentétben nem a korra jellemző részleteket és aktuális ismertetőjegyeket kutatja, hanem egyfajta általánosításra törekszik az időtállóság reményében. A jelen öltözködésre kevesebb rálátásunk van, mint a korábbi, akárcsak húsz évvel azelőtti korszak viseletére – még annyira benne élünk, hogy legtöbbször nem tudjuk megállapítani tisztán az általánosan jellemző sajátosságokat és formajegyeket. Márpedig ez azt a veszélyt rejti magában, hogy a film a ruhák által később neveltségessé válhat. Alfred Hitchcock az *Észak-Északnyugat* (jelmez: Harry Kress, 1959) című filmjének forgatásakor a legutolsó divat szerint öltözött (derékvonal nélküli egybeszabott ruhát viselő) hölgy statisztákat mind hazaküldte, mert tudta, hogy ez a forma később pontosan behatárolhatóvá tenné a film készítésének idejét.¹²⁵

A jelenkori filmekben viselt ruháknak azonban ellenkező irányú, divatteremtő hatásuk is lehet: Marlene Dietrich a *Szóke Vénuszban* (rendező: Joseph von Sternberg, 1932) egész hullámot indított el – az általa viselt fehér frakk együttes miatt a nők elkezdték a nadrágot a mindennapi öltözködésük részévé tenni, a Marina Vlady által 1953-ban *A boszorkány* (rendező: André Michel) című filmben viselt hidrogénszőke, frufrus, egyenes hosszú haj és az addig az utcai viselet számára ismeretlen, szabásvonalak nélküli kötött ruha, mely alakját teljesen kiadta, szintén divatot teremtett, Gérard Philipe hajviselete a negyvenes-ötvenes években egész férfi generációk frizuráját határozta meg, Audery Hepburn az *Álom luxuskivitelben* (rendező: Blake Edwards, 1961) című filmben viselt, Hubert de Givenchy által tervezett, egybeszabott kis fekete ruhája máig a női ruhatár elengedhetetlen alapdarabjává vált, és a sort még hosszan lehetne folytatni.

A saját korukban játszódó filmek estében tehát a ruháknak különös szerep jut: egyfelől egy olyan társadalmi lenyomat bemutatására kell vállalkozniuk, melyre még nincs teljes rálátásunk, másfelől pedig a tervezőnek úgy kell kialakítani a film jelmezvilágát, hogy a ruhák ne váljanak később elavulttá, évek múlva is érvényesek maradjanak, vagy akár előirányozzák a következő trendeket.

A jelenkori társadalom jelenségeinek megragadásához kiemelten fontos az aktuális szociális és kulturális háttér ismerete, melynek révén a film egyfajta társadalomkritikát, vagy legalábbis

¹²⁵ Deborah Landis Nadoolman: *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design*. p.21. saját fordítás

láttelelet közvetít az adott korszak viszonyairól. Legtöbbször a filmek egy problémafelvetés kapcsán fogalmazzák meg a korszak életérzését, amit a jelmeznek is érzékletesen kell megragadniuk. A jelenidejűség jelmez által megfogalmazott jelenségeit dolgozatomban magyar filmpéldákon keresztül vizsgálom, mivel tervezőként a helyi viseletek sajátosságaira nagyobb rálátásom van.

A jelenünkben játszódó történeteknél a filmkészítők számára minden információ, anyag, forma és technológia elérhető, ami az adott kort jellemzi – mégis talán a legnehezebb feladat elé állítja a tervezőket, hiszen ezekből egy egyetemesebb érvényű látványvilágot kell felépíteniük. Fontos megtalálni az egyensúlyt a kort jellemző, divatos kellékek és az általánosan is érvényes ruhadarabok, tárgyak, kiegészítők között. Egy szereplőnek – akivel a filmvásznon azonosulunk, akár csak nekünk – mindig van múltja, jelene és jövője, mindig valahonnan jön és valami felé tart. Ezeket a múltbéli hozadékokat, történeteket, vágyakat és célokat, a jellembeli személyiségfejlődés-változás jegyeit a ruhák is mind magukon viselik, talán még szembetűnőbben, mint a történelmi korokban, vagy akár a jövőben játszódó filmeknél. A valóságúságra való törekvés tendenciáinak elemzése kapcsán fontosnak tartom a dokumentumfilmes irányzatok vizsgálatát, melyek képalkotási módszerük révén egyfajta referenciaként szolgálhatnak a jelmeztervező számára a szociografikus érzékenységgű történetek jelmezvilágának felépítése szempontjából. Jogosan merül fel a kérdés: a tiszta dokumentum vajon valóságosabban ábrázolja-e a világot, mint a fikciós játékfilm? Utóbbi mindig a kiemelés és súlypontozás igényével fogalmazza meg mondandóját a történet figuráiban, mely önkényesen a ruhákban is megmutatkozik, míg a dokumentarisztikus filmek látványukban nem sűrítene, a vizuális információk többnyire esetlegesen, rendezetlenül kerülnek a képhatáron belülre. A fejezetben arra keresem a választ, hogy a jelen ábrázolása esetén a ruhák a tudatos tervezés, vagy pedig a filmben dokumentumként való feltűnésük révén teljesítik-e be hatékonyabban a nekik szánt szerepet.

II.3.1. Dokumentarista és fikciós elemek

„A fikciós (konstruált, intencionális) és a dokumentarista (a valóság képi, majd képi és hangis reprodukciója) formaalkotás mindenkori együttes jelenléte a kezdetektől alapadottsága a mozgókép médiumának. Az pedig már valóban a magyar körülményekből fakad, hogy a fikciós dokumentarista formaalkotás mennyire erős szálakkal kapcsolódik filmtörténetünkhöz, beleértve a

legújabb, kortárs fejleményeket is.”¹²⁶ A Budapesti Iskola 1970-es években kibontakozó képviselői ebbe a fősodorba tartoztak, akiknek filmjei a valóság és fikció határán egyensúlyoztak – úgy próbáltak a társadalomról hiteles képet felmutatni, hogy irányítottan a valóságot filmezték le. Ezek a filmek formai sajátosságukból következően a fikciós játékfilmtől eltérő gyártási struktúrát igényeltek, mégis az egész estés játékfilm konvenció-rendszerébe kellett beilleszkedniük.¹²⁷ A kamera nem mindig találta meg a legjobb nézőpontot, a képek nem voltak előre komponáltak, a szerepeket amatőrök játszották, nem ritkán személyes életük eseményeit újrajátszva, vagy akár valós idejében megmutatva, saját valós környezetükben és privát ruháikban. A következőkben a Budapesti Iskolához tartozó Schiffer Pál *Cséplő Gyuri* (1978) című dokumentarista játékfilmjének jelmezvilágát fogom összevetni Fliegaufer Benedek *Csak a szél* (2012) című, ugyancsak dokumentarista indíttatású filmjével, valamint a *Brazilok* (rendező: M. Kiss Csaba, Rohonyi Gábor, 2017) című romantikus kalandfilm jelmezvilágával. Azokra a kérdésekre keresem a választ, hogy a szociografikus ábrázolás mennyire befolyásolja a játékfilmek jelmezeinek vizualitását, valamint hogy műfajtól függően a rendezői koncepció szolgálatában mennyire stilizálható a realiztikus ábrázolás.

Schiffer Pál az 1970-es években filmjeiben a roma társadalom egyik tipikus élethelyzetét, azon belül is a vidéki és fővárosi lét közti szakadékot, a munkalehetőségeket és életkörülményeket veszi górcső alá. Ebben a korszakban készült filmjei (*Fekete vonat*, 1970 és *Mit csinálnak a cigánygyerekek?*, 1975) arra mutatnak rá, hogy a romák társadalmi problémája nem csupán a szociológiailag leírható szegénység, hanem egyúttal a társadalomba való beilleszkedés, az iskolázottságtól és anyagi körülményektől függetlenül. A *Cséplő Gyuri* című dokumentum-játékfilmje egy értelmes és ambiciózus, 21 éves fiatal cigány férfi fejlődéstörténete: fölkerekedve a putriból a biztos megélhetés reményében Németfaluból Pestre megy, és akárcsak a városban élő cigányok legtöbbször, végigjárva a kálváriát becsületesen tanul és dolgozik. A forgatás során Schiffer a szituációs dokumentumfilmzés módszerét alkalmazta, vagyis az amatőr szereplő saját életének motívumait játszotta el. A film bemutatja azt a közeget, ahonnan a főszereplő elindul: itt még kunyhókban élnek az emberek, alig akad valaki, aki írni és olvasni tudna, mélyszegénység jellemzi az egész cigánytelepet. A ruhák szakadtak, szedett-vedettek, a gyerekek többnyire mezítláb járnak,

¹²⁶ Gelencsér Gábor: *Csend és kiáltvány. A fikciós dokumentarista forma hagyománya. Apertúra* 2013. tavasz, <http://uj.apertura.hu/2013/tavasz/gelencser-csend-es-kialtvany-a-fikcios-dokumentarista-forma-hagyomanya/>, 2018.11.15.

¹²⁷ Gelencsér Gábor: *Csend és kiáltvány. i. m.*

egyedül az öltözködésben használt élénk színek használata feledteti velünk némileg a falura jellemző kilátástalanságot és lehangoltságot. Az ízlés sosem szociális állapot kérdése – egy emberre, vagy népcsoportra jellemző színpreferenciák, valamint a minták és formák iránti érzékenység a viseletben anyagi helyzettől függetlenül is megmutatkozik, ami változik, az a ruhák minőségbeli megjelenése.

A film egyik legérdekesebb aspektusa éppen ezért a fővárosi roma közeg bemutatása. Cséplő Gyuri mikor két társával a városba érkezik, konzolidált öltözetben mutatkozik: mindhárman trapéz fazonú nadrágot viselnek szürkés és barnás árnyalatokban, hozzá kék, sárga és világos felsőt, mindezt fekete zakóval és egy sokat látott bőrönddel. A ruhák tekintetében a városi cigány réteg viszont élen járt az öltözködésben – látható, hogy különös érzéssel találták meg és fedezték fel maguknak az 1970-es évek harsány színeit és feltűnő mintáit, egy teljesen egyedi és sajátos formáját öltve ezzel a korszak divatjának. A pesti cigányok, akikkel a munkásszállón találkozik a főszereplő, extravagáns színekombinációkat hordanak: rózsaszín virágmintás inget lila pólóval és kék bőszárú farmerral, élénk sárga pulóvert drapp kockás nadrággal, petrolkék nyomott mintás pulóvert szürke kalappal, piros kardigánt fehér pólóval és fekete nadrággal. A roma esten ez a kép tovább bővül, ahol a főhős az értelmiségi cigány réteggel találkozik: Lojkó Lakatos Józsefet, aki akkor a film-és televízió rendező osztályba járt a főiskolán, egy kék, fehér cipzáros bőrdzsekiben, élénk kék pólóban és a korszak kultikus figuráját, Jimi Hendrixet idéző hajviselettel látjuk. Egy másik fiatalember világos zöld, fekete geometrikus mintás pulóvert visel, míg egy középkorú férfi fehér, apró mintás inget, hozzá bordó nyakkendőt és öltönyt hord.



Cséplő Gyuri (rendező: Schiffer Pál, 1978)¹²⁸

¹²⁸ Képek forrása: Schiffer Pál: *Cséplő Gyuri* (1978) című film részletei

A főváros öltözködési stílusa hat a vidékről érkezett férfiak öltözködésére – tanúi lehetünk egy jelenetnek, amikor a fiúk kijönnek egy butikból és az épp megvásárolt ruhadarabokat öltik magukra: egy színes, mintás galléros inget, kék trapéz farmernadrágot, farmerdzsekit és egy csillagmintás, vagány pólót. A film záró képsoraiban is ebben az öltözetben látjuk a főszereplőt, melyben hányadtatásainak egész sora, a sikertelen asszimiláció keserű tapasztalatai, megváltozott élethelyzetének ambivalenciája is egyszerre benne van.

A filmen megjelenő cigányok által viselt öltözékek összességében egyedi és friss vonalat mutatnak: az egyes ruhadarabok olykor önmagukban is annyira karakteresek és karikírozóan önreflexívek, hogy akár Quentin Tarantino is kölcsön vehetné őket egy-egy filmjéhez. A dokumentarista irányzat filmjeinek magával ragadó hatása azonban a korszak filmekből kiolvasható vizuális antropológiájában rejlik, mely ellentétben a játékfilmek illúziórealizmusával realista képet kíván festeni az adott korról.¹²⁹

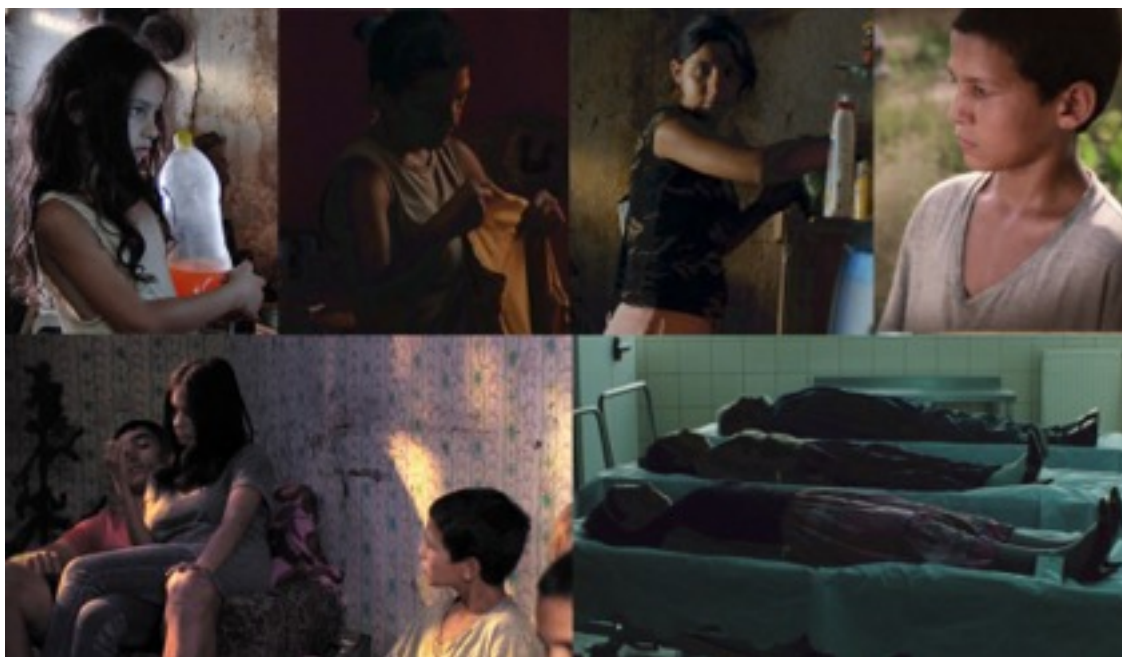
Ezt a dokumentarista vonalat követi filmjeiben Flieg auf Bence is, aki filmjeiben nem egyszer amatőr szereplőkkel társadalmi problémákat boncolgat. 2012-ben a korábbi években elkövetett, rasszista indíttatású roma gyilkosságok hatására készítette el a *Csak a szél* című filmjét. Filmes stílusára a minimalista eszközhasználat jellemző: a közellikkel dolgozó kamerakezelés meghatározó eszköze a kifejezésnek, percekig dialógus nélküli csöndek, mozdulatsorokat és kifeszített képeket látunk, melyeket belső események sorával tölt meg a rendező. A játékidő legnagyobb részében a vásznon gyakorlatilag nem történik semmi, de ami belül zajlik, az elfojtott indulatok, a rettegésbe átcsapó félelem, végig feszültséggel töltik meg a képeket. A film látványvilágát szintén a rendező alakítja ki filmjeiben – a belső terek és karakterek is egy romjaiban színes, életek hozadékával telített képet tárnak elénk, még hozzá pontos társadalomrajzzal.

Az anya váltott műszakban egymás után több munkahelyen is dolgozik, mely öltözködését a funkcionalitás szintjén határozza meg: hajnalban kelve közmunkát végez – a szemétszedéshez a sűrű póló felett láthatósági mellényt viseli, majd napközben az iskolában takarít – a zöld melegítő nadrágos öltözethez a helyi munkaköpenyt köteles magára venni. Otthon teljesen szintelen, fakó, minta nélküli, kopott ruhákban látjuk: elnyomott és a társadalomnak kiszolgáltatott helyzetét jellemzik ezek az önmagukban jellegtelen öltözetek, semmi személyesség nem jelenik meg bennük.

¹²⁹ Gelencsér Gábor: *Csend és kiáltvány. i. m.*

Az iskolás lány terepmintás, rövid ujjú pólója, a halvány rózsaszín rövidnadrág és a strasszos szandál jellegzetes és mégsem toladó, inkább finom ábrázolása tizenéves, serdülő cigány lány karakterének. A kisfiú egy nagy, sötét férfi pólóban, rövidnadrágban és narancssárga papucsban flangál – ezek a ruhadarabok nem gyerekruhák, egy felnőtt férfi levetett ruhái.

Az iskolában megjelenő szereplőket a rendező pont annyi előítélettel skatulyázza be, mint ahogyan azt a romákkal szemben a másik oldal teszi. A mindig izzadó, fiatal lányokat molesztálni akaró férfi tanár visszataszító jellem, gyűrött ingben és vászon zakóban látjuk. A három diáklány fehérre meszelt arccal, feketére festett szájjal és körmökkel, hosszú egyenes hajjal, talpig feketében válik ki a többiek közül. A tornaöltözöben az egyik lány színes, kihívó felsőt és falatnyi rövidnadrágot visel – csak annyit mutat meg a film, hogy a két suhanc leteperi, ők az erőszakot testesítik meg. A két egyenruhás rendőr jellemábrázolása szintén egy bevett formára, az okos és buta rendőrpáros sztereotípiájára épít, miközben a jelenet komoly morális problémákat boncolgat: felveti a tett felelősségét, hogy vajon létjogosultságot nyerhet-e az a gyilkosság, ami az erőszakra erőszakkal felelve önbíráskodás jogán igazságot szolgáltatva cselekszik.



Csak a szél (rendező: Fliegauf Bence, 2012)¹³⁰

A filmben felbukkanó öltözeteknek nincs történetük, csupán élesen, sokszor sztereotip módon mutatnak fel egy-egy karaktert vagy társadalmi réteget. A történetben azonban azoknak a ruháknak,

¹³⁰ Képek forrása: Fliegauf Bence: *Csak a szél* (2012) című filmjének részletei

amiket az anya ajándékba kap a film elején, szimbolikus jelentésük lesz: legközelebb a ravatalon, az áldozatul esett család tagjait látjuk bennük viszont, akik végre emberi méltóságuknak megfelelően, ünneplő ruhában lehetnek.

A *Brazilok* című film, miközben súlyos társadalmi konfliktusok meglétére mutat rá, végig vicces és gyermekien ártatlan mese kíván maradni. Acsa külső nyomortelepén vagyunk, ahol a cigányok idén benevezhetnek a falu focibajnokságára, mely az összes konfliktus kiinduló forrását jelenti. A film színesen és jókedvvel megrajzolt világa nyilvánvalóan nem dokumentarista igénnyel kívánja megjeleníteni a film szereplőit, a romák szociális helyzetét inkább humorforrásnak tekinti. A cigányok ugyan előítéletesség és diszkrimináció áldozatai a faluban, de a film a falu lakóit a másik oldalon épp olyan elrajzoltsággal karikírozza ki. A jelmezvilágra jellemző a színek és minták tobzódása, mely nem tesz különbséget az etnikai hovatartozások között, sőt ha teheti, egybe is mossa azokat. A viszonyrendszer tekintetében ez azt jelenti, hogy a film a két felet – a cigányokat és a falu többi lakóját – morálisan egyenrangúnak tekinti.



Brazilok (rendező: M. Kiss Csaba, Rohonyi Gábor, 2017)¹³¹

A karakterek ugyan bátran élnek a sztereotípiákkal, de elrajzoltságuk ellenére pontosak. A focirajongó, vidékiségét hangsúlyozó, tömött bajuszt viselő polgármester (Fekete Ernő), akit ha nem öltönyben és nyakkendőben jelenik meg, akkor jellemzően foci mezben látunk, hajpántot hord a pályára lépéskor, akárcsak egykor David Beckham. Jölfésültségének egyik jele, hogy egyedül az ő focimezén van gallér, ami még a sportos megjelenést is elegánsabbá teszi. A kellően rasszista, piti

¹³¹ Képek forrása: *Brazilok* (rendező: M. Kiss Csaba, Rohonyi Gábor, 2017) című film részletei

alpolgármester (Schmied Zoltán), aki minden stikliben benne van, egy ukrán maffiózóhoz hasonlít leginkább: súlyos aranylánccal díszített, hozzá pedig rossz ízlésű zsebes halásznadrágot visel. Elkényeztetett felesége (Rezes Judit) falusi first lady-ként rózsaszín plüssmelegítőben utasítja otthon a munkásokat, a falu társadalmi eseményein pedig kiskosztümben jelenik meg. A falu menő srácai, a Sasok – akik suttyó, susogós melegítőben, hozzá atléta trikóban és színes Hawaii ingekben feszítenek – állnak az egyik oldalon, míg a másik oldalon a Brazilokkal, vagyis a cigányokkal találkozunk, akik kicsit retró, színes pamut melegítőben és agyonhordott tornacipőkben rúgják a bőrt. A cigányok hőse, Áron (Nagy Dániel Viktor), a másik csapat vezéréhez, Törökhöz (Dóra Béla) hasonlít megjelenésében: mindkettőjüket trikóban, kék rövid nadrágban és fehér sportcipőben látjuk, mikor egymással „párbajoznak”. Rozi, akiért minden fiú odavan a faluban, mintás és színes, nőiességét hangsúlyozó ruhákat visel, melyek legtöbbször inkább a kilencvenes évek divatját idézik. A film narrátora, Fingi, egy szemfüles roma kis srác, akinek be nem áll a szája – sárga focimezén a „Ronadó” felirat szerepel, mely mindent elárul arról, honnan jön és hova tarthat. Mulatságos perceket okoz még a helyi plébános (Bánki Gergely) is, aki a nagy melegre való tekintettel a reverenda alatt csupán alsónadrágot visel, így mezítelen lábai gyakran kivillanak. A fehér öltönyben és nagy kalapban megjelenő cigány vajda (Bezerédi Zoltán) és fekete bőrdzsekis, színes selyem inges kísérete ugyancsak sztereotip, elrajzolt figurái a történetnek.

Érdekes megfigyelni, hogy a filmben feltűnnek helyi statiszták is, akik többnyire saját ruháikban a jelmezt viselő színészekkel együtt szerepelnek – a két világ azonban nem válik el egymástól, hanem szépen egybesimul, ami azt is mutatja, hogy a film nem pusztán egzotikusan harsány díszletnek tekinti a közeget, amelyet ábrázol, hanem igyekszik a könnyedség ellenére is komolyan venni a karaktereket és azok élethelyzetét.

A bemutatott három film mindegyike műfajának és közegének megfelelően, érzékletesen árnyalja a cigányok öltözködési szokásait. Az elemzések rávilágítanak, hogy sokszor a dokumentumként működő filmek épp annyira elrajzoltak és meglepőek tudnak lenni, mint a fikciós játékfilmek, sőt, mivel nem játszik közre egy tervező szelekciós tevékenysége, így néha az élet még inkább sarkítja és karikázza a karaktereket. A *Cséplő Gyuri* viseletei magától értetődően teljesen autentikusak, mégis olyan energikusak és egyediek, mintha szereplői egy hetvenes évekbeli pop fesztiválról szabadultak volna. Érdekes felvetés lenne, ha a témából játékfilmet készítenénk, és a színészek saját ruha helyett tervező által kiválasztott ruhákat, vagyis jelmezeket viselnének. Vajon a fővárosi cigányok közössége akkor is ennyire harsány és a kortárs divattal haladó ruhákat viselnének, vagy

a sztereotip megjelenítésre jellemző kopottabb és divatjamúlt öltözeteket hordanának? A társadalmi és szociális különbségek érzékeltetésére a különböző stílusú és állapotú ruhák – a budapesti magyar lakosság esetében divatos, rendezettebb öltözködés, a romák esetében pedig elhanyagoltabb, divatjamúlt viseletek – látványosabban reflektálnának, függetlenül attól, hogy az a társadalmi csoport által ténylegesen viselt öltözetekkel egybeesik-e. Az általánosan kialakított kép sok esetben felülírja a valóságot, vagyis a fikció a valóság egy közös ismereteken alapuló olvasata által kommunikál. A *Cséplő Gyuri* esetében a sztereotip séma a ruhák színeiben és mintáiban mutatkozik meg, ami meglepő, hogy ez a viseletekben – az előfeltételezésekkel ellentétben – a legutolsó divatjavak használatával jelentkezik. A *Csak a szél* című filmben (jelmez: Juristovszky Sosa) a ruhák visszafogottságuk ellenére is hordozzák a jellegzetes jegyeket. A Brazílok esetében a jelmeztervezők (Lengyel Rita, Kemenesi Tünde) munkájának fő erénye a mai falu világának és a cigányok közegének – a film műfajának megfelelően – finoman elrajzolt, de jellegzetes, a társadalmi rétegzettségeket jól érzékeltető jelmezvilága. A tipizálás és a sztereotípiák használata itt irányítottan jelenik meg, azaz pont annyit használ az ismert sémákból, hogy a karakterek jól beazonosíthatóak legyenek, azonban a részletekben teret enged az egyénített jellemábrázolásnak is. A ruhák szocio-érzékeny, kisrealista megközelítése mindegyik filmre, a dokumentarista filmekre és játékfilmre egyaránt jellemző, a különbség az arányok megtalálásában van, mely mindegyik esetben az adott film céljait tükrözi.

II.3.2. Generációs filmek

Minden korszaknak megvan a maga generációs filmje, amiben megfogalmazza pozícióját a történelem tükreben és megpróbálja definiálni saját helyét a tér és az idő keresztmetszetében. Ezek a filmek rendszerint egy évtizeddel később reflektálnak visszafelé az éppen megélt korszak eseményeire és sűrítve hozzák létre azt az életérzést, mely saját nemzedéküket alapvetően meghatározza. Jelmeztervezési szempontból különösen fontos egy-egy korszak érzékletes megjelenítése, főként, ha az a közelmúlt-jelen viszonylatában fogalmaz meg állításokat. A ruhák ebben az esetben nem csupán egy korszak lenyomatai, hanem annak a szellemiségnek a közvetítői, melyek a generációt meghatározzák akár a múlttal szemben, akár a jövőbe tekintésük révén. Ilyenkor az öltözetek viszonyba kerülnek nem csak az adott korrallal, de az azt megelőző korok viseletével is. A századforduló óta ugyanis a gyors ütemben változó divat lenyomatai egyszerre, egy időmetszetben több generáció viseletét is kell hogy tükrözzék: egyes ruhadarabok csak sokára

kopnak ki a divatból, míg másokat pedig szüleinktől és nagyszüleinktől örökölhettek, így párhuzamosan több divatstílust felmutató ruhadarabok is jellemezhetnek egy-egy figurát, karaktert. A következőkben az 1960-as évek fullasztó légkörét felmutató a *Megáll az idő* (rendező: Gothár Péter, 1982) című mozit, valamint a hasonlóan generációs életérzést kirajzoló *Moszkva teret* (rendező: Török Ferenc, 2001) és a *VAN (Van valami furcsa és megmagyarázhatatlan)*, (rendező: Reisz Gábor, 2015) című filmet elemzem és állítom egymás mellé. Ezek a filmek egyértelműen egy-egy generáció coming of age filmjei, amik sűrűn és atmoszferikusan fejezik ki az államszocializmus börtönébe zárt, vagy épp onnan szabadult, a rendszerváltásról valódi tapasztalatokkal nem rendelkező ifjúság életérzését és boldogság keresését¹³² – a filmek jelmezvilága ennek visszatükrözését segíti mindegyik esetben.

A *Megáll az idő* a rendező és az író (Bereményi Géza) saját személyes emlékeit eleveníti fel. A forgatás 1981-ben zajlott és a történet fő eseményei pedig 1963 és 1964 között játszódnak. Még csak pont annyi idő telt el a valós történések óta, hogy az alkotóknak rálátása legyen az elmúlt évtized történéseire, így az általa megidézett korszak kivételes, erőteljes atmoszferikus erővel bír. A klasszikus elbeszélés nagyformáját erősítik a környezet és a szereplők ábrázolását átható mitizáló megoldások, amelyek révén a film nagyvonalúan kezeli a történelmi hitelesség kérdését¹³³: nem a hatvanas éveket, hanem a hatvanas évek emlékét eleveníti fel, amely hozzáállás fokozottan igaz a ruhákra is.

Az 1956-os forradalom végnapjaiban külföldre szökő apa jelenetével indít a film, mely azt a hiányt vetíti előre, amely a továbbiakban a főhős életét meghatározza. Köves Dini apa nélkül nő fel, majd kamaszként az éppen börtönből szabadult Bodort, apja legjobb barátját kapja meg pótapaként. Számára ez az első szexuális élmények, lázas kalandok, rock and roll bulik és az azt követő kijózanodások, vágyak, szökések, sikertelen felvételek, zavaros munkakörülmények, elvetélt szembeszegülések időszaka, melyek a férfivá válás folyamatának első lépései. Azonban ebben a korszakban minden szabadságvágy, minden kitörési kísérlet a rezsím által ellenőrzött rendszerben csupán illúzió marad. Dini apahiánya az egész filmen végighúzódik, melyet az is jelez, hogy egy ponton épp olyan bőrkabátot kezd el viselni, mint amelyet a kezdő képsorokban az apján láttunk –

¹³² Kalmár György: *Srácok a Moszkva térről – Férfiasságkonstrukciók, történelem és ironia Török Ferenc Moszkva tér című filmjében*, <http://real.mtak.hu/41132/2/Moszkva%20tér.pdf>, 2018.11.16.

¹³³ Gelencsér Gábor: *Kor és szellem*. 2006.08.31. In Filmkultúra, <https://filmkultura.hu/regi/2006/articles/essays/gothar.hu.html>, 2018.10.12.

még az is lehet, hogy valóban az apja kabátját hordja, amit kiemelt a szekrényből. Szimbolikusan felnőtté válását is jelképezi ez a kabát.

A társadalmi érintkezés szabályai még a konvencionális mintákat követik: a tánciskolában a formális öltözködés formái vannak jelen – a lányok ünnepi matróz blúzban, sötétkék szoknyában, a fiúk pedig öltönyben, fehér ingben és nyakkendőben jelennek meg. A három főszereplő ruházata részleteiben emeli ki a figurákat környezetükből: Pierre kócos hajviselete a kor szellemisége elleni lázadást jelképezi, Dini megjelenése a The Beatles együttes tagjainak megjelenésére hasonlít (sötét öltöny, fehér ing, vékony nyakkendő), Magda csíkos pulóvere pedig a francia újhullámosokat idézi (Jean Seberg a *Kifulladásig* című 1960-as Jean-Luc Godard filmben is hasonló ruhákban jelenik meg). A diákok kék iskolaköpenyei és a tanárok fehér köpenyei evvel a szabad szellemiséggel szemben a személytelenséget, a rendszerszintű elnyomást képviselik.



Megáll az idő (rendező: Gothár Péter, 1982)¹³⁴

A ruhák és hajviseletek finoman idézik a korszak jellegzetességeit, mindig egy kicsit korábbi évekre nyúlnak vissza. Malacpofa hatalmas kontya egyértelműen a kor nagy divatjának felel meg, azonban szemüvege és ruhái még bőven az 1950-es évekből valók. A fiatal iskolás lányok szemhéja ugyan már hangsúlyos fekete tussal van kihúzva, és frizurájuk is igazodik az új trendekhez, azonban a

¹³⁴ Képek forrása: Gothár Péter: *Megáll az idő* (1982) című film részletei, <http://euforia.tiff.gr/portfolio-item/time-stands-still/?lang=hu>, 2018.11.13.

ruhák (a patent harisnya, a bő, térd alá érő szoknyák és a cipők) a korábbi korszakot idézik, nyoma sincs a korszakra egyébként jellemző miniszoknyáknak és magassarkú szandáloknak. Ugyanez figyelhető meg a fiúk és férfiak öltözködésében is – a zakók még a korábbi évekből maradtak vissza, melyről a rever tanúskodik, azonban már a fehér ing gallérja, a nyakkendők formája az új időszak kellékei. Jellegzetesek és beszédesek a szilettek, a ballonkabátos, kalapos besúgók figurája, akik árnyként mindenütt jelen vannak, az utcán, a kocsmában, egy-egy lépcsőfordulóban. A templomi körmenetben a tömeg megjelenése csak kontúrjaiban idézi a hatvanas éveket, a részletek – ballonkabátok, öltönyök és kosztümök fazonjai – azonban a kortárs, nyolcvanas évekből valók. A ruhák ilyen fajta megfeleltetése egymásnak a két korszak analógiáját erősíti. A film 1967 szilveszter éjszakáján ér véget, amikor Dini eltávozást kap a katonaságból: hajnalban az utcán egyedül tántorogva pillantja meg volt szerelmét az utcán, amint az egy idősebb férfi oldalán babakocsit tol – az álmok egyértelműen szertefoszlottak. Gothár generációs filmje „azt a történetet mondja el, hogyan válik a kemény elnyomás azzá a posványos belterjes világgá, amellyel szemben a politikai ellenállás is elposványosodik, ezért a szembenállás vele csak egy radikális kilépés által képzelhető el”.¹³⁵

A rendszerváltozás körüli években máshova kerül a valóságábrázolás fókuszja, ugyanis az ekkor induló fiatal magyar filmek kezdetben látványosan elutasítják a társadalmi jelentést. A *Moszkva tér* az egyén és történelem viszonyainak tekintetében azon kevés magyar rendezői filmek egyike, amelynek szereplői képesek aktívan alakítani életükön, a történelem súlya nem nehezedik az egyénre, a társadalmi kérdések kevésbé fontosak, helyette inkább a magánélet veszi át az életet irányító főszerepet. A kérdés azonban, hogy az államszocializmus labirintusszerű börtönéből való kiszabadulás rövid eufóriája után mit kezd magával az életbe kilépő fiatal, miben látja a kiugrás és a jövő lehetőségét.¹³⁶ A rendszerváltás idejének és a főszereplő srác, Petya nagykorúvá válásának megidézése mára egyben a filmes rendszerváltás egyik emblematikus momentumává is vált – ebben az esetben is az idő és a hely pontos rögzítésével kezdődik a történet: Budapest, Moszkva tér, 1989. április 27.

A történet kezdetekor négy fiúval ismerkedünk meg: Petya épp aznap ünnepli a 18. születésnapját. Ő a tipikus, farmernadrágos-pólós, jófej srác a szomszédból, aki egy teljesen átlagos középiskolás

¹³⁵ Gelencsér Gábor: *Kor és szellem. i. m.*

¹³⁶ Gelencsér Gábor: *Csend és kiáltvány. i. m.*

fiút jelenít meg. Kigler a piti üzletekkel foglalkozó tagja a csapatnak, szívesebben jár az iskola mellé, hogy apja használt autó kereskedésében üzleteljen. Ruházata egy zöld színű, suhogós melegítődzseki, Adidas-póló és a kilencvenes évekre jellemző világos farmer. Rojál, a bőrdzseki, piros pólós keményfiú a bandavezér, nyakában arany láncok lógnak, kinek megjelenése egy kisstílű maffiavezérre emlékeztet. Csömör mindenben jobbkeze és a legjobb haverja, aki a kidobó fiú szerepét tölti be: kockás inget és farmerdzsekit hord. Ezek a fiúk négyen, a korszakra jellemző négy teljesen különböző karaktert testesítenek meg, személyiségük és céljaik – noha rövid időre összekapcsolja őket a közös élethelyzet – nagyban eltérnek egymástól, különböző életpályákat rajzolnak ki előttünk, amely jellemrajzok a ruhákból is leolvashatóak.

Az áhított lány, akibe Petya bele van habarodva, Zsófi, az osztály jótanulója, aki az érettségi után majd a párizsi Sorbonne-on tanul tovább. A lány ruhái – piros csíkos póló, magas derekú farmernadrág, virágos kantáros nadrág, hosszú pamutszoknya – mind a nyolcvanas és már a kilencvenes évek jellegzetes darabjai, akárcsak a fiú banda viseletei, melyek ezáltal nem a múlthoz kapcsolódnak, hanem a jövőbe mutatnak.



Moszkva tér (rendező: Török Ferenc, 2001)¹³⁷

A filmben feltűnik a korábbi korosztály is: Petya nagyjja tipikusan a korábbi korokból itt maradt mintás otthonkát hordja, az osztályfőnök szintén a hetvenes években divatos, apró mintás pamut ingekben mutatkozik, az igazgatónő viszont bátran az új korszak tupírozott, kontyos frizuráját és válltöméses kosztümjeit viseli. A két világ nem csak vizuálisan, de értékrendjében is elválík

¹³⁷ Képek forrása: *Moszkva tér* (rendező: Török Ferenc, 2001) című film részletei

egymástól, ugyanis a fiatal generáció számára a személyes élet eseményei fontosabbak, mint a történelmi. Amikor a bérházi lakás nappalijában a nagymama Nagy Imre újratemetést nézi a tévében, míg Petya a másik szobában az érettségre készül és közben a Poptarisznyát hallgatja, a két szoba közt nyitva van az ajtó, mely által a két világ észleli egymást – a kamera egyetlen keretben, hol a nagyit mutatja élesen, hol pedig Petyát. Szereplőink rájönnek, hogy a két világ zavarja egymást, és becsukják az ajtót. A *Moszkva tér*ben tehát a történelem a fiatalok számára csak háttér, mely alakítja ugyan az eseményeket, de a film főszereplői egyáltalán nem vesznek róla tudomást, sőt, mintha a történelmet tudatosan el is felejtették volna: Rojál nem tudja ki az épp rehabilitált Nagy Imre, az egyik lány soha nem hallott még az érettségi tételek tárgyát képező Nagy Lajosról, Petya nem érti Zsófi utalását a francia forradalom kétszáz éves évfordulójának párizsi ünneplésére.



Moszkva tér (rendező: Török Ferenc, 2001), *Öndivatbemutató* (Hajas Tibor, 1975)¹³⁸

Hajas Tibor 1975-ben egy kísérleti filmet készített *Öndivatbemutató* címmel, mely egy a Moszkva téren elhelyezett kamerán keresztül mutatja meg a téren keresztül vonuló emberek csoportját, ahogy ezt a *Moszkva tér* is teszi mind a nyitó és záró képsoraiban majd 15 évvel későbbre datálva a történetet. A két film világát összehasonlítva érdekes kognitív tapasztalatra tehetünk szert. A járókelőket a dokumentarista indíttatású kisfilm készítői arra kérték, hogy álljanak meg a kamera előtt egy rövid időre, hogy rögzíthessék őket. A mi esetünkben nem az önkéntelenül is szereplővé

¹³⁸ Képek forrása: *Moszkva tér* (rendező: Török Ferenc, 2001), *Öndivatbemutató* (Hajas Tibor, 1975) című filmek részletei

avanzsálódott amatőrök viselkedése, sokkal inkább öltözködési mintázataik, amik figyelemre méltóak. Ha megvizsgáljuk a felvételeket, akkor azt tapasztaljuk, hogy a viseletek jellemeznek egy-egy figurát, nézőként akár saját történettel ruházzuk fel őket, pont úgy mint egy játékfilm esetében: a pózoló alakok közül vannak akik megjelenésükkel kitűnnek, és jobban magukra irányítják a figyelmet, mint mások, vannak akik szimpatikusabbnak tűnnek, és vannak akikkel szemben távolságtartóan viseltetünk. Ezen reakcióinkat csupán megjelenésük alapján váltják ki belőlünk, a nézőkből. Továbbá azt is megfigyelhetjük, hogy a kamera által rögzített, tulajdonképp esetlegesen kiválasztott járókelők ruházata nem csupán a hetvenes évek divatjának felel meg, hanem vannak öltözetek, melyek korábbi éveket idéznek, és vannak, melyek eklektikusságuk révén keverik a különböző korok jellemzőit. A játékfilmeknél ehhez hasonlóan egy adott kort a viseletek által mindig úgy ábrázolhatunk, hogy a korábbi és a jelenkor divatjait keverve jelenítjük meg. Ezek alapján jogosan tehetjük fel a kérdést, hogy vajon a véletlenszerűen kiválasztott és lefilmezett amatőrök viseletei, vagy a játékfilmek tudatosan összeválogatott ruházata jellemez-e jobban egy korszakot. A két film hasonló snittjeit összehasonlítva egyfelől azt tapasztalhatjuk, hogy míg az *Öndivatbemutató* önreflexív és esetlegesen juttatja egyes szereplőit vizuális előnyökhöz, addig a *Moszkva tér* tudatos alkotói szándék szerint határozza meg a főszereplők karakterét, céljait és vágyait. Másfelől az adott kor ruhákon keresztül való megfogalmazása mindkét esetben eklektikusan, több idősíkot keverve valósul meg, azonban a játékfilm célratorően válogatja ki jellegzetes ruhadarabjait, melyek szándékosan olyan oldalát mutatják a kornak, mely az alkotók saját véleményét tükrözi.

A *Moszkva tér* esetében minden a jelen szabadságáról szól. Egyetlen szimbolikus jelkép, a bécsi pályaudvaron a monitoron figyelő nagy szem jelzi, hogy még mindig van, aki figyel minket, bár a fiúk jellemzően ezt a gesztust sem értik meg. A ruhák megjelenése is ezt szolgálja: ennek megfelelően a múltat az elmúlt ideákkal, a korábbi generációkkal azonosítja, míg a jelen fiatalságát a jövő korlátlan szabadsága élteti. Az orientációvesztés, hogy a hirtelen szabadsággal nem lehet mit kezdeni, leginkább Petyán érződik: ő az, akivel „nincs semmi”, aki valahonnan a magasból szemléli a Moszkva téren jövő-menő életet és az idő múlását, aki kimegy Párizsba de visszatér, aki összetöri az érettségre kapott Zsigulit, majd a vonatjegy-hamisításból szerzett pénzből teteti rendbe.

Az egész filmet áthatja a nyolcvanas-kilencvenes évek utáni nosztalgia vágya: nem akar általánosítani, korábbi generációk élményeire visszautalni, egyértelműen jelzi, igen ez már egy másik nemzedék – mind a ruhák, a kiegészítők, a csalamádés hamburger, a piros Zsiguli, a lakások

berendezési tárgyai, az iskolai ballagás díszletei és koreográfiája, a lakótelepi Pajtás vendéglő, de akár maga a Moszkva tér is mint központi találkozóhely ennek a jövőbe mutató illúzióknak a kellékei.

A legújabb fejlemények tanúsága szerint a kortárs, fiatal magyar film sem nélkülözi a társadalmi szerepvállalást, s ezzel együtt nem nélkülözheti a fikciós dokumentumfilm formai hagyományát sem.¹³⁹ Reisz Gábor a *Van valami furcsa és megmagyarázhatatlan* (2015) című, első nagyjátékfilmjében is így tesz: egy a felnőtt életbe belépni képtelen fiatalemberről mesél, ám emellett egész kortárs magyar valóságunkról, városi életünkről, egy nemzedék érzéseiről is érvényes állításokat tesz. A film szerkezetének nincs egy erős, központi narratívája, mely a főhős cselekvésképtelenségét és célt vesztettségét érzékelteti velünk. A főszereplővel, Áronnal – akit nemrég hagyott ott barátnője, friss diplomásként képtelen munkát találni, és a könyvet is, amit lelkesedésből el akar kezdeni írni, minden héten az újabb hétfőig halasztja – az események csak úgy megtörténnek, a fiú képtelen azokat aktívan irányítani, sodorja az élet, már ha egyáltalán. Egy tipikusan mai, a harmincas éveibe lépő, értelmetlen diplomával, szülei fizette albérlettel, apolitikus attitűddel, kapunyitási pánikkal és hitelesen ábrázolt menni vagy maradni dilemmával rendelkező fiatal korosztály életérzését fogalmazza meg a film. A rendező az őt körülvevő világot az apró részletekben, egy-egy ismerős figurában, újra és újra mindenkivel megesső szituációkban, ismerős miliókben találja meg igazán, és mutatja be mindenki számára a generációja által ismert főváros képét.¹⁴⁰

A ruhák itt újra kicsit messzebről közelítenek a karakterekhez, nem akarnak véletlenül sem aktualizálni, inkább egy homályba vesző időzónába kívánják repíteni a szereplőket. Áron egy teljesen átlagos fiú, átlagos világoskék pólóban, szürke pulóverben, kopott nadrágban és sportcipőben, írói vénájú bölcsésznek megfelelően szállal a nyakában. Barátai szintén ebből a hétköznapi közönyből lépnek elő, senkiből sem lett vagány srác, jólkereső üzletember, vagy lúzernek kinéző csodabogár, mindenkinek be kell érnie a kiábrándító realitás egyhangú szürkeségével – ennek megfelelően öltözetük sem differenciált, mindenki az ing, pulóver és nadrág fakó árnyalatú monokróm szentháromasát viseli. Az utca közege is pont olyan szürke és monoton,

¹³⁹ Gelencsér Gábor: *Csend és kiáltvány. i. m.*

¹⁴⁰ Bacsadi Zsófia: *VAN valami furcsa és megmagyarázhatatlan*, 2014.11.06., <https://magyarnarancs.hu/film2/van-valami-furcsa-es-megmagyarázhatatlan-92443>, 2018.11.15.

mintha felszállnánk egy villamosra és végigvizslatnánk az utasokon: senki nem lóg ki a sorból, mindenki egyformán beleolvad a színtelen egyhangúságba.

Áron nem szeretne mást, mint megtalálni a választ sok olyan haszontalannak tűnő, de valójában létfontosságú kérdésre, hogy hogyan lehet az, hogyha valaki elhagy minket, akkor elviszi a hajszálait is a lefolyóból, hogy miként lehet őszintén szerelmet vallani valakinek, hogy azt a másik viszonzza, hogyan lehet nem hülyét kapni a jót akaró, de folyton aggódó szülőktől, azaz hogy lehet megtalálni a kiutat az Élet nevű útvesztőből. A film látványvilága nem akar meghökkenteni, vagy a 2010-es évek jellegzetességeire rámutatni – inkább csak hagy minket, hogy felismerjük, mi is ebben a céltalanságban, tengés-lengésben süppedünk.



VAN (*Van valami furcsa és megmagyarázhatatlan*, rendező: Reisz Gábor, 2015)¹⁴¹

Az egyik legfontosabb különbség a három film által megfogalmazott férfi identitásban a történelemhez és történelmi traumához köthető viszonyban található meg:¹⁴² míg a *Megáll az idő* esetében szinte teljes a történelem, az elnyomó rendszer egyén fölötti túlereje, mely meghatározza a szereplők mindennapjait, behatárolja az élet lehetőségeit, addig a *Moszkva térben* ezt az erős kötődést a szabadságérzet addig nem látott eufóriája váltja fel, a *VAN* esetében pedig a múlthoz való viszony már teljesen fellazul, mintha a történelem után élnénk és az elnyomás soha nem is létezett volna, helyette valami furcsa kataton, látszólag sehova sem vezető állapot vette át a helyét.

¹⁴¹ Képek forrása: Reisz Gábor *VAN* (2015) című filmjének részletei

¹⁴² Kalmár György i. m.

A ruhák tekintetében az identitás történeti beágyazottsága is megjelenik: Gothár filmje a hatvanas évek illúziójával, Török Ferenc a rendszerváltás felszabadító erejének konkrét élményével, Reisz Gábor pedig a jelenkor céltalan, tétova nemzedékének útkeresésében mutatja fel a társadalmi lenyomatot. Ezt az életérzést a ruhák minden esetben egy tágabb kontextusban, egyetemesebben fogalmazzák meg, még akkor is, ha érzetben szocio-realisztikus pontossággal adják vissza az adott korszakot, amit a szimbolikusan felmutatott tárgyak, a korra jellemző ikonikus ruhadarabok, viseletek felmutatásával érnek el. A jelenidejűség azáltal nem válik elavulttá ezekben a filmekben, hogy a ruhák nem a konkrét, adott kor divatját, hanem annak csupán benyomását és érzetét idézik meg bennünk azáltal, hogy mindig kicsit messzebből, akár a múltba visszatekintve, akár már a következő korszak viseletét megelőlegezve teremtik meg a jelmezek szociális hálóját.

II.3.3. A valóságábrázolás szélső határai

A kortárs témák ábrázolásában azonban nem csak a realizmusra való törekvés lehet irányadó – az absztrakció, a stilizálás ugyanúgy erős kifejezőerővel rajzolhatja meg egy problémafelvetés környezetét, ruháinak vizualitását. A eszközválasztást, a formai megjelenést mindig a cél kell, hogy meghatározza. A következőkben két filmpéldával szeretném ezt röviden alátámasztani.

Pálfy György kifordított „így jöttem” filmje, a *Taxidermia* (2006), egy teljesen más perspektívából közelíti meg a felnövőben lévő társadalom helyzetét: háromgenerációs családregénye a II. világháborúban harcoló nagypapa, a Horthy-rendszerben felnőtt apa, és a mindezek örökségével útnak induló fiú történetét egy egyetemesebb szintre emeli. Abban a tekintetben személyes történetmesélést hallunk, hogy a család legfiatalabb tagja, Balatony Lajos tolmácsolásában, vagyis az ő szemén keresztül látjuk az eseményeket. Ezek a figurák egész létezésükkel a materialitástól, azaz a testtől való függőségi viszonyt jelenítik meg, mely az embert saját kicsinyes vágyainak és élvhajhász életvitelének börtönébe zárja. Mindegyik kor és helyszín az adott társadalommal szemben fogalmazza meg éles hangú kritikáját. A különböző plánváltásokkal operáló vizuális képek groteszk látványaiban mindez zsigeri módon jut érvényre: a világháború embere a bujaságban, a jóléti szocializmus ifjúsága a féktelen zabálásban, a jelen fogyasztói társadalma pedig a halálban találja meg a kiutat.

A filmben a ruhák az eltúlzott testek és formák hangsúlyozására törekednek, kevés mintával, egyszerű formákkal, főként erőteljes színek használatával juttatják érvényre azokat. Az első részben

a katonaruhákat leszámítva szinte csak mezítelen testeket látunk. A második rész a Fernando Botero-szerű kerek formákat a piros-fehér-zöld színek hazafias hármásában jeleníti meg. A sportegyesület melegítői és a küzdősportokra emlékeztető dresszek fokozzák a jelenetek abszurditását. A harmadik rész a test két végállapotát a szobaméretűre hízott apa és a csontsoványra, az izmok szintjéig fogyott fia képében jeleníti meg. A fiú fekete öltözetének színe nem csak a test vékony vonalait hangsúlyozza, hanem a lelki sivárságot is kifejezi. Az epilógus egy utópisztikus kiállítás keretén belül a főhős preparált torzóját Michelangelo *Dávid* szobrának tökéletességével állítja szembe: arról a kétségbeesett küzdelemlről tesz tanúbizonyságot, hogy a velünk született vágy az örökkévalóság iránt mindannyiunkban benne van.



Taxidermia (rendező: Pálfi György, 2006)¹⁴³

Hajdu Szabolcs a *Bibliothèque Pascal* című 2010-es filmjében egy a társadalom perifériáján élő, egyedülálló anya és kislánya történetét mutatja be. A film a kelet-közép-európai léthelyzet kortárs traumájára irányítja a figyelmet: a szegénységet, a migrációt, a prostituálódás élethelyzetét egy mitikus-mesei közegben vizsgálja és mutatja be a rendező. A film pont annak köszönheti meghökkenítő erejét, hogy a varázslatosan komponált képekben – melyek olykor Tarsem Singh lenyűgöző látványvilágú filmjeit juttatják eszünkbe – a figurák és élethelyzetek még élesebben rajzolódnak ki, mint a valós életben.

Mona Paparu fiatal, egyedülálló, kisgyermekes román nő, aki a gyámügyesnek meséli el élettörténetét. Már a kislánya fogantatásának körülményeit és apjának kilétét is egy meseszál fogja közre a filmben. A fiatal, feltűnően szép nőt egy üldözött román bűnöző ejti foglyul, akivel közös álmot látnak: a nő egy gazdagon díszített, román esküvői népviseletet, a férfi pedig egy aranyzárral kivarrt, vörös színű torreador jelmezt viselt – egy éjszakára egymásba szeretnek. Miután a férfit

¹⁴³ Képek forrása: *Taxidermia* (rendező: Pálfi György, látvány: Asztalos Adrienn, jelmez: Patkós Júlia, 2006) című film részletei

másnap megtalálja a helyi kommandós egység és a fehér homokos tengerparton elegáns fehér vászon öltönyében halálra lövi, az anya kénytelen egyedül nevelni gyermekét.



Bibliothèque Pascal (rendező: Hajdu Szabolcs, 2010)¹⁴⁴

Később a fiatal anyát pénznyerési szándékkal apja eladja a német-román maffiának, melynek során Liverpoolban a Bibliothèque Pascal nevű, a legkülönfélébb szexuális vágyakat kielégítő kuplerájba kerül prostituáltként. A fantázia világában azonban Monát egy a világirodalom főhősei alapján tematizált luxusbordély egyik szobájában tartják fogva. Itt szó szerint rabszolgasorban sínylődnek az elrabolt kelet-európai nők, férfiak és gyerekek, akik Jeanne d’Arc, Desdemona, Don Giovanni vagy Pinocchio szerepét öltik magukra a kuncsaftok kedvéért, persze cseppet sem önszántukból. A jelmezek mesés világa, és maga a hely misztikus-futurisztikus miliője, a különböző szobák részletgazdag díszletei mind a történet elemelését szolgálják. Jelmezek - miért irodalmi hősök - irodalmi sztereotípiák. Végül Monát Romániában hagyott kislánya menti meg az apjától örökölt álmokivetítési képességével: egy egész rezes bandát küld utána, hogy kimenekítse.

A *Bibliothèque Pascal* és a *Taxidermia* sajátos fantáziavilágán keresztül a kisrealista ábrázolású filmeknél sok esetben erősebben szól egy olyan társadalmi helyzetről, amit szociografikus tudósításokból mi magunk is ismerhetünk. Olyan érzelmi hatást vált ki belőlünk, akár egy dokumentarista indíttatású film, ugyanis az átélt események, a lelki trauma megrendítő erejű, pontos lélektani feldolgozásának lehetünk tanúi – a látvány és a ruhák ebben az esetben ezt a stilizációt segítik elő.

¹⁴⁴ Képek forrása: Hajdu Szabolcs a *Bibliothèque Pascal* (2010) című filmjének részletei

A dokumentarista ábrázolások elemzése során – a film bármennyire is az adott szereplők tényleges valóságának lefilmezett reprodukciója – arra a következtetésre jutottam, hogy a szereplők saját ruháikban történő szerepeltetése nem feltétlen célravezető. A civil ruhák esetlegességével ellentétben a jelmezek karakter- és korszakábrázoló jelleggel rendelkeznek, így a jellemek szignifikáns jegyeit mindig sűrítve, irányítottan jelenítik a viseletekben. A jelenidejűség megteremtése – ahogy azt a filmpéldák esetében is láttuk – a jelmezek terén egyfajta fokozott szelekciót igényel a tervező részéről, hiszen törekvésében nem a részletekre figyel, hanem tudatosan az általánosabb jegyekben próbálja megragadni a kor jellegzetességeit. A közelmúltra némi rálátással rendelkezünk, így ilyenkor a ruhák – kitágítva a jelen viseletének időbeli határait – egyfelől a tegnap divatjához és a klasszikus formákhoz nyúlnak vissza, másfelől olyan jegyeket használnak fel, melyek általánosan, feltehetően a közeljövőben is érvényesek maradnak. Az öltözetek tehát egyrészt élhetnek a dokumentarista törekvésű, realiztikus ábrázolás szelekciós lehetőségével, de az absztrakció terén a stilizáció által is rátalálhatnak a társadalmi viszonyok és a jellemábrázolás megfelelő kifejezési formáira.

II.3. Jövő

A jövőbe helyezett történetek egy nem létező, vizionált jövőkép megteremtését kísérik meg, általában a jelen technikához viszonyítva, annak fejlettségi szintjéhez képest pozicionálva magukat, miközben az éppen érvényes világ-metafora tükrében a jelen társadalmi kérdésekre keresik a választ. Az elképzelt, teremtett valóságok esetében mind a látvány, azon belül pedig a jelmezek számára is elsődleges kérdés, hogyan marad évek múlva is időszerű a film világa és problémafelvetése, mely mindig az adott korszaknak a kozmoszhoz való viszonyát, világérzékelésének módját tükrözi vissza. A technika és a társadalmi közeg ezen a téren kéz a kézben jár, hiszen a minket körülvevő világ és annak berendezkedése alapvetően határozza meg életünk színtereit és minőségét. Az utópiák vizuális megtervezésekor az alkotóknak ezen mechanizmusok mozgatórugóit és eszközrendszerét, a megalkotandó világ struktúrájának alaptörvényeit, működési felépítését kell elsődlegesen tisztázniuk. Ezek a szisztémák kirajzolják a filmen megjelenő fikciós társadalmi berendezkedést és a hozzá kapcsolódó kulturális gyökereket.

Képtelenség egy új világot, annak minden részletében, teljességében megteremteni a filmvásznon, ezért az alkotócsapat fontos döntése, hogy mit mutat meg az általa teremtett világból, mik azok a jellemző szegmensek, melyek tükrében egy egész univerzumot képzelhetünk a történet mögé. Ebben a vonatkozásban fontos szerepet játszik a film esetében a néző „belelátó képessége”¹⁴⁵, vagyis hogy a látvány hiányzó részleteit saját képzelőereje révén kiegészíti. Hogy ez az új, ismeretlen dimenzió megszülessen, elsődleges feladat az ismeretlen dimenziók szabályrendszerének lefektetése, a látvány vonatkozásában az absztrakció mértékének, a stilizáció módjának meghatározása, mely pont annyi információhoz juttatja a befogadót, ami alapján a világot teljesnek, akár általa is bejárhatónak érezheti. Sok esetben a néző számára egy-egy ismerős tárgy, mechanizmus vagy akár egy ruhadarab nyújt komfortérzetet a nem létező világban, míg az ismeretlen, idegen formák lenyűgözhetik, elvarázsolhatják, de akár ellenkező hatást elérve taszíthatják is. A fantasztikus és valós elemek arányának megtalálása nagy terhet ró a filmkészítőkre, hiszen a film sikere, azaz hogy a néző a film valóságát elfogadja, ezen áll vagy bukik.

¹⁴⁵ E. H. Gombrich i. m.

A teremtett világok formavilága ideológiájának megfelelően táplálkozhat a múltból, játszódhat a jelenben, vagy eddig nem létező, jövőbeli univerzumokat irányozhat elő, mely attitűd a viseletekre fokozottan érvényes. A divat mindig is lekövette az ember aktuális világról alkotott képét, a ruhák által fogalmazta meg viszonyát a társadalmi és ideológiai folyamatokhoz képest. Az aktuális trend mindig újra gondol, újra alkot valamit, melynek működését meg kell értenünk ahhoz, hogy lássuk a ruhák egyes idősíkjai hogyan épülnek egymásra. (Ezen rétegzettséggel a divatszociológia foglalkozik részletesebben, ahogy azt a bevezető fejezetekben említettem.) A jövőben játszódó történetek tehát a divat kapcsán is meghatározzák magukat.

Jelmeztervezés szempontjából három kategóriát különböztetek meg: azokat a filmeket, melyek a jövőt a múlt fragmentumaiból építik fel, azokat a mozikat, melyek a jelenben találják meg a történet hitelét, valamint azokat a futurisztikus víziókat, melyek nem létező, jövőbe mutató tendenciák révén egy még nem létező univerzumot álmodnak elénk. Ezek a megközelítések a tervezőt más és más munkamódszerre ösztönzik. A következőkben olyan filmek jelmezvilágát vizsgálom, melyek az idősíkokhoz képest hozzák létre saját világukat, azok mentén csoportosíthatók.

II.3.1. Múltban rekedt világok

Ezek az utópisztikus filmek a környező világ fejlődéséhez való viszonyukban definiálják magukat, és az ellenőrizhetetlenül gyors technikai modernizáció következtében egy olyan változó világot hívnak életre, ahol az emberiség többnyire két részre szakad: az egyik oldalon a nagyon fejlett és gazdag társadalmi osztályok foglalnak helyet, míg a másik oldalon az iramot tartani nem tudó, lecsúszott plebsz réteg található. Ezekben az utópisztikus filmekben a társadalmi osztályok megjelenítésére a jelmez legtöbbször több korszak viseleteiből alkotja meg formavilágát, ahol az egyes korokra jellemző jegyek jól felismerhetően mindig egy-egy szociális réteget, vagy csoportot különítenek el.

A következőkben két science fiction jelmezeinek elemzése kapcsán mutatok rá a múltbéli viseletek és jövőbeli, konstruált öltözetek viselettörténeti kapcsolatára.

A Mi lesz holnap? (rendezte: William Cameron Menzies, jelmez: John Armstrong, René Hubert, Cathleen Mann, Sam Williams) című 1936-ban készült science-fiction története 1940-től indul és korszakokon átívelő háborúkon keresztül mutatja be, ahogy az emberiség 2036-ra egy fejlett,

civilizált, békében élő utópisztikus társadalmat felépít. Jelmeztervezés szempontjából nekünk a film utolsó egyharmada lényeges, mely korához képest száz évet ugrik előre az időben.

A társadalom szerkezete a korábbi diktatórikus rendszer után az ókori görög civilizáció mintájára újból demokráciára épül. A viseletekben is ezt az ideológiát látjuk tükröződni, ugyanis a futurisztikus jelmezek az ókori görög viseletek formavilágát idézik meg. A társadalmi egyenlőtlenségek eltűntek, így egy egységes képet kapunk az öltözetek által, nincsenek szociális különbségek, a ruhák ezen a téren nem mutatnak differenciáltságot. A film ugyan fekete-fehér, de a tónusok egy világos, fehér közeli színvilágot feltételeznek. Az ókori görög viseletekhez gyakran a fehér színt társítjuk – annak ellenére, hogy tudjuk, elég nagy változatosságot mutatott a színek palettája –, ugyanis többnyire a fennmaradt világos színű szobrok alapján képzeljük el öltözeteiket. Ez a megfeleltetés itt is létrejön. A ruhák kontúrjai – rövid, combközépig érő tunikák, férfiaknál és nőknél egyaránt –, a vállhoz rögzített, leomló köpenyek és a szandálok szintén az ókori viseletekre emlékeztetnek. A vonalakból, az anyagokból és színekből adódó képzettársítás továbbá azért is kézenfekvő, mert a film forgatása idején, az 1930-as években Madeleine Vionnet kollekcióival divatba hozta az ókori viseletek formavilágát. A fűző több évszázadon keresztül határozta meg a női sziluettet, így a test szabadsága revolúcióként hatott. Vionnet továbbá 45 fokos szögben elfordította az anyagot, és a sré száliránynak köszönhetően kihasználta az anyagok természetes elasztikusságát, ezáltal szabásvonalak nélkül is le tudta követni az alakot, a ruhák anyagának esése is sokkal könnyedebb és mozgékonyabb lett ezáltal.

A filmben a ruhák azonban csak összehatásukban idézik ezt az ókori világot: egyenes vonalakkal dolgoznak és szabottak, ellentétben az ókori viselettel, mely a teljes anyagszélességet felhasználta és hajtogatásos technikával, redőzéssel hozta létre öltözeteit. Továbbá a női ruhák mind röviddek, mely szintén ellentmond az ókori görög nők, de a harmincas évek divatos öltözetének is. Azt is mondhatnánk, hogy ezek a szabásvonalak – az A-vonalú rövid sziluett, a beállított szűk ujjak és a jersey anyag használata – a hatvanas évek divatját előlegezik meg. A gallérok formája és merevsége ugyanakkor egy másik kultúrréteget is beemel a film világába: a japán szamurájok viseletét idézi meg – a vállak formája a kataginu¹⁴⁶ elnevezésű mellényre hasonlít.¹⁴⁷ Rajtuk bal oldalon kis rangjelző, illetve azonosító névtáblákat látunk, mely a társadalom hivatali szervezettségre utal. A

¹⁴⁶ http://www.fashionencyclopedia.com/fashion_costume_culture/Early-Cultures-Asia/Kataginu.html, 2018.06.06.

¹⁴⁷ Nathalie Morris : *What we'll be wearing in the future (if classic sci-fi films got it right)*, 2014.11.05., <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/what-we-ll-wearing-future-classic-sci-fi-films>, 2018.10.12.

bölcs tanácsadók viselete az ókori vének és a középkori papok ruházatára emlékeztet sziluettben: a sötét szín és a hosszú, köpenyszerű ruházat ezt szolgálja, azonban a szabott ujjak és a szabásvonalak részletei itt is a kortárs divathoz kapcsolják az öltözetet.

Összeségében megállapíthatjuk, hogy a futurisztikus viseletek az ókori világ öltözködéskultúráját egyfelől a kortárs divatirányzatokhoz kapcsolják, másfelől újszerű szabásvonalaikkal egy saját divatot hoznak létre. A kapcsolatot az eltérő korok viseletei között az ismerős formák használata teremti meg, mely a múltbéli öltözeteket a jelen divat eszmeiségével is összefüggésbe hozza.



Mi lesz holnap? (rendező: William Cameron Menzies, 1936), Madeleine Vionnet ruhái 1930-as évek, görög és szamuráj viseletek¹⁴⁸

A *Szárnyas fejvadász* (rendező: Ridley Scott, 1982) jelmezeinek világa hasonló analógiára épül. A posztapokaliptikus történet 2019-ben Los Angelesben játszódik: az emberiség ekkor már Földön kívüli kolóniákban él, csupán az alsóbb, kirekesztett társadalmi rétegek élnek a bolygón. Ridley Scott a nyolcvanas évek elején (jelmeztervezők: Michael Kaplan és Charles Knode) a megapolisz világának megteremtéséhez egyfelől saját kora, a nyolcvanas évek nagyvárosi életérzését, valamint

¹⁴⁸ *Mi lesz holnap?* (rendező: William Cameron Menzies, 1936), című film részletei, Madeleine Vionnet ruhái, 1930-as évek, <https://www.businessoffashion.com/articles/education/madeleine-vionnet-1876-1975>, 2018.10.12., ókori viselet: *Nero és Agrippina szobra*, Museum in Aphrodisias, Törökország, <https://www.thoughtco.com/ancient-greek-and-roman-clothing-117919>, 2010.10.12.

az 1940-es évek klasszikus film noir hangulatát ötvözte. A jelmezek szintén ebből a két világból építkeznek és egy sajátos, máig érvényes vizualitást hoztak létre.

A film által felvázolt társadalom élén Tyrell áll, akinek a replikánsokat, azaz az emberiség szolgálatába állított humanoid robotokat megalkotó cége irányít mindent. Tyrell megjelenése értelemszerűen a legelegánsabb: egy jól szabott, fekete, hernyóselyem öltönyben látjuk, hozzá elegáns frakk inget és fehér csokornyakkendőt visel, szemüvege nyolcszögletű lencséjével és arany keretével fura és egyszerre különleges. Krém színű házi köntöse, melynek anyagába törzsi motívumokra emlékeztető mintákat szőttek, vastag gyapjúból készült és az ősi kimonók formáját idézi. Ezek a formák, anyagok és színek a modern klasszikus eleganciát a több ezer éves despotikus kultúrákkal kapcsolják össze. A vállalatnál dolgozó hivatalnokokat monokróm, szürkés színű öltönyökben látjuk: a megjelenés a nyolcvanas évek irodai világát idézi. A rendőrség képviselőjében egy a klasszikus maffia ábrázolások sztereotip megjelenésére emlékeztető alakot látunk, aki mintegy a rendszeren kívüli alvilág és a hivatal között közvetít. A maffiózó kalap, a fényes, túcsíkos öltöny, a hosszú fekete kabát, a feltűnő sárga mellény és ezüstszürke ing, csokornyakkendő, ezt a képzettársítást szolgálják. A műveletek végrehajtásában rohamrendőrök segítik munkáját, akik sisakban és fekete harci öltözetben jelennek meg.



Szárnyas fejdázás (rendező: Ridley Scott, 1982): Deckard karaktere¹⁴⁹

Deckard karaktere, a visszavonult nyomozó fejdázás – akinek feladata a szökött replikánsokat kiiktatni –, a detektív zsánernek megfelelően hosszú ballonkabátot visel, mely gyűröttségével egy sokat megélt, beletörődött életet sejtet maga mögött. A kabát fazonja egyfelől a negyvenes évek férfi divatját idézi, ugyanakkor a felső gallér anyaghasználata – kötött széles passzé – a nyolcvanas

¹⁴⁹ Képek forrása: *Szárnyas fejdázás* (rendező: Ridley Scott, 1982) című film részletei, <https://vintagedancer.com/vintage-retro/mens-vintage-style-coats-jackets/>, 2018.10.10.

évekbeli, sportosabb dzsekiknek felel meg. A nadrág és zakó anyaga rozsdabarna színű tweed, mely konzervatív, hivatalos megjelenést kölcsönöz a karakternek. A vízszintesen két részre osztott kék-piros inghez geometrikus mintás nyakkendőt visel, mely nem csak a kortárs hétköznapi öltözethez közelíti, hanem egyben lazábbá is teszi az összehatást.

A történet főbb szereplői, akiket megismerünk, szinte mind humanoid robotok, azaz replikánsok: megjelenésük tehát emberi, csak egy-egy apró részlet jelzi, hogy nem emberekről van szó.

Rachel sziluettje az 1940-es évek klasszikus női vamp idolját jeleníti meg: haja, sminkje és a kosztümök széles válla is a negyvenes éveket idézik meg, mely figurájának merev tartást kölcsönöz. Ezek a kontúrok ugyanakkor a kortárs, 1980-as évek divatját is jellemzik egyszerre. A különbség a negyvenes évekhez képest főként a fényes anyagok használatában és az erőteljes színekben jelentkezik. A női figura megjelenése teljesen megfelel a kortárs divatnak, csak bizonyos részletek nem illenek bele a képbe: a vállak kicsit szélesebb kialakítása, a blézer magasan, gallérban záródó gombolása, a frizura szigorúan fésült vonala és a kiegészítő kalap formája.



Szárnyas fejvadász (rendező: Ridley Scott, 1982): Rachel karaktere¹⁵⁰

Pris szintén egy női android, akit elsősorban kivételes testi adottságai, extrém hajlékonysága és hosszú végtagjai tesznek különlegessé. Kihívó ruházata alapján bármelyik esti lokálból szabadulhatott volna: fekete combharisnyája, mini fekete ruhája és tigrismintás kabátja akár Cher, a korszak női popsztárjának fellépő ruhája is lehetne, szőke tépett haja a nyolcvanas évek diszkó divatját emeli be. A Roy nevű férfi replikáns hosszú fekete bőrkabátot visel, mely a rátett zsebeiktől és a húzott bőrszíjtól, a magasan felállított gallértól, a hozzá társított egyszerű vászoncipővel

¹⁵⁰ Képek forrása: *Szárnyas fejvadász* (rendező: Ridley Scott, 1982) című film részletei, <https://digforvictoryshow.wordpress.com/2015/05/11/make-do-monday-1940s-fashion/>, <https://blog.pattern-vault.com/2017/10/06/blade-runner-fashion-patterns/>, 2018.10.10.

vagány megjelenést kölcsönöz neki. Figuráját világoskék, szinte világító szeme és hidrogénszökére festett rövid haja teszik egyedivé. Ezek az öltözetek a nyolcvanas években mind egyedinek hatottak. Az androidok kinézete mindhárom esetben teljesen igazodik a nyolcvanas évek divatjához. Nem emberszerű mivoltukat a jelmez azáltal fejezi ki, hogy egy-egy részletet kiemel és kicsit eltúloz. Ez Rachel esetében a kortárs kosztümök negyvenes éveket idéző konzervatív záródásában, a széles vállban, valamint a hajviseletben figyelhető meg, Pris-nél a színésznő saját testi adottságai, valamint az öltözet extravagáns részletei szolgálják ezt, Roy esetében pedig egyértelműen a nagyon világos, rövid haj és a valószerűtlenül világos szemek teszik különlegessé. A szemek csillogása is természetellenes – a hatást valószínűleg kontaktlencse használatával érték el –, néha mintha egy élettelen bábu szemeit látnánk.



Szárnyas fejvadász (rendező: Ridley Scott, 1982)¹⁵¹

Los Angeles 2019-es futurisztikus utcaképein eklektikusan öltözött járókelőket látunk, ahol az emberek egyfajta túlélői a civilizációnak. Az egyediség és az önkifejezés megnyilvánulását látjuk a szélsőséges viseletekben: színes kalapok, arany és ezüst csizmák, kiegészítők, lakk és műbőr felületek keverednek egymással, még sárga tógás buddhista szerzetesek is feltűnnek az utcai

¹⁵¹ Képek forrása: *Szárnyas fejvadász* (rendező: Ridley Scott, 1982) című film részletei

kavalkádban. A tervezők a korszak szinte valamennyi zenei szubkultúráját felvonultatják az utca emberének öltözködésében, azonban mindezt egyfajta kifordított csavarral teszik. Különös figyelmet érdemel a város china town negyede: a szmogos, füstös, állandóan esős városban steppelt nagykabátokat viselnek, fejükön valami lapos fém tányérral, kezükben pedig kínai papír esernyők.

Ezek a hatások a kor divatjában szintén jelentkeztek. Giorgio Armani saját kollekcioiban a nyolcvanas években ugyancsak a filmben megjelenő, negyvenes évek széles vállú formavilágát rajzolta újra, Yohji Yamamoto és Issey Miyake pedig egy utópisztikus világ divatját álmodta a kifutókra gyapjúból készült, egyszerű szabású öltözeteikben, ahogy ez a filmben az alsóbb társadalmi rétegek, főként a kínaiak jelmezvilágát is jellemzi. A film jelmezeinek vizuális formavilága úgy használja fel a múltbéli, negyvenes évek viseleteinek formavilágát, hogy közben a kortárs divatnak felelteti meg azt. A 2017-ben készült *Szárnyas fejtánc 2049* (rendező: Denis Villeneuve, jelmez: Renée April, 2017) szerencséjére úgy tudja méltón folytatni ezt az esztétikát, hogy a közben napjainkban reneszánszát élő nyolcvanas évek divatjával egyszerre kapcsolódik a film első részéhez, ugyanakkor a mai utcai divatot beemelve szintén a múlt újratemtésével a jelen folyamatokra is reflektál egyben.

A *Mi lesz holnap?* című film az ókori demokratikus társadalmi berendezkedés ideológiáját jeleníti meg a jelmezek formai világával, míg a *Szárnyas fejtánc* a metropoliszokra jellemző sokszínűség iránti empátiával egy posztapokaliptikus világot rajzol meg, a múlt értékeinek átmentését pedig a negyvenes évek divatja által teremti meg. Hasonló módon építkezik Terry Gilliam *Brazil* (jelmez: James Acheson, 1985) című sci-fije, ahol a jelmezek világa a társadalmi berendezkedésnek megfelelően válik ketté: a felső tízezer öltözetei a harmincas évek eleganciáját tükrözi – az öltönyök és kosztümök fazonja, a kalapok és kabátok ennek a kornak a vonalait követik –, a hivatalon kívül rekedt munkás réteg világát a tervezők pedig a nyolcvanas évek divatjának megfelelően öltöztették fel, mely vizuálisan a szociális szakadékot erősíti. A *Gattaca* (rendező: Andrew Niccol, jelmez: Colleen Atwood, 1997) című film a társadalom felső rétegét az 1930-as évek és a kortárs divat összekapcsolásával jeleníti meg: a fekete színű, uniformizált hivatali öltönyök és kosztümök elegáns vonala, valamint a fejre simuló, zselézett férfi hajviselet és a szoroson fésült női frizurák egyszerre mindkét kort jellemzik. Az alacsonyabb társadalmi rétegeket itt is a kortás öltözködés mindennapi viseletei határozzák meg.

Láthatjuk, hogy az említett filmek egyértelműen a múltból, a néző számára is ismeretes formákból építkeznek, mely által könnyen beazonosíthatóvá és kódolhatóvá teszik a teremtett világok ideáit. Azáltal, hogy az ismert elemeket egy sajátos ízlés és szelekció mentén elegyítik, egy új, addig nem látott világ jön létre, amit jövőként aposztrofálhatunk. A múltból jövőt építő filmek esetében fontos az elegyítés folyamata, hogy egymással összeegyeztethető elemek kerüljenek egymással viszonyba – gyakran a kortárs divattal hozva létre ezt a kapcsolatot –, ezáltal új megvilágításba helyezett elemek valami látszólag új, de érzetben mégis ismerőst teremtenek meg. A filmek valósága a jelmezek által nem csak koherens egészet alkot, hanem a néző számára is könnyen apperceptálható.

II.3.2. A jövő jelene

Hasonló meg gondolásból sokszor az alkotók utópiáikat a vizualitás tekintetében szintén nem a távoli jövőbe, hanem a jelenkorba helyezik. A felvázolt konfliktusok és társadalmi problémák tisztábban és egyértelműbben rajzolódnak ki, ha nem telepszik a történetre egy stilizált, futurisztikus világ látványvilágának súlya – ezáltal ezeket a filmeket közelebb érezzük saját valóságunkhoz. A következőkben olyan, különböző korszakokban forgatott filmek jelmezvilágát fogom elemezni, melyek vizualitása pontosan mutatja, hogy saját jelenükből – vagyis abból a korból, amikor készültek – hogyan építenek fel egy jövővíziót. A jelmezek a kortárs divat formavilágával egy a nézők számára komfortos és ismert jelrendszerrel kommunikáló világot jelenítenek meg, mely a következőkben tárgyalt filmek vizualitásából is szándékom szerint kirajzolódik.

II.3.2.1. Mainstream divat

A Wachowski testvérek *Mátrix* (1999) című science fiction története 2199-re datálja magát, jelmezeit tekintve pedig egyértelműen a kilencvenes évekre jellemző eklektikus divat vizualitásából építkeznek. A jelmeztervező, Kym Barrett a kortás öltözködésből kiemelve egyes elemeket, azokat általános értelemben, egy-egy társadalmi rétegnek megfelelően használta. Ebben a korszakban minden megtörtént a divatban, ami csak elképzelhető volt, az irányzatok addig soha nem látott sokszínűséget mutattak. Helmut Lang egyszerű vonalú, utcai viseletei egyfelől a praktikumra helyezték a hangsúlyt, ugyanakkor a fényes műszálas anyagok, a neccek és viszkózok felfedezésével már egy újfajta urbanista irányzatnak ágyaztak meg, mely a *Mátrix* jelmezeinek világát is jellemzi. Gianni Versace 1992-es Miss S&M címmel ellátott kollekciója a fetisizmust az

ötvenes évek estélyi ruháinak eleganciájával ötvözte, akárcsak Thierry Mugler 1995-ös, a ruhák alapanyagaként latexet használó kollekciója, mely a nőket szexuális tárgyként állította be. A sci-fiben megjelenő női karakterek jelmezvilága a trológia minden részében ezt az irányvonalat képviselik. Gucci és Jil Sander utcai viseleteiben és öltönyeiben a kilencvenes években a letisztult elegancia testesült meg, mely a hivatali hétköznapi meghatározó és lezser öltözetévé vált: a filmben ez a megjelenés a látszatvalóságot és egyben az ügynökök világát jellemzi. A film a ruhák jellemző anyaghasználata és formavilága által teremti meg kultikus jelmezeit, és talán pont ettől válik olyan sikeressé, hogy a jelenkor káoszából egy-egy darabot kiemelve irányt mutat, stilizációja révén divatot teremt.

A *Mátrix* világa két dimenziót jelenít meg: a 0-k és 1-ek kombinációjából számítógépek által generált látszatvalóságot és egy posztapokaliptikus víziót, mely az igazi, rejtett valóságot jelenti. A tervezőnek olyan módon kellett megteremtenie ezt a két világot, hogy egyszerre jól el is különüljenek egymástól, ugyanakkor mind a virtuális valóság és mind a valós valóság látványvilága a néző számára könnyen appercipiálható legyen. A jelmezek itt is ismerős formákat használnak fel a teremtett valóságok megjelenítésére. A valós világ jelmezvilága organikus formákból és természetes anyagokból építkezik: a kézzel kötött gyapjú pulóverek és pamut nadrágok, a kézi festéssel elért színárnyalatok, a szürkék és a bordó különböző tónusai ezt a törekvést szolgálják. A valós világ lepusztultságát a ruhadarabok lerongyolódott, elhasznált állapota jelzi.



Mátrix (rendező: Lana és Lilly Wachowski, 1999), Jil Sander 1997-es kollekciója¹⁵²

¹⁵² Képek forrása: *Mátrix* (rendező: Lana és Lilly Wachowski, 1999) című film részletei <https://www.vogue.com/article/marc-jacobs-versace-prada-vogues-25-best-90s-shows> 2018.11.15.

Ezzel szemben a mátrix világának megteremtésénél a sterilség és a konstruáltság voltak a hívószavak. A látszatvilág világa hangsúlyozottan illúziót teremt, azaz a valójában nem létező virtuális világot csak észleljük, úgy tűnik, mintha ott lenne, de valójában nincs. A tervező ezt a kettősséget a stilizáció eszközeivel teremtette meg. Egyfelől ennek a világnak ismerősek az elemei: a fekete öltönyös és fekete ruhás, aktatáskás hivatali figurák a mindennapokból jól ismertek, sztereotip módon fogalmazzák meg a középosztálybeli dolgozó emberek megjelenését. Másfelől a hasonló, közel azonos ruházat repetitív megjelenése nem csak uniformizál, hanem a számítógépes rendszer működési elvét reprodukálja: vagyis ugyanabban a ruhában ugyanaz az öltönyös figura egy képen belül többször is megjelenik. Ennek megfelelően a rendszer ügynökei teljesen egyforma, sötét öltönyt viselnek fehér inggel, jellegzetesen egyforma hegyes inggallérral, fekete nyakkendővel és egyforma arany nyakkendőtüvel. Hajviseletük szintén ugyanazt a – egyébként az ötvenes évek Kennedy hajviseletére utaló – hátrafésült, kicsit fényes formát mutatja végig a trilógia mindegyik részében (*Mátrix - Újratöltve* és *Mátrix - Forradalmak*, rendezők: Lana Wachowski, Lilly Wachowski, jelmez: Kym Barrett, 2003).



Mátrix és *Mátrix - Újratöltve* (rendezők: Lana és Lilly Wachowski, 1999 és 2003)¹⁵³

A struktúra ellen lázadókkal mind a két dimenzióban találkozunk, ennek megfelelően mindkét világ öltözetében megjelennek. A földi, valós létben egy teljesen lepusztult létezés tapasztalunk: a pulóverek és nadrágok kopottak és szakadtak, a virtuális valóságban ugyanezek a karakterek azonban extravagáns, hosszú fekete sziluettben jelennek meg. Az anyagok felülete magassfényű, mely a látszatvilág illúziószerű megjelenésére reflektál: a gyors mozgásnak köszönhetően a felületek csillogása egyfajta káprázatot eredményez, mintha csak egy látomás lenne az egész.

¹⁵³ Képek forrása: *Mátrix* és *Mátrix - Újratöltve* (rendezők: Lana és Lilly Wachowski, 1999) című filmek részletei

Morpheus, a számítógépes rendszer legfőbb hackere saját megjelenését is különlegesre alkotta meg: kígyóbőr mintázatú, hosszú, fekete műbőr kabátot, barna öltönyt, fekete inget, hozzá pedig zöld nyakkendőt visel.

Neo, az emberiség megmentésére kiválasztott „megváltó” szerepét tölti be. Öltözete a film elején, amíg még tudatlan állapotban éli hétköznapi életét, egy az egyben megegyezik az ügynökök öltönyös viseletével, csupán a nyakkendőtű és a fekete napszemüveg hiányzik ruhatárából. A későbbiekben a virtuális világban azonban ő is más alakot ölt: egy fekete nadrágból, pólóból és hosszú kabátból álló együttest visel, melyet egy motoroscsizma és fegyverek egészítenek ki. Neo „megvilágosodása” után, mikor készen áll arra, hogy az emberiséget felszabadítsa, egy római katolikus papi reverendához hasonló öltözetre cseréli ruházatát, mely a trológia többi részeiben is meghatározza viseletét. A tervező számára a fekete hosszú kabát anyagának a megtalálása jelentette a legnagyobb feladatot: több változatot kellett belőle készítenie annak megfelelően, hogy az adott jelenetben mit kellett tudnia a kabátnak. Ezt többféle anyagstruktúrával, felülettel és anyagvastagsággal érte el, így hol csillogott, hol valódi bőr benyomását keltette, hol pedig az akciójelenetek során könnyedén szállt a levegőben a köpenyszerű kabát.



Mátrix, Mátrix - Újratöltve, Mátrix - Forradalmak (rendezők: Lana és Lilly Wachowski, 1999 és 2003)¹⁵⁴

A film női főszereplője Trinity tetőtől-talpig egy a fetisizmust megidéző lakkbőr öltözetben mutatkozik a virtuális valóságban, mely a figura öntörvényű, lázadó, feminista karakterét jellemzi: fekete latex nadrág, ujjatlan felső és egy földig érő kabát alkotják az öltözetet, melyet szintén egy csizma egészít ki. A jelenetek többségében a jelmez elasztikus műbőrből és PVC-ből készült,

¹⁵⁴ Képek forrása: *Mátrix, Mátrix - Újratöltve, Mátrix - Forradalmak* (rendezők: Lana és Lilly Wachowski, 1999 és 2003) című filmek részletei

ugyanis az akció jeleneteket jobban szolgálta funkcionalitásában. A lezseléztet férfias hajviselet szintén a karakter harcias jellemére utal.



Mátrix és Mátrix - Újratöltve (rendezők: Lana és Lilly Wachowski, 1999, 2003), Thierry Mugler 1995-ös és Jil Sander 1997-es kollekciója¹⁵⁵

A hosszú, fekete bőrkabátok a virtuális világban mintegy a karakterek páncélzataként szolgálnak az ügynökökkel vívott harci jelenetekben, ezek a modern világ védelmi öltözetei.¹⁵⁶ A vékony fekete napszemüvegek különös jelentéssel bírnak a film világában, ugyanis azok viselik őket, akik a látszatvilásból „felébredtek” és valóban látnak, tekintetüket így leplezik a világ előtt, viseletük pedig egyúttal a rejtőzködést szolgálja ebben a világban.¹⁵⁷

A *Mátrix* jelmezvilága tehát a kortás divatirányzatok elemeiből építi fel a film valóságát: annak köszönhetően, hogy ismerős elemeket használ, jelrendszere könnyen dekódolhatóvá válik, azonban azáltal, hogy egyes elemeket kiemel és általános érvényűvé tesz, stilizálja is a kortárs öltözködést. Ez a kétirányú mozgás az ismerőség és az újdonság varázsát teremti meg egyszerre.

¹⁵⁵ Képek forrása: *Mátrix és Mátrix - Újratöltve* (rendezők: Lana és Lilly Wachowski, 1999, 2003) című film részletei <https://www.vogue.com/article/marc-jacobs-versace-prada-vogues-25-best-90s-shows> 2018.11.15.

¹⁵⁶ Andrea Cheng: *The Pervasive Comeback of 'Matrix' Fashion Isn't All That Random*, 2018.03.08., <https://www.glamour.com/story/the-matrix-fashion-trend-2018>

¹⁵⁷ interjú Kym Barrett jelmeztervezővel: <https://www.youtube.com/watch?v=aMhuRNskSVs>, 2018.10.12.

Stanley Kubrick a *2001: Űrodüsszeia* (jelmez: Hardy Amies) című science fiction története szintén a jövőben játszódik – a forgatáshoz képest mintegy 30 évet ugrunk előre az időben – a filmben mégsincsenek kifejezetten futurista öltözetek, a jelmezek kontúrjai a kortárs 1960-as éveket idézik. A stilizáció itt is az egyes elemek kiemelésében érhető tetten, mely a színekben és anyagválasztásban mutatkozik meg. A női légiutas-kísérők ruhái és a férfiak által viselt öltönyök tetőtől-talpig mind egy színben vannak tartva. A világos rózsaszín kosztümhöz azonos színű kis kalap, harisnyanadrág és cipő jár, a fehér nadrágos egyenruha szintén ezt a sémát követi. Akárcsak a férfiak öltözéke, mely – az inget, zakót és nadrágot is beleértve – személyenként nem csak azonos színű, hanem ugyanabból az anyagból is készült, a szürkék és barnák különböző tónusai jellemzik. Hasonló jelmeztervezési módszert használ Jean-Luc Godard *Alphaville* című 1965-ös science fiction filmje, mely a történet szerint 1984-ben játszódik. A rendező itt is lemondott mindenféle futurisztikus megjelenésről, a szereplők öltözete teljesen általános, a kortárs divatnak megfelelő viseleteket emeli be a film világába: a férfiak a korban jellemző fazonú ballonkabátokat és kalapokat hordanak, a női ruhákat tekintve egyszerű, hétköznapi A-vonalú viseleteket látunk, vagyis nyoma sincs vizuális, formai absztrakciónak.

Alfonso Cuarón *Az ember gyermeke* (2006) című disztópikus filmje az Egyesült Királyságba, 2027-be helyezi az eseményeket, amikor a globális meddőség két évtizede az emberi fajnak kevesebb, mint egy évszázadot hagyott a kihalásig. Ez a folyamat az egész világra kiterjedő szociális összeomlást eredményezett, terrorizmussal, környezeti pusztításokkal és menekültek millióinak megjelenésével. Az alkotóstáb ebben az esetben is az előző filmekhez hasonló formai eszközközökhöz nyúlt: nincsenek futurisztikus, vagy uniformizált öltözetek, a megrázó élményt épp a mai viseletek lepusztultsága adja, mely a saját jövőnket karnyújtásnyira helyezi tőlünk. A katonai viseletek túlsúlya ebben az esetben a társadalom két részre szakadását, az erőviszonyok egyenlőtlen alakulását ábrázolja.

II.3.2.2. Marginális irányzatok

Míg az előző filmek a jelen utcai, hétköznapi viseleteinek elemeiből építkeztek, addig ezeknek a filmeknek a jelmezvilága a kortárs divat szélsőséges, marginális stílusú jegyeiből alkotják meg világukat. Az 1980-as években a George Miller által rendezett *Mad Max*-filmek ennek megfelelően egy posztapokaliptikus, komplex világot építettek fel a civilizált lét utáni emberiséget bemutató történetekben (*Mad Max*, 1979, *Mad Max 2. – Az országúti harcos*, 1981, *Mad Max 3. – Az igazság*

csarnokán innen és túl, 1985). A viseletek formai jegyei a korban kialakult szubkultúrák divatjára, másfelől pedig a törzsi népek viseleteire vezethetők vissza, így – különösen a második és harmadik rész tekintetében – a jelmezek révén a filmek egy egészen újfajta vizualitást teremtenek meg. Ebben a túlélésre berendezkedett világban, ahol az üzemanyag a legnagyobb érték, olyan harci és védőöltözetek kitalálására volt szükség, melyek a forróságot, a környezeti viszontagságokat, és az erőszak nyelvén kommunikáló társadalmat egyaránt leképezik. Norma Moriceau a jelmezek ismeretlen formavilágával és anyaghasználatával a nézők számára egy addig nem létező, meghökkentő látványvilágot teremtett:

- a punk kultúrát idéző hajviseletek
- az amerikai foci védőfelszerelés elemeit felhasználó vértézetszerű gladiátor öltözetek
- a motorosok viseletét idéző bőrnadrágok
- a fetisizmust beemelő, szegecselt bőrszíjakból kialakított kantáros bőrhámok
- a gumibelső fekete anyagából készült kiegészítők
- valamint a pankrátorok világára emlékeztető különböző maszkok és védő öltözetek.



George Miller: *Mad Max 2. – Az országúti harcos* (1981) és *Mad Max 3. – Az igazság csarnokán innen és túl* (1985)¹⁵⁸

A harmadik részben a birodalom királynőjét alakító Tina Turner láncruhája és oldalt felnyírt frizurája egyszerre maszkulin és nőies vonásokkal ruházzák fel a szereplőt: a tervező a középkori lovagok láncruházatát egyfelől egy dekoltált fűzőre dolgozta rá, amit a comboknál a harisnyatartó formájának megfelelően kivágott, azonban a merevített vállrész széles és szögletes vonalaival mindezt ellensúlyozta.

A *Mad Max: A harag útja* (rendező: George Miller, 2015) című negyedik részben Jenny Beavan jelmeztervező számára a maszkmesterekkel való szoros együttműködés elengedhetetlen részét

¹⁵⁸ Képek forrása: George Miller: *Mad Max 2. – Az országúti harcos* (1981) és *Mad Max 3. – Az igazság csarnokán innen és túl* (1985) című filmek részletei

képezte a jelmeztervezésnek, mely egyúttal nem csak egyes karakterek megjelenését, hanem koncepciózusan az egész film látványvilágát meghatározta. Egy forró, sivatagi világban létező kolóniát kellett olyan részletességgel megjeleníteni, hogy a végletes időjárási körülmények nem csak a jelmezekben, de a színészek testrészein is nyomot hagyva megjelenjenek. A sugárfertőzést szenvedett harcosok testét égetéssel létrehozott sebhelyekből álló, bonyolult minták borítják (ezeket szilikonos rátétekkel érték el), amik a fehér testfestésnek köszönhetően világítanak a sivatagi környezetben.

A fő gonosz karakter, Joe, plexi harci vértje, ami minden sebesülést látni enged, valamint a csövekből összerakott, gázálarcra emlékeztető lélegzőmaszk szintén az összehangolt csapatmunka eredménye. Az ilyen jellegű jelmezkiegészítők olyan szorosan kapcsolódnak a színész testéhez, hogy azok kialakításához előbb egy negatív gipszlenyomat szükséges, mely lehetővé teszi aztán a szilikon formák kiöntését, így azok pontosan illeszkednek a színész bőrfelületére. Az átlátszó fröccsöntött vért és a fémből készült ágyékvédő az ókori és középkori páncélzatokra utal, azonban a rajta megjelenő katonai kitüntetések és érdemrendek XIX. századiak. Háremhölgyei fehér színű, áttetsző len anyagból készült lenge ruhákban vannak, ami a tisztaságot és szüziességet jelképezi. Ebben a felépített társadalomban mindenki a vezér katonája és harcosa, életüket is feláldozva erősítik a rendszert. Jellemző viseletükre a mezítelen, törzsi mintákra elékeztető hegekkel tetovált felsőtest, az öltözet többi része – széles öv, nadrág és lábszárvédők – ugyancsak a pankrátorok és egyben az ókori gladiátorok viseleteire emlékeztetnek. A többnyire valódi bőrből készült harci öltözeteket a sminkesek munkája egészíti ki a filmben.

A velük szemben álló, elnyomott kolóniák a sivatagban élnek: ruházatuk többszörösen rétegzett len és pamut vászon anyagból készült kabátok, nadrágok és pulóverek, a homokvihar ellen fejüket kendővel tekerik be és szemüveggel védekeznek. Ezeknek az öltözeteknek az elemeit az urbanista kortárs öltözködésben is egy az egyben megtaláljuk, így a jelmezek a jelen kor viseletét tükrözik egy utópisztikus közegben.

A női főszereplő megjelenését és egyben a karakter múltját árnyalja, hogy egy fém alkar protézist visel, mely tervezésileg nem csak a látvány, hanem a praktikum szempontjából is gondos előkészületeket követelt meg. A forgatás során ennek a protézisnek több változatát készítették el, hogy mindig az adott jelenethez megfelelő változatot tudják alkalmazni: a nehezebb fém szerkezet mellett egy speciális szilikon vázat és kesztyűt is létrehoztak, ami olyan pontosan és lágyan idomult a kézfejhez, hogy az akció jelenetekben a legfinomabb mozgásokat is lehetővé tette. A különös

szerkezetű pótvégtagot green technikával tették élethűvé: a színésznő karját speciális zöld anyaggal vonták be, melyet a digitális utómunka során fémszerkezettel helyettesítettek be. Tovább árnyalja a főhősnő harcos karakterét a nőies arcvonásokat ellensúlyozó, szint teljesen kopaszra nyírt haj: a fodrász és a rendező többszöri vita után sem tudott megállapodni a szereplő haját illetően, ezért Charlize Theron egy hajnyíróval teljesen rövidre vágta azt.



Mad Max: A harag útja (rendező: George Miller, 2015)¹⁵⁹

A *Mad Max* azért is tudott a mai napig meghatározó és sikeres maradni, mert koherensen azokból az elemekből építette fel magát, mely a vizionált, disztópikus világban az emberek létét meghatározta. A jelmezek vizualitása nem öncélú, nem csupán a látványosság kedvéért jött létre, hanem szigorúan és következetesen ezen fragmentumok felhasználásával teremtett egy sajátos, új esztétikát. Így nem véletlen húsz év után a film negyedik részének sikere sem (*Mad Max: A harag útja* című film, rendező: George Miller, 2015), amely a már jól ismert alapokhoz nyúlt vissza. A film komplexitásában egy aprólékosan kidolgozott, részleteiben is izgalmas világot teremt: a különféle, átalakított veterán autósodák és motorok, a szellemesen kitalált használati tárgyak és a különféle elemekből (csövekből, maszkokból, bőrből és állati csontvázakból) megalkotott jelmezek, melyek a törzsi kultúrák testdíszítéseit a kortárs divat elemeivel ötvözik, mind ezt szolgálják.

¹⁵⁹ Fotók forrása: <https://www.lynda.com/articles/5-amazing-visual-effects-mad-max-fury-road>, 2016.12.10.

Ahogy azt láttuk, azok a filmek, melyek erősen a jelenkor társadalmához kötődő problémát vetnek fel, szinte mind a jelen vizualitását használják fel a narratíva erősítéseként. A jelmezek teljesen a mai világ öltözékeiből épülnek fel – még ha a divat szélsőséges irányzataihoz nyúlnak is –, a ruhák nélkülöznek mindenféle futurisztikus elemet. Az elemzett filmek esetében – témájukat tekintve bármennyire is különbözőek – jól látszik, hogy a jövőviziók jelmezviláguk megteremtésére avval a céllal használják a jelenkor viseletét, hogy a történetek által felvázolt konfliktusokat egyértelműen a jelen társadalom fő kérdéseire vonatkoztassák. A kortárs ruhák tehát egyrészt a kontextus által nyerik el jövőszerűségüket – a forma jelrendszere a jelenre, míg a felvázolt probléma a jövőbe mutat –, másrészt pedig a kortárs divat elemeinek sajátos szelekciója és csoportosítása révén az ismerős elemekből egy nem létező világot teremtenek.

II.3.3. Jövőviziók

A science fiction műfaj már a film kezdetei óta előszeretettel kísérletezik jövőbeli társadalmak, párhuzamos világok ábrázolásával, több-kevesebb sikerrel. Mint dolgozatomban korábbi részében említettem, a ruha mindig az idő viszonylatában létezik, anyaga, színe, formája meghatározza a kort, amiben született. Ha ezt szó szerint vesszük, akkor ebből az is következik, hogy képtelenség a jelmezekkel a jövő még nem létező viseleteit ábrázolni. De akkor mégis hogyan születnek az utópiák, mi alapján fogadjuk el egy-egy jövőben játszódó film futurisztikus ruhavilágát? Az ismeretlen jövőviziók esetében a filmek látványvilága olyan új fogódzókat keres, melyek egyrészt a materialitás és a technikai újítások felől közelítenek, másrészt pedig a korábbi társadalmi ideológiai rendszerek működési mechanizmusát veszik alapul. A divatipar az ezredfordulóval egy új korszakba lépett, korszakalkotó fejlesztéseket hozhat a ruházatkódás tekintetében – ezek a változások, mint tudjuk, mindig közvetlen a jelen társadalmi eseményekre reflektálnak, az új technológiák egy újfajta gondolkodást vetítenek előre. Míg eddig a divat körkörösen visszatérő, múltbéli formái adták az áthallásokat, addig most az egyedüli origó maga az ember marad: az emberi test és annak ergonómiája a felület, ami a viseleteket meghatározza.

A science fiction filmekben is megfigyelhető ez a tendencia, mely az egyre testhezállobb öltözeteket az ember második bőrének tekinti. A kortárs divat soha nem az utca divatja, sokkal inkább azé a gondolkodásé, mely a társadalmi változások szintjén jelentkezik. Éppen ezért ezek a trendek a futurisztikus jövőt ábrázoló filmekben is irányadónak tekinthetők, hiszen a jövő társadalmáról

alkotnak képet. A legújabb divattervezői trendek a gondolkodás előremutató irányzataival tartják az iramot és a legújabb technológiai vívmányokkal próbálják felvenni a versenyt a viseletek innovatív szemléletű tervezése révén. A holnap divatja – hiszen a bemutatók alkalmával a következő év kollektívái kerülnek bemutatásra – mindig egy lépéssel előttünk jár, megpróbál azokra a társadalmi mozgásokra reflektálni, melyek épp kibontakozóban vannak. Ennek tükrében a jövőben játszódó fantasztikus filmek jelmezvilága sem függetlenítheti magát az aktuális, legújabb trendektől, így a következőkben a futurisztikus törekvésű science fiction filmeket az előre mutató kortárs divatirányzatok – stíluspluralizmus, uniformizálódás, experimentális divat – tükrében fogom megvizsgálni.

II.3.3.1. Stíluspluralizmus

Az egyik legkézenfekvőbb módja a film jövőbeli társadalmainak felöltöztetésére a legfrissebb, éppen hogy kifutóra kerülő divatirányzatok ruháinak jelmezzé alakítása. Napjainkban a divatöltözék korunk látványos kommunikációs eszközévé avanszálódott, mely nem csak a társadalmon belüli viszonyok változásait követi le, hanem egyszersmind a véleménynyilvánítás terepévé is vált. Ez a szemléletváltás az ezredforduló divatirányzataival tör utat magának, a divattervezők kollektívái egyfajta történelmi, politikai állásfoglalásként is értelmezhetők – a globalizáció, a 2008-as gazdasági világválság, a terror fenyegetettség, a kiéleződő politikai viszonyok, a klímaváltozás és a fogyatkozó természeti energiák állnak ennek háttérében. A tervezők a divatot kommunikációnak tekintik: a ruhák nem csak funkcionalitásukban alkalmazkodnak a megváltozott társadalmi viszonyokhoz, hanem megoldásai révén a globalizáció, a modernizáció és a technológiai haladás folyamataira is reflektálnak. Az 1990-es évek óta a stíluspluralizmus jellemzi a divatot, mely a különböző divatirányzatok egymás mellettiségében figyelhető meg: nincs egy meghatározó trend, a sokszínűség jellemzi mind a kifutók, mind az utca viseletét. A jövőben játszódó filmek jelmezvilága sokszor ezt a párhuzamos sokféleséget használja fel a társadalmi osztályok megkülönböztetésére, mely a globalizáció és a technikai fejlődés nyomait is – ami a sci-fi műfajának egyébként sajátja – magán viseli.

Az éhezők viadala-filmek egy olyan utópisztikus világot mutatnak fel, melyben az emberek a túlélésért vívott harcra rendezkedtek be, és a társadalom krémje – az ókor után újfent – azon mulat, ahogy a modern világ arénájában a felsőbb hatalomnak alárendelt ellenfelek gladiátorként egymással életre-halálra megküzdnek. A tetralógia vizualitását szintén az utóbbi évek

divatirányzatai határozzák meg, ezért a filmek által felvázolt társadalmi rétegek jelmezeit megvizsgálva ennek összefüggéseire szeretnék rámutatni.

A tetralógia első részében a jelmeztervező, Judianna Makovsky, az előkelő és gazdag társadalmi rétegek viseleteit a legújabb haute couture trendek ruhakreációiból alkotta meg, melyek egyértelműen a fényűzésről szólnak. A 2000-es évek elejére a divat kifutotta magát: a divattervezők, élen a Dolce & Gabbana divatházzal, John Galiano, Alexander McQueen és Gareth Pugh divattervezőkkel a történelmi korok öltözékeit csodálatos ruhakreációkban álmodják újra. Szinte évente változik, melyik évszázad, vagy évtized vonalait tükrözik vissza a ruhák, olyannyira, hogy a legutóbbi trendek már körbeérték és újra a kilencvenes éveket idézik. Innentől kezdve egyre inkább szétválik az inspirációkkal szolgáló haute couture bemutatók világa – mely a ruhát képzőművészeti alkotásnak tekinti, a divatbemutatót pedig tematikával ellátott performansznak – és a ready to wear, mely az utca embere számára mutatja be viseleteit.



Az éhezők viadala-filmek (rendezők: Gary Ross, 2012, Francis Lawrence 2013-14-15), Alexander McQueen 2005-13 és Dolce &Gabbana 2013¹⁶⁰

A filmben a felső tízezer elrajzolt, a rokokó formáit és kellékeit megidéző ruhákban mulat, melyek az említett haute couture újonnan átírt high fashion változatai. Effie karaktere Alexander McQueen

¹⁶⁰ Képek forrása: *Az éhezők viadala*-filmek (rendezők: Gary Ross, 2012, Francis Lawrence 2013-14-15) című filmek részletei, Alexander McQueen 2005-13-as és Dolce &Gabbana 2013-as kollekciója

és Tex Saverio extrém, élénk színű ruhakölteményeiben pompázik. Arca fehérre púderezett, szemét változatos, színes műszempillák keretezik. A különböző paróka kreációk virágokkal, pillangókkal díszítettek, mely formavilág szintén a rokokót és a legújabb haute couture trendeket egyesíti. Műsorvezető társa, Caesar, divatosan szoláriumozott arcszínnel, hol rózsaszín, hol kék parókában parádézik a közönség előtt. Öltöneyei a virágmintás selymek és brokátok különféle árnyalataiban jelennek meg, mely a Dolce & Gabbana legújabb férfi kollekció világát emeli be. A felső tízezer többi tagjára szintén az élénk színvilág és az elrajzolt formák jellemzőek, mely a többi társadalmi réteggel szemben a tékozló, értelmetlen pazarlást és fényűző életmódot jelképezi.

Evvel szemben a 12. kerülethez tartozók öltözetei, akik a társadalom alsóbb rétegeihez tartoznak, (velük ismerkedünk meg részletesebben a film elején) egyszerűbb, vászonból készült ruhákat hordanak. A formavilágot a vonalak egyszerűsége jellemzi: a nők esetében az ötvenes évek vonalait idéző vászon ruhákat látunk, míg a férfiak klasszikus szabású nadrágot és inget hordanak. Az anyagok természetesek (pamutvászon és len) és főként a visszafogott pasztell árnyalatok jellemezik. Ezek a ruhák esztétikájukban teljesen elválnak az előkelő társadalmi réteg öltözetétől, funkcionalitásukban pedig teljesen védtelenné és kiszolgáltatottá teszik őket a felsőbb hatalommal szemben. A természetes anyaghasználat, a monokróm színvilág és az egyszerű vonalak ezeket a ruhákat a mainstream, az utca viseletét meghatározó irányzatokkal köti össze.

Az utolsó két rész az anarchia szélén álló önkényuralmi rendszert mutatja be. A ruhák (jelmez: Kurt and Bart) egyszerű vonalaikkal, monokróm tónusaikkal egyfajta utópisztikus divatot követnek. A Dhuz, egy 2010-ben alapított ukrán divatcég, legutóbbi, az utca embere számára szánt kollekciói is erre a tematikára épülnek. Ezek a ruhák – akárcsak a film jelmezei – a személyiséget elnyomó, totalitárius társadalom viseletei, melyek egyfajta sivárságot és uniformizálódást prognosztizálnak. Ehhez hasonlóan teljesen egyforma, szürke színű, gyapjúból és vászonból készült, egyenes vonalakat használó munkaruházatot figyelhetünk meg a filmben is: a szereplők ugyanolyan köpenyruhákat és overálokat viselnek, megjelenésük teljesen egyforma. Ezek a munkás overálok a legújabb divattrendek formavilágát is meghatározzák: változatai Yohji Yamamoto 2013-as kollekciójában is feltűntek, továbbá a ZARA utcai viseletként is piacra dobta 2015-ben. Ezeknek az uniformizált viseleteknek a hétköznapi öltözködésben való megjelenése azokat a társadalmi folyamatokat jelzi, melyek a globalizáció és egy központosított világ ideáját tükrözik napjainkban.



Az *éhezők viadala*-filmek (rendezők: Gary Ross, 2012, Francis Lawrence 2013-14-15), Dhuz 2015, ZARA 2015, Yohji Yamamoto 2013¹⁶¹

A történetben megjelenő karakterek harci öltözetei tovább mennek ezen a vonalon és már egyértelműen egy militarista felkészültségű társadalomra utalnak, mely tendencia a kortárs divatban szintén megfigyelhető. Ez az irányvonal a túlélésre berendezkedett urbanista stílus egészen új formáit alakítja ki a divat terén is. Az öltözetek azt sugallják, mindegy mi történik velünk, hol vagyunk, a ruházatunk megvéd és felkészít minket a fenyegető veszélyhelyzetekre. A ruhát éppen ezért egyfajta jelenben levés jellemzi, hiszen mindig az adott pillanatnak él, nem mereng a múlt nosztalgiáján, hanem a mosthoz alkalmazkodik. A Define Your Life (DYL) márka – élén Thevenaz-Burdét tervezővel – 2015-ben az időjárástól függetlenített kollekción dobott piacra: a fekete-fehér monokromitásra épülő öltözetek többfunkciós hátizsákokat és kabátokat prezentáltak, amit a 3D-s technikával készült futurista, sündisznószerű műanyag maszkok egészítettek ki. Egy évvel később az Aitor Throup a koponya hátizsákkal és a sisakszerű viseletekkel egy disztópikus világ túlélőit öltöztette fel, míg a koreai divatmárka. Ezek a ruhák az urbánus létezés új formáit prezentálják, melyek a legújabb science fiction filmekben, így az *Éhezők viadala* filmekben is egyértelműen megjelennek. A polgárháborút a fellázadt kerületek polgárai vívják a felsőbb hatalommal szemben. Öltözetüket a praktikusság, és a funkcionalitás jellemzi: az elasztikus anyagok a mozgás szabadságát szolgálják, az anyagok felülete védelmet nyújt, akár csak a páncélszerű, golyóálló

¹⁶¹ Képek forrása: <https://www.dezeen.com/2015/06/27/dzhuz-totalitarium-totalitarian-aesthetic-autumn-winter-2015-fashion-collection/>, <http://www.deuxhomm.es/2016/01/23/x-treme-conquistadors-dyl-by-jenifer-thevenaz-burdet/>, <http://aitorthroup.com>, <https://wwd.com/fashion-news/fashion-features/gallery/juun-j-mens-rtw-fall-2013/>, 2018.11.13.

mellények, a zsebek és övek pedig a fegyverek és harcászati eszközök tárolására szolgálnak. Ezek a viseletek formavilágukat és anyaghasználatukat egyértelműen a katonai viseletekből kölcsönözték.



DYL 2015, Aitor Throup 2016, Juun.J 2013¹⁶²

A különböző divatirányzatok – az haute couture régi korokat idéző ruhakreációi, az urbanista stílus funkcionális viseletei, a militarista öltözetek harci jellegű védőruházatai, valamint az uniformizált munkaruhák – egyszerre jellemzik a film világot. Ez a sokrétűség az eltérő társadalmi rétegeket céljaik és világnézetük alapján reprezentálja, akárcsak a stíluspluralizmusban kiteljesedő kortárs divat a ma emberét.

II.3.3.2. Uniformizálódás

Azon science fiction filmek jelmezvilágának megteremtésénél, melyek egy nem létező, saját divatot kívánnak kialakítani, a jelmeztervező elsősorban a ruhát meghatározó fizikai tulajdonságokra, és a hozzájuk társított asszociatív érzésekre, kulturális jelentésekre tud támaszkodni, melyek elsődlegesen segíthetik a néző tájékozódását és eligazodását a film valóságában. A színek, a formák és az öltözeteket meghatározó anyaghasználat szemiotikai jelentése ezeknél a jelmezeknél felerősödik – ezek a jelölők szolgálnak a kommunikáció alapján. Az uniformizálódás, azaz a hasonló

¹⁶² Képek forrása: <https://www.dezeen.com/2015/06/27/dzhus-totalitarium-totalitarian-aesthetic-autumn-winter-2015-fashion-collection/>, <http://www.deuxhomm.es/2016/01/23/x-treme-conquistadors-dyl-by-jenifer-thevenaz-burdet/>, <http://aitorthroup.com>, <https://wwd.com/fashion-news/fashion-features/gallery/juun-j-mens-rtw-fall-2013/>, 2018.11.13.

dizájn használata gyakran jellemzi az utópisztikus filmek vizualitását, mely az egyénről újból a közösségre helyezi a hangsúlyt. A viseletek az individuum felszámolását a ruházatban jellemzően a személyes jegyek mellőzésével juttatják kifejezésre, mely a karakterábrázolás terén szűk keretek közé szorítja tervezőt.

A beavatott (rendezők: Neil Burger 2014, Robert Schwentke 2015-16, jelmez: Carlo Poggioli) című sci-fi trilógia világát, mely ugyancsak egy utópisztikus, totalitárius rendszer leképezését tűzi ki célként, egy uniformizált megjelenésű társadalom jellemzi. A történet egy antiutópisztikus világban, Chicagóban játszódik valamikor a közeljövőben. A társadalmat az emberi személyiségtípusok alapján öt kasztba sorolják: Önfeláldozók, Műveltek, Őszinték, Barátságosak és Bátrak. A jelmezek vizualitása ezeket a csoportokat választja szét, mégpedig úgy, hogy a különböző belső emberi tulajdonságokhoz színeket, vonalakat, formákat és anyagminőségeket rendel hozzá az öltözet – a viseletek kasztok szerint beazonosíthatóvá teszik a szereplőket.



A beavatott (rendezők: Neil Burger, 2014)¹⁶³

Az Önfeláldozók a rendszer közszoigái, akik hűségesen, saját vágyaikat és igényeiket a háttérbe szorítva a társadalom céljait helyezik mindenek elébe. Viseleteik természetes anyagokból, gyapjúból és pamutból készültek, sok a kötött és a durvább szövésű textília, melyek színvilága a tört szürkék meleg árnyalataiból kerültek ki. A szabásvonalak egyszerűek, a ruhák lazák, csak hozzávetőlegesen követik a test vonalát. A Műveltek öltözeteit a merevebb, műszálas anyagok jellemzik, melyek nem gyűrődnek. A formák egyenesek és szögletesek, a viseletek testhezállóak,

¹⁶³ Képek forrása: *A beavatott* (rendezők: Neil Burger, 2014) című film részletei

többnyire a mai hivatali öltönyök és kosztümök stilizált változataiként hatnak. A színek a kék különböző árnyalataiból kerülnek ki. Az Őszintéket a fekete és fehér színek kontrasztos megjelenése jellemzi, ugyanis mindig határozottan kiállnak egy vélemény mellett. A formák kerekítettek, az anyagok egyszerű szövetek, mattak és sima felületűek. Az öltözetek formai játékát az inverz színű tűzések és paszpólok adják. A Barátságosak a földeken dolgoznak és az élelemért felelnek, így ruházatukhoz a természetben is megtalálható, természetes festékekkel festett színek társulnak: a narancsokat, pirosakat és meleg barnákat a zöld és sárga árnyalatai egészítik ki, a színek telítettsége a gyümölcsök és zöldségek érett színpalettáját juttatja eszünkbe. Az anyagok itt is természetesek, pamut vásznakkal és gyűrt batisztokkal találkozunk, melyek vékonyak és lágy esésűek. A szabás egyszerű vonalú, lenge formákat eredményez.¹⁶⁴

A filmben a Bátrak a társadalom védelmi szervezetét alkotják. Velük találkozunk a legtöbbet – ugyanis a történet főszereplői ebből a kasztból kerülnek ki –, így ennek a csoportnak az öltözete a legdifferentiáltabb. Az öltözetek fő színe a fekete, amit a tűz színei egészítenek ki rangnak megfelelően: a narancs szín az újoncké, a piros azoké, akik ebben a kasztban születtek, a lila pedig a magasabb rangú, tapasztalt vezetőké. A katonai viseletek formavilága jellemzi a viseleteket: az anyagok elasztikusak és strapabíróak, hogy könnyű mozgást tegyenek lehetővé a harcok során, felületük fényes és vízlepergető, hogy az időjárási viszonyokhoz igazodjon. A szabásvonalak és a ruha kiegészítői alapvetően a funkcionalitást szolgálják – a zsebek és pántok a fegyverek rögzítését teszik lehetővé. A női főszereplő, Tris jellembeli változása alakváltozásában és öltözeteiben is nyomon követhető. Amíg az Őzletlenek csoportjába tartozik, addig világos árnyalatú, kényelmes, természetes alapanyagú, bő ruhákat hord – amikor belép a Bátrakhoz és ahogy haladunk előre a történetben, úgy lesz öltözete egyre sötétebb, az elasztikus anyagok által egyre passzentosabb, testhezállóbb.

Ezeknek az öltözeteknek a formavilágát a tervező a legutóbbi divatrendek kollekcióiban is megfigyelhető formákkal kapcsolta össze – a praktikusság és a militarista jelleg mind a filmben, mind pedig napjainkban a mindennapi gondolkodás részévé vált. Rick Owens angol divattervező urbanista stílusa az utca emberét egyfajta városi harcosnak tekinti, aki minden körülmények között képes a túlélésre. A sokzsebes kabátok, kapucnis pulóverek, a testhezálló szabás, a vízhatlan anyagok mind ezt szolgálják. Hasonló funkcionalista szemléletmód jellemzi Balenciaga, Greg

¹⁶⁴ Chan Stefanie: *'Divergent' Costume Designer Breaks Down the Factions' Looks*, 2014.03.19., <https://www.hollywoodreporter.com/news/divergent-costume-designer-breaks-down-689764>, 2018.05.04.

Lauren és Juun. J legutóbbi kollekcióit is, melyek formavilága a filmben a Bátrak ruházatát jellemzi.



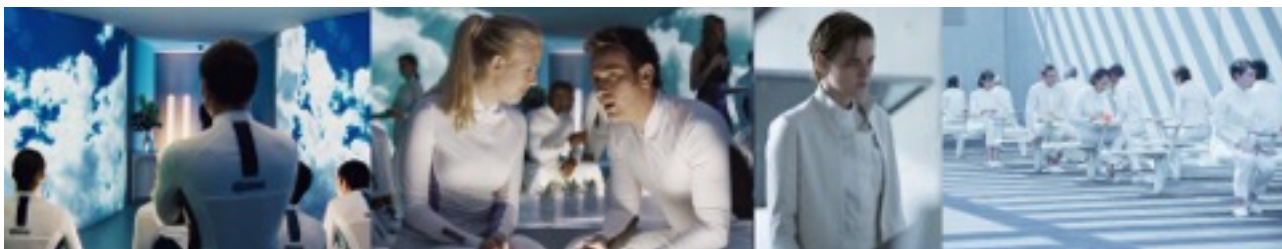
A beavatott (rendező: Neil Burger, 2014), urbanista és militarista stílus: Rick Owens 2016, Balenciaga 2014, Greg Lauren 2016, Acronym 2016, Juun. J Fall 2017¹⁶⁵

Egy-egy kaszt viseleteit megvizsgálva láthatjuk, hogy az öltözetek nem teljesen egyformák. A felállított szabályrendszeren belül – anyag, forma és szín – a ruhák differenciálódnak, mely a jellemábrázolást segítheti a szereplők esetében. A Művelteknél a teljes öltönyt néhol csak ing, nadrág és mellény váltja fel, a kosztümöt pedig néha szabott ruha helyettesíti. Az Önfeláldozóknál a fiatalabbak csak inget és nadrágot hordanak, míg az idősebbek öltözetét hosszú kabát is kiegészíti. A Bátrak kasztjánál az egyéni testfestések, tetoválások, a különböző színű (piros, sárga, fekete és természetes hajszínek) és eltérő fazonú (felállított, oldalt felnyírt, aszimmetrikus stb.) hajviseletek teremtik meg a változatosságot az egyforma fekete viseleteknél.

Ahogy azt láttuk, *A beavatott* című film jelmezeinek utópisztikus világát elsősorban a formák, anyagok és színek használata, a hozzájuk társított jelentések teremtik meg. Ez a differenciáltság a különböző társadalmi osztályokat választja el egymástól, azonban az egyéniséggel, az individuummal adott csoporton belül csak kis mértékben foglalkozik.

¹⁶⁵ Képek forrása: *A beavatott* (rendező: Neil Burger, 2014) című film részletei, Rick Owens 2016, Balenciaga 2014, Greg Lauren 2016, Acronym 2016, Juun.J Fall 2017

Vannak filmek azonban, melyek teljesen egyforma, uniformizált öltözeteket használnak a jövőbeli társadalmak megjelenítésére: többnyire steril környezetben, érzelem- és érintkezésmentesen képzelik el a jövőt. Ezeknek a vízióknak a jelmezvilága gyakran a fehér szín használatával és az egyszerű vonalvezetésű ruhákkal teremti meg a semleges, ingerszegény közeget. Főként azok a science fiction filmek teszik ezt sikeresen, melyek olyan formát választanak, mely a redukciót a már ismert trendekből vezetik le, nem terhelve a látványt még egy szokatlan és idegen dizájnnal, így a történet közelebb kerül valóságunkhoz. Példaként említhetjük Michael Bay *A sziget* (2005) című filmjének öltözeteit, ahol a társadalom gazdag rétegének mesterségesen előállított klónjai teljesen egyforma, lycra anyagból készült, testhezálló, fehér overálokat viselnek. A klónok érzelmek nélküli biológiai lények, amit egyforma ruházatuk is kifejez. A Drake Doremus által rendezett *Rideg világ* (2015) című sci-fi jelmezvilágát szintén a fehér színű öltözetek jellemzik. Mindenki egyforma szabású, fehér vászonból készült zakót, inget, nadrágot és cipőt hord, a felületek mattak és simák. A viseletek a repetitív forma révén és a személyiségjegyek minimalizálásával érik el az utópisztikus hatást.



A sziget (Michael Bay, 2005), *Rideg világ* (Drake Doremus, 2015)¹⁶⁶

Ahogy azt a filmek kapcsán láthattuk, az uniformizált öltözetek az ismétlődő formák által kialakított egységre helyezik a hangsúlyt. Az öltözetek elsősorban a ruhát meghatározó alapvető jelölők által érvényesülnek, szemiotikai szerepüket a hozzájuk kapcsolt asszociatív érzetek és jelentések által töltik be. A jelmezeket elsősorban nem a más korok viseleteiből kölcsönzött elemek határozzák meg – ugyan a forma, ahogy azt korábban láttuk, nagyban erősíti a különböző viselettörténeti korszakok öltözetei között ezt a szemantikai kapcsolatot –, a szín, a forma és az anyag önmaguk kulturális jelentésében lesznek meghatározók, a jelmez ezeknek a variációjából teremtődik meg.

II.3.3.2. Experimentális divatirányzatok

¹⁶⁶ Képek forrása: *A sziget* (Michael Bay, 2005), *Rideg világ* (Drake Doremus, 2015) című filmek részletei

A science fiction filmek úrruhái tekintetében megfigyelhető az a tendencia, miszerint az elmúlt évek során az öltözetek anyagstruktúrájuk révén egyre testhezállóbbá váltak, testburkot vonva az ember köré mintegy második bőreként viselkednek. Ez a törekvés a legújabb divattrendekben és az experimentális divatirányzatokban – melyek a technikai fejlesztések innovatív alkalmazása révén új anyagok előállításával kísérleteznek – egyaránt megfigyelhető és sokszor a jelmeztervezőknek is inspirációt nyújt a tervezéshez. Gareth Pugh divattervező munkái évről-évre az emberi test formáit geometrikus vonalakkal rajzolják újra. Az IIMUAHII márka ukrán születésű tervezője, Elena Slivnyak, olyan ruhákat alkot, melyek páncélként borítják a testet – egyes öltözék kiegészítőivel science fiction filmek öltözeteiben is találkozhatunk.¹⁶⁷ Una Burke ír tervező a csíkokra szabott bőrből hoz létre fétisruhákat, melyek szintén az emberi test második bőreként foghatók fel.¹⁶⁸ Ez a gondolkodásmód és a belőle következő formai világ az elképzelt jövőbeli társadalmak reflexiói az én, vagyis a szubjektum meghatározására – mindennek a középpontja az egyedüli, mindenható ember, mely környezetét uralja.

A *Prometheus* (rendező: Ridley Scott, jelmez: Janty Yates, Timothy Everest, 2012) science fiction film esetében teljesen testhezálló szkafanderekkel találkozunk. A ruhák vonalvezetése nem a múltat idézi, letisztultságával egy tervezettebb, irányíthatóbb, fejlettebb jövőt vizionál, mely a tudás egyedüli birtoklását célozza meg. A szkafanderek ebben az esetben egy testhezálló, speciális, elasztikus anyagból készültek, melyek a mozgás szabadságát biztosítják. A szabásvonalak mintha áramvonalak is lennének egyben, fluoreszkáló, narancsszínű csíkok vezetnek végig a szemet. Az átlátszó sisakok 3D nyomtatóval személyre szabottan készültek – különleges hatását a belső világítás adja, mely a színészek arcát is megvilágítja az egyes jelenetekben.

A *Tron: Örökség* (rendező: Joseph Kosinski, jelmez: Christine Bieselin Clark, Michael Wilkinson, 2010) című film ruhái még jobban a testre feszülnek, teljesen kiadják annak formáit és plaszticitását. Az egyik jelenetben, mikor a főhős a játék dimenziójába lép át, ruhája virtuális szálakból fonódva kerül a testére. Ezek a viseletek a színészek beszkenelt teste után 3D-s technikával, latex habból és elasztikus spandex anyagból készültek, melyeket egy polimeri alapú electro lumineszcens fényforrás révén világítottak ki az áramvonalak mentén. A megjelenést a fényes vonalak és a testhez tökéletesen simuló testdressz teszik futurisztikussá. A ruhák

¹⁶⁷ Leora Sameni: *The Haute Sustainable of IIMUAHII*, 2016.01.29., <https://leorasameni.com/2016/01/29/an-interview-with-iimuahii/>, 2018.11.10., <https://beautifulbizarre.net/2017/06/28/avant-garde-garment-architecture-interview-with-iimuahii/>, 2018.11.10.

¹⁶⁸ Andrea Smith: *How Irish designer Una Burke's 'mental' leather pieces suddenly came into Vogue*, 2018.03.26., <https://www.independent.ie/style/fashion/style-talk/how-irish-designer-una-burkes-mental-leather-pieces-suddenly-came-into-vogue-36738232.html>, 2018.11.10.

létrehozásának munkafolyamatában nem is annyira elképzelhetetlen ma már, hogy ehhez hasonlóan, az emberi test felületén közvetlenül alakítsuk ki öltözeteink végső formáját, hiszen a tudomány fejlődése a ruhatervezés területét is egyre jobban meghatározza. A ruhakészítés módozatát az elmúlt kétezer évben a kiszabott anyagrészek összevarrása jelentette, mely által a sík elemek háromdimenziós formákká alakultak. Az új technikák megjelenése azonban a ruhakészítés fázisai közül a szabást feleslegessé teheti, ugyanis Issey Miyake japán divattervező legújabb kutatásai teljesen megváltoztatják a ruhakészítésről alkotott elképzeléseinket. Az A-POC¹⁶⁹ elnevezésű fejlesztés eredményeként a textilszálakat spray formájában viszik fel közvetlen az emberi testre: a levegőre szilárduló elasztikus anyag – azáltal, hogy a test formáját teljes mértékben felveszi – második bőrréteggént viselkedik, így a méret utáni szabás procedúráját is lerövidíti. A ruhák előállításának és alakításának új módozatai egyre inkább megközelítik a sci-fi filmek elképzeléseit a jövő évezred emberének viseletével kapcsolatban. A *Star Trek: Mindenen túl* (rendező: Justin Lin, 2016) című film egyes elasztikus űrruhái, vagy a *Valerian és az ezer bolygó városa* (rendező: Luc Besson, 2017) testet formázó szkafander ruhái szintén ezt az irányvonalat mutatják.



Una Burke 2012, IIMUAHII 2012-16, Gareth Pugh 2011, *Star Trek: Mindenen túl* (2016), *Prometheus* (2012), *Tron: Örökség* (2015), *Valerian és az ezer bolygó városa* (2017)¹⁷⁰

A bőr az emberi test legnagyobb felületű érzékszerve, mely a tapintás, a hőérzés és a felszíni fájdalomérzés által jelez. Amennyiben a ruhát egy második bőrréteggént fogjuk fel, úgy felmerül

¹⁶⁹ Barbara Brownie: *How sci-fi fashion has changed*, 2013.08.09., <http://www.theguardian.com/fashion/costume-and-culture/2013/aug/09/how-sci-fi-fashion-changed>, 2018.11.16, <https://www.youtube.com/watch?v=ScvdFeh1aOw>, 2018.11.16.

¹⁷⁰ Képek forrása: Una Burke 2012, IIMUAHII 2012-16, Gareth Pugh 2011, *Star Trek: Mindenen túl* (rendező: Justin Lin, 2016), *Drakula* (rendező: Francis Ford Coppola, 1982), *Tron: Örökség* (rendező: Joseph Kosinski, 2015), *Valerian és az ezer bolygó városa* (rendező: Luc Besson, 2017) részletei

ennek az új felületnek a társadalmi kommunikációba való beemelése. A 2010-es évek hybrid divatirányzatai a társadalmi eseményekre úgy reagálnak, hogy az öltözeteket kommunikációs interfésszé alakítják át. Iris van Herpen holland divattervező a különböző struktúrák szoftver által megtervezett, 3D-s nyomtatóval előállított felületeivel kísérletezik, melyek az emberi test geometriáját alakítják át.¹⁷¹ Ying Gao japán tervező munkái a viseleteket az építészet és a média dizájn technikáival ötvözi, melynek révén a szenzoros rendszerrel ellátott ruhák felületi struktúrái megmozdulnak és kommunikálnak: a zene ütemére mozognak, fotolumineszcens szálai világítanak, vagy a beépített eye tracking technológia segítségével azáltal „lélegzenek”, hogy nézzük őket: <https://vimeo.com/73585344>, <https://vimeo.com/169623995>, <https://vimeo.com/68293670>.

A science fiction filmek esetében, a teljesen ismeretlen világok vizualizációjában szintén megjelenik ez a fajta gondolkodás. *A Föld után* (2013) című M. Night Shyamalan által rendezett science fiction film utópisztikus világa olyan öltözeteket alkot, melyek organikus testburkot képezve mintegy második bőrfelületként szolgálnak és páncélként védelmezik viselőjüket. Amy Westcott jelmeztervező organikus formák felhasználásával alkotta meg ezeket a szilikon testdresszeket, melyek az ember számára már lakhatatlan környezeti tényezők között is biztosítják a szereplőknek a túlélést. A ruhák az emberi test ergonómiájához és mikrobiológiai működéséhez igazodva változtatják színüket és felületi struktúrájukat, vagyis szintén kommunikálnak és egyfajta mozgásban vannak. A viseletek felületét lélegző pikkelyek borítják, a szín változtatásának ötletét pedig a természetben is megtalálható mimikri jelenségből kölcsönözte a tervező.¹⁷²

Ezeknek a ruháknak az előállítása azonban nem csak fikciós elméleteken alapszik, sokkal közelebb áll a realitáshoz, mint azt gondolnánk, ugyanis a biometrikus divat irányzata hasonló viseletek fejlesztésén dolgozik. A MIT Media Lab keretein belül folyó legújabb kísérletek okos textíliák létrehozásával foglalkoznak, melyek a testhőmérsékletre reagálva mikroorganizmusok által változtatják az anyag rostjainak viselkedését, ezáltal lehetővé téve az öltözetek szellőzését. A procedura során a *Bacillus Subtilis* nevű baktérium élő sejtjeit laboratóriumban tenyésztik, majd egy mikrofelbontású bio-nyomtató rendszerrel egy érzékelésre képes textillé formálják, mely a testtel érintkezve az élő baktériumok reakciói által változtatja az anyag strukturális formáját. Ezek a

¹⁷¹ Audrey Bugeja: *Interview with Iris van Herpen*, 2016.11.10., <http://www.fluorodigital.com/2016/11/interview-iris-van-herpen/>, 2018.11.10.

¹⁷² Christopher Laverty: *After Earth: Costume Designer Amy Westcott Explains Life Suit*, 2013.06.14., <https://clothesonfilm.com/after-earth-costume-designer-amy-westcott-explains-life-suit/>, 2018.11.10.

fejlesztések a sportöltözetek és a katonai harci viseletek területén hozhatnak eddig nem látott fejlesztéseket, mely ponton ezek a ruhák a film fikciós világát is hitelesítik.¹⁷³



MIT Media Lab, smart textiles, Suzanne Lee biometrikus ruhák, *A Föld után* (rendező: M. Night Shyamalan, 2013)¹⁷⁴

A jövőt a film látványvilága – ahogy ezt az ismertetett példák jól szemléltetik – többféleképpen is megjelenítheti, világát különböző módokon teremtheti meg: építkezhet a múlt rekvizitumaiból, vagy használhatja a jelen tárgyi attribútumait. Mindkét esetben olyan ismerős formákra apellál, melyek a jövőbeli világot a néző számára könnyen dekódolhatóvá teszik: az egyes ruhadarabokhoz – a szokás és közös megegyezés alapján – bizonyos jelentéseket társítunk. Ezek a szignálok az öltözeteket új környezetbe helyezve, fokozottan érvényesülnek, az ismerős az idegen közegben még ismerősebbnek hat. A jelmezek ily módon létrejövő vizualitása a már ismert jelrendszer szerint működik, így a ruhák teljes mértékben betöltik szemiotikai szerepüket.

¹⁷³ <http://tangible.media.mit.edu/project/biologic/>, 2018.11.12.

¹⁷⁴ Képek forrása: MIT Media Lab, smart textiles, Suzanne Lee biometrikus ruhák, *A Föld után* (rendező: M. Night Shyamalan, 2013) című film részletei

II.4. Időtlenség

Ahogy azt az eddigi elemzésekből is láthatjuk, a jelmezek mindig az idő függvényében, a különböző korok viseleteinek keresztmetszetében jönnek létre. A filmkészítők néha kísérletet tesznek arra, hogy történeteiket az időtlenség egyetemes burkába foglalják, mely által az elbeszélések az ember történelmétől függetlenítik magukat. Ez esetben alapvető kérdés, hogy a jelmez kifejezheti-e az időtlenséget és ha igen, akkor hogyan. A következő filmpéldákban ezekre a kérdésekre keresem a választ.

A Julie Taymor által rendezett *Titusz* (1999, jelmez: Milena Canonero) című Shakespeare-adaptáció vizuálisan teljesen szabadon kezeli a történelmi korszakok idősíkjait, melyek a történetben nem utalnak semmiféle időugrásra. Ez a szemléletmód a jelmezek látványvilágában is megmutatkozik: az egyes viseletek az ókortól a jelenkorig széles palettán mozognak, és párhuzamosan egymás mellett egy jeleneten belül is megférnek. A nyitó képben egy játékkatonákkal és robotfigurákkal játszó kisfiút látunk: az öltözete egy átlagos kilencvenes évekbeli 7 év körüli fiú gyerek ruházata – egy pólót és nadrágot visel, szobája pedig a legdivatosabb játékokkal van tele. A fiú harci csatát vív játékkatonáival, miközben egyszer csak a jelen és az ókori Róma közötti tér-idő dimenzió egyszerűen átsétál. Ez rögtön meghatározza a nézőpontot és lefekteti a film időhöz való viszonyát: a kisfiú szemén keresztül látjuk az ókori történetet, mely az ő képzeletében elevenedik meg. A jelmezek kortól függetlenül, stilizáltan jelennek meg, nem törekednek korhűségre: egyfajta eklektikusság jellemzi a viseleteket, szinte minden egyes az öltözeteket alkotó ruhadarab más korból való.

A film kezdő képsoraiban Titus és az ókori katonák vértjei és sisakjai kontúrjaikkal utalnak az ókori harci viseletekre, felületüket tekintve azonban olyanok, mintha agyagból lennének, mely gesztus a véget nem érő háborút szimbolizálja. A császári hadsereg katonáinak harci páncélzatával később is találkozunk: a csillogó, fényes fekete felület, valamint az ágyékot és lábszárt védő részek egyszerre vegyítik az ókori és a középkori páncélzatok formai világát, továbbá az alatta lévő fekete nadrág és ing pedig a mai öltözetekre utal. Hasonló elv érvényesül a szenátus tagjainak viseletében. A birodalmat irányító tanács tagjainak ruházata egyfelől fehér, vagy fekete öltönyből, fehér ingből, hozzá fekete nyakkendőből és elegáns fekete cipőből áll – utalva egy mai parlament hivatalos öltönyös viseletének etikettjére. Ezt a formális viseletet az ókori tógát idéző, vállra vetett, fehér

színű, pirosan szegélyezett, redőzött átvető egészít ki – mely az ókori római társadalmi berendezkedésre enged asszociálni. Titus verbuvált hadseregének páncélzata szintén több viselettörténeti kor elemeit vegyíti:

- az egyszerű formájú fém fejfedők egyszerre idézik a vikingek kora középkori sisakjait, ugyanakkor a II. világháborús harci sisakok formájára is utalnak
- a bőrszíjakkal felerősített páncélzat az ókori viselet technikai megoldásait mutatja
- ugyanakkor mellvérték alávelt hosszú bőrkabátok ismét a II. világháborús német tisztí egyenruhák vonalait követik
- a fém pántok pedig a géppisztoly fegyvertározóra emlékeztetnek.

A rendszert fenntartó titkos rendőri szervezet, mely a maffiaszervezetek működési sémáit veszi alapul, evvel ellentétben elegánsan, a negyvenes éveket idéző kalapokban és kabátokban jelenik meg.

Az újdonsült császár viselete is nagy változatosságot mutat. Hol egy piros, XIX. századi brit katonai zubbonyt visel, hozzá az ókori ábrázolásokról ismert arany babérkoszorúval, hol pedig egy fényes, fekete dupla soros zubbonyban, és hosszú fekete bőrkabátban látjuk vörös bársony gallérral, mely egyszerre a katonai öltözetek vonalait és az 1990-es évekre jellemző ghotik rock stílus szín- és anyaghasználatát ötvözi. Máskor a császárt leopárd mintás sisakban és a nyolcvanas éveket idéző krémszínű gyapjúkabátban, vagy fehér selyemöltönyéhez aranyra festett szemhéjjal látjuk.



Titus (rendező: Julie Taymor, 1999)¹⁷⁵

¹⁷⁵ Képek forrása: *Titus* (rendező: Julie Taymor, jelmez: Milena Canonero, 1999) című film részletei

A gótok királynője különböző ruhakreációkat visel. Az aranszínű, könnyű fémből formára öntött fűzöt arany lamé hosszú estélyivel egészíti ki, hajában feje simuló arany fonatokkal, karján és vállán egzotikus tetoválásokkal: a megjelenés a középkori fűzöt, a kilencvenes évek alkalmi ruháinak vizualitását, valamint a törzsi hajviseletet és testfestést egyesíti. A királynő amerikai Szabadság szobrot megidéző tiarájához aszimmetrikus, szintén arany selyemruha társul. Máskor viktoriánus korabeli piros lovagló öltözetben, vagy Thierry Mugler fém korzázsait idéző, fekete színű, angol reneszánsz ruhában pompázik. Titus lázálmában barbár istennőként tűnik fel, késekkel díszített fejdíszben, fekete hosszú köpenyben és fekete álarcszerű arcfestésben. A gót királynő összes megjelenését az extravagancia és az erő jellemzi, mely a ruhák anyagválasztásában és kontrasztos színeiben nyilvánul meg.



Titus (rendező: Julie Taymor, 1999)¹⁷⁶

A bosszút esküdött gót királynő fiainak fekete bőrből és piros latexből készült, láncokkal díszített nadrágjai, valamint acélbetétes bakancsai a nyolcvanas-kilencvenes évek rock és punk szubkultúráját emelik be a film rétegébe, melyet szintén az erőszak vizuális demonstrálásaként értelmezhetünk.

Titus ruhatárát tekintve is a legnagyobb utat járja be a filmben. A történet elején ókori páncélzatban jelenik meg, majd az agorán vérvörös bőr köpenyben, később elnyútt mai pulóverben és nadrágban látjuk, majd fehér frottír köntösben, míg a végzetes bosszúálló vacsorát fehér szakács jelmezben szolgálja fel.

¹⁷⁶ Képek forrása: *Titus* (rendező: Julie Taymor, jelmez: Milena Canonero, 1999) című film részletei

Ahogy azt láttuk, a film jelmezeinek világát többféle viselettörténelmi korhoz is köthetjük egyszerre. A különböző formák, anyagok és színek használata egyszerre több korszak jellegzetességeinek feleltethető meg, így a ruhák korokon átívelő eklektikus vizualitást hoznak létre a filmben. A jelmezek látványvilága azáltal, hogy egyszerre több történelmi korszakra utal, azt a célt szolgálja, hogy a történet minden korban érvényes üzenetét közvetítse. Korhúségről ebben az esetben természetesen nem beszélhetünk, azonban a jelmezek koherens megjelenéséről igen: a különböző korszakokat tükröző formajegyek ellenére a redukált színhasználatnak köszönhetően – vörös, fekete, fehér, szürkék és barnák, valamint az arany és az ezüst színei – a jelmezek megjelenése egységes tud maradni.

A *Star Wars*-filmek¹⁷⁷ az alapvető emberi konfliktusokról és viszonyokról még ennél is tágabb értelemben kívánják megfogalmazni a történetüket, ugyanis egy sohasem volt, tízezer évvel ezelőtti galaxisba repítenek minket. A meghatározhatatlan időskiből adódóan a látvány, és főként a jelmezek feladata ebben az esetben egy teljesen időtlen dimenzió megteremtése. George Lucas és Trisha Biggar, a jelmeztervező az első három részben (1999, 2002, 2005) úgy alkották meg a karaktereket, hogy azok a legkevésbé se legyenek egy adott korhoz, vagy kultúrához köthetők, ezáltal a filmek egyetemességükben tudnak megszólalni. Jól példázza ezt Amidala hercegnő ruhatára, aki szinte minden képben újabb ruhakölteményben jelenik meg. Érdekes tapasztalat ezeket a viseletek megvizsgálni, ugyanis sokszor egy jelmezen belül különböző kulturális jegyeket vegyítenek, melyek időben és térben mind más és más gyökerekhez nyúlnak vissza:

- A hercegnő koronázási öltözete egyfelől az ókori kínai birodalom vörös királyi viseleteit idézi, ugyanakkor a smink és a hajviselet egyértelműen a japán szamurájok és gésák hajformáit stilizálja.
- A szenátusban viselt köpeny anyagát, formáját, a hosszú és széles ujjakat tekintve, valamint maga a jellegzetes formájú fejdísz és az orcákon megjelenő két piros pötty is a mongol törzsek tradicionális uralkodói viseleteinek jellemző megjelenési formája volt.
- Egy másik öltözet rétegzettségét és formáit tekintve a kimonók világát emeli be, azonban az anyagválasztás már sokkal inkább egy középkori, vastagabb bársonyra emlékeztet. Kiegészítőként egy fehér gyöngyökkel kivarrt fejdísz társul, elöl lelógó, az arcot keretező részei (574-ből) Theodóra bizánci császárné ravennai mozaik-ábrázolását juttatják eszünkbe.
- Az ókori görög világ női viseletét stilizáltan megidéző, lenge öltözetben is láthatjuk.

¹⁷⁷ (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005, 2015, 2017, 2019)



Padme Amidala hercegnő ruhái (*Star Wars I.-III.*)¹⁷⁸

- Az arany brokát szoknyabetéttel kombinált sötétkék bársony öltözet sziluettjében a tudorok divatját idézi, míg a hajviselet újra a szamuráj kultúrára utal vissza.
- Az aranybarna csipkével borított utazási öltözet az 1500-1600-as évek orosz nemesi viseletére utal. A fejdísz a jellegzetes kokosnik formáját utánozza, a különbség csak annak anyagában figyelhető meg: itt a csipkefátyol alatt egy megmunkált fém fejdísz ékeskedik.
- Egy másik, nyomott bársonyból készült ruha formája az 1600-as évek spanyol formáit utánozza, melyhez szintén egy másik kultúrából, a magbetu törzsek hajviseleti szokásait utánozó fejdísz és egy széles, a nyakat szorosan fedő lánc kapcsolódik.
- A hercegnő menyasszonyi ruhája az 1910-es évek világát varázsolja elénk: Amidala törtfehér csipkével borított ruhát és a korban divatos, gyöngyökkel díszített Júlia fátyolt visel.

¹⁷⁸ Képek forrása: *Star Wars I.-III.* (rendező: George Lucas, jelmez: Trisha Biggar, 1999, 2002, 2005), www.pinterest.com

- A temetési szertartás vizualitását a preraffaelita Millais *Ophelia* című festménye ihlette: a hercegnő áttetsző, többrétegű muszlinsejtem ruhában, virágokkal borítva fekszik végső útján a csónakban.
- Amidala hercegnő jellegzetes, kétoldalt viselt csigaformájú hajviselete a hopi indán törzsek hajdon lányaira volt jellemző még az 1900-as évek kezdetén is.
- A piknik alkalmával az aranyszínű, apró virágokkal hímzett ruha a szecessziós festők, Klimt és Muha festményeinek nőalakjait utánozza, a haj formáját viszont a középkori női viseletre jellemző crispinette, vagy egy kétoldali arany fémháló adja meg.
- A hercegnő ruhái között találunk a mai korhoz is köthető darabokat: a fehér overál és a hozzá társított csizma, valamint a Tatuin bolygón viselt, a derekat teljesen szabadon hagyó, szintén fehér, kétrészes öltözet is ide tartozik.

A férfiak ruházatát koherensebb szemlélet jellemzi, melyet a legtöbb esetben a japán samurájok viseletei ihlették, mind szabásban, anyagban és a színek tekintetében. George Lucasra, saját bevallása alapján, Akira Kurosawa samuráj filmjei, első sorban a *Rejtett erőd* (1958) volt nagy hatással, amit John Mollo jelmeztervezővel közösen a ruhák nyelvére fordítottak le. A *Star Wars* által behozott japán vonal a kortárs divatban is utat tört magának: Issey Miyake, Rei Kawakubo (a *Comme des Garçons* alapítója), Yohji Yamamoto vagy Kansai Yamamoto japán származású divattervezők az 1970-es évek végén váltak egy csapásra nemzetközi szinten is népszerűvé. Ezeket az ősi tradicionális formákat, melyek az amerikai és európai közönség számára az idegenség és újszerűség varázsával hatottak, a filmben a jedik ruhájához használta fel kiindulási pontként a tervező.

A színekhez és anyagokhoz, formákhoz társított jelentéseket és sztereotípiákat Luke Skywalker és apja, Darth Vader jellemábrázolásához is felhasználták a tervezők: világos, krém színű árnyalatok, természetes anyagok és ívesebb formák jellemzik a pozitív hősöket, míg az egyre sötétebb árnyalatok és legvégül a fekete szín a karakter jellemének negatív irányba történő megváltozását jelöli.

Han Solo pisztolytáskás, „ürcowboy” alakja azonban a keleti világgal szemben a nyugati kultúrát idézi: megjelenését a tervező a western világából kölcsönzött ruhadarabok stilizált változataival tette jellegzetessé. A sokzsebes kabát és mellény, az egyszerű ing, a kék farmernadrág – melynek oldalsó piros lampasza egyébként a katonai egyenruhák tábournoki rangjelzésére utal –, valamint a karakteres, széles övcsat mind ezt szolgálták.

A birodalmi rohamosztigosok fehér, fröccsöntött műanyagból készült, páncélzatszerű megjelenése azonban egyértelműen egy addig nem létező dizájnt hozott létre, még akkor is, ha a jellegzetes formájú sisak – akárcsak Darth Vader fejmaszkja – az ősi japán samuráj harcosok sisakjához nyúlt vissza inspirációért. A páncélzat felépítése, a C3PO nevű robot formavilágával együtt, a *Metropolis* (rendező: Fritz Lang, jelmez: Aenne Willkomm, 1927) robotnőjének ízelt szerkezeti felépítését idézi, azonban anyaghasználata révén eltér tőle és adaptálódik az adott közeghez.

A különféle űrlények öltözetei is egymástól távol eső korok viseleteinek formavilágából merítenek. A szenátus tagjainak ruházata főként középkori elemekből építkezik, míg a Mos Eisley intergalaktikus kikötőváros kocsmájában megjelenő lények a gázálarctól kezdve, különböző fazonú szkafander viseleteken át, a nyolcvanas évek sminkjeit és hajviseleteit megidéző outfitekben jelennek meg.

A *Star Wars*-filmek jelmezvilága tehát széles palettán mozog és formailag nagy változatosságot mutat: a távol-keleti kultúra hatását különböző korok viseleteivel ötvözi. Ez a metódus tudatosan azt célozza meg, hogy a ruhák vizuális megjelenése a történetet egy meghatározhatatlan idősíkba helyezze.



Star Wars férfi öltözetei¹⁷⁹

¹⁷⁹ Képek forrása: *Star Wars I.-III.* (rendező: George Lucas, jelmez: Trisha Biggar, 1999, 2002, 2005), www.pinterest.com, http://www.fashionencyclopedia.com/fashion_costume_culture/Early-Cultures-Asia/Kataginu.html, 2018.06.06.

Összefoglalásul azt mondhatjuk, hogy az időtlenség ábrázolására való törekvések abban nyilvánulnak meg, hogy a filmen megjelenő öltözetek egyszerre több kor jellegzetességeit is hordozzák, eltérő korszakok viseleteit jelenítik meg egymás mellett. Ebből adódóan kiszakítják az idő kronológiai kontextusából a jelmezeket, egy sajátos, új közeget és ezáltal egy teljes világot hoznak létre. A különböző korokból összeválogatott, különböző stílusú és hatású jelmezek együttes használata azonban egységes vizuális világot csakis a megfelelő, tervezői szelekció által képes alkotni. A *Titus* és a *Csillagok háborúja*-filmek a jelmezeket több korból kiragadva – részleteiben hol stilizáltan, hol pedig korhűségre való törekvéssel – oly módon vegyítik, amely vizualitás együttesen egy kort sem jellemez, összességében azonban az összes idősíkot és korszakot magában foglalja, megteremtve ezáltal a jelmezek szintjén is az egyetemesség érzetét.

III. Jelmeztervezői gondolkodásmód a gyakorlatban

A Hét kis véletlen című film tervezése kapcsán

Az elmúlt másfél évben szerencsém volt a *Hét kis véletlen* című játékfilm (rendező: Gothár Péter, 2019) alkotómunkájában jelmeztervezői minőségben részt venni. A dolgozat utolsó fejezete a tervezést bemutató esettanulmány, mely a koncepcionális és gyakorlati szempontok megvalósítását mutatja be. Az alkotás vizuális koncepcióját praktikus értelemben a klasszikus és modern filmkészítés eszközeinek vegyítése adja, a történetmesélés a kortárs szórakoztató film sablonjaitól eltérő új filmes közlési forma kíván lenni. A *Hét kis véletlen* forgatókönyve a rendező, Gothár Péter, valamint Németh Gábor és Bognár Péter közös munkája. A film vizuális megjelenése többek között Táborosi András operatőr, Torma Mária látványtervező, Makai László berendező munkájának köszönhető, a jelmezek tervezéséért és a kivitelezési munkálatok vezetéséért én feleltem.

A film sajátos látványvilága a különböző idősíkokra reflektál, mely a karakterek vizuális jellemrajzát is kirajzolja. Az alkotás során a történet időtlenségének megteremtésére törekedtünk, amihez az öltözetek vizualitása is nagyban hozzájárult: a ruhák megjelenése a realista és elemelt ábrázolás között egyensúlyoz, az egyes történetszálak közötti kapcsolódási pontokat a karakterek jelmezbeli megjelenítése hozza létre. A következőkben a karakterek bemutatása után ezeket a szempontokat, és azok vizuális megjelenítését mutatom be.

A *Hét kis véletlen* című játékfilm egy magyar család történetét hét történetszál bemutatásán keresztül meséli el. A középosztálybeli család hétköznapi eseményeit megközelítőleg egy éven keresztül követjük végig, amely több ponton kizökken a megszokott cselekvések rutinszerű egymásutánjából. Ezek a fordulópontok villámcsapásszerűen mennek végbe: a szereplők egy-egy esemény kapcsán ráébrednek saját életük jelentőségére, vagy épp az egészhez, a kozmoszhoz viszonyított eltörpülő jelentéktelenségére. Az események között rejtett összefüggéseket feltételez a forgatókönyv, mely korrelációk mind a szereplők, és jó esetben mind a nézők számára is nyilvánvalóvá válnak. A film arra irányítja a figyelmet, hogy az egymással ellentétes karakterű szereplők életverziói hogyan hoznak létre különböző kapcsolatváltásokat, majd hogyan pusztítják el ezeket. Ebben a szándékban a rendezői koncepciót a ruhák vizuális megjelenése is alátámasztja: egyes ruhadarabok megjelenése korszakoktól függetlenül is összekapcsolja a szereplőket.

„A szerelem és a véletlen bemutatása a cél, a pillanaté, amikor már tényleg elkerülhetetlen a végzetes találkozás. Az egyéni életmegoldások metszéspontja, mint a kitörés, a szabadság lehetősége jelenik meg. (...) A történet olyan emberekről szól, akikben végig ott van az új élet reménye és a lét abszurditása, akik iróniával szemlélik a világot és akik nem konvencionális módon reagálnak az élet dolgaira. Fókuszában a társkeresés szükségszerűsége és hiábavalósága áll, ahol a valódi identitás megtalálása program, szabad megélése küzdelem, ahol a hit funkciója és érvényessége döntő elem, és ahol a szexualitás és a szerelem ereje írja a történetet”¹⁸⁰ – hangzik Gothár Péter rendezői előszava a forgatókönyvben.

III.1. Karakterek bemutatása

Gertrúd (Rezes Judit) és Misi (Mészáros Máté) közel harminc éve házасok, az ötvenes éveik elején járnak. Házasságuk afféle véd- és dacsövetség. Mindkettőjüknek megvan a jól belakott külön világa, ezért gyakran elvesztik a köztük lévő szoros kapcsolatot, de valahogy mindig újra megtalálják az egymáshoz vezető utat.

Gertrúd „szárazság- és fájdalomtűrő, alkatilag erre kötelezett, kiemelkedően szerethető személy”¹⁸¹. Jelenleg énektanárnő. Régebben karvezető volt egy nemzetközileg ismert gyerekkórusnál, azonban az egyik koncerten egy koronás szünet után nem tudta felemelni a karját. Karrierje félbeszakadt: az esetet követő terápia során szerzett ismereteit, módszereit később beépítette a tanításba, így oldva a tanítványok rossz tartásából, idegrendszeri feszültségeiből származó gátjait. A barokk zene motívumait keveri konkrét zörejekkel, a természet hangjaival, ipari zajokkal, kedves neki a Bartók-összes és a nagy dodekafon zeneszerzők művei. „Kedvenc mondata: Mindegy, hogy ez mi, csak eltartson végig.”¹⁸²

Misi papírok restaurálásával, analóg fényképek, VHS-ek megmentésével és digitalizálásával foglalkozik. Járja a lomtanításokat, hagyatéki képeket, idegen halottak fényképalbumait, gyerekrajzokat, könyvillusztrációkat gyűjt. Az ülő munkától gerincbántalmas, hiába van bringája. Misi szerint egyetlen zeneszerző volt, Johann Sebastian Bach, a Goldberg-variációkat kizárólag

¹⁸⁰ Bognár Péter, Gothár Péter, Németh Gábor: *A hét kis véletlen* című forgatókönyv, Gothár Péter, p.4.

¹⁸¹ Bognár Péter, Gothár Péter, Németh Gábor i. m. p.8.

¹⁸² Bognár Péter, Gothár Péter, Németh Gábor i. m. p.8.

Gouldtól hallgatja restaurálás közben, bakelitről. „Misi kedvenc mondata: Muszáj, hogy legyen kedvenc fogkrémünk, különben elsodornak minket az események!”¹⁸³

A két ember „közös tragédiája”, hogy nem születtek nagy alkotónak, azonban elég intelligensek ahhoz, hogy ezt felismerve erről a közös tudásról el tudjanak felejtkezni. Életük a méltóságról és a túlélésről szól: kapcsolatukat a gyengéd humorral fűszerezett, szeretetteljes cinkosság, az őket körülvevő világ ironikus és kritikai szemlélete tartja össze, valamint a remény, hogy sikeresen nevelik fel a fiukat, Zolit (Börcsök Olivér). A fiú késői gyerek, most lesz 18 éves. Későn érő, lassú típus, egy halasztott érettségire készül. Sokat járkal a városban, vagy csak bámul kifelé szobája ablakán: ennek kapcsán benyomásait, álmait, vágyait és szorongásait iróniával átszótt fekete-fehér GIF-ekben fogalmazza meg. Tehetsége van ehhez a vizuális önkifejezéshez. „Kedvenc mondata, ami meghatározza a család életrendjét és a film egészét: Ááá, nem, nem is így volt, csak vicceltem.”¹⁸⁴

Albán (Mészáros Blanka), a huszonéves fiatal lány Gertrúd egykori tanítványa, aki 15 év után bukkan fel ismét a nő életében. Az égető érdeklődéssel megáldott kislány időközben izgalmas, fiatal nővé érett. Múltját titokban tartja – mint aki újra akarja kezdeni az életét –, ezért különféle történeteket mesél. „Ő a vágy homályos tárgya. Fény az éjszakában. Forgószél. Sziget. Az a sorsa, hogy szerelmet ébresszen. Azonosíthatatlan repülő tárgy. Mintha a semmiből lobbanna életre, úgy is tűnik el, véletlenül, a semmibe.”¹⁸⁵ Egy analóg fényképezőgéppel végigfotózza a várost, megörökíti az eltűnő pillanatot, mely oly fontos mindenki számára a filmben. A nyolcvanas évek alternatív zenéit (Laurie Anderson, Lou Reed, Tom Waits, Iggy Pop, Bowie, a Velvet Underground, Super Heavy-Miracle Worker) hallgatja, ugyanis ezek szóltak az apja autójában még óvodába menet. „Kedvenc mondata: Nekem nem volt ilyen szép gyerekkorom.”¹⁸⁶

A történet jellegéből adódóan mindegyik karakternek vannak olyan ruhadarabjai, melyek elkísérik az évek során: ezek a ruhadarabok egyfelől a szerepek előtörténetére utalnak, másfelől egyfajta állandóság kifejezésére törekszenek. A ruhák a film során nem öregszenek, állapotukban állandóak

¹⁸³ Bognár Péter, Gothár Péter, Németh Gábor i. m. p.8.

¹⁸⁴ Bognár Péter, Gothár Péter, Németh Gábor i. m. p.9.

¹⁸⁵ Bognár Péter, Gothár Péter, Németh Gábor i. m. p.9.

¹⁸⁶ Bognár Péter, Gothár Péter, Németh Gábor i. m. p.9.

– ebben az értelemben az öltözet a figurák jellemrajzaként jelenik meg, szemiotikai funkciója felerősödik, hiszen csupán azzal jelez, utal viselőjére, hogy jelen van.

Gertrúd állandó kelléke egy letaposott, puha bőrből kézzel készített Alföldi Cipő, amit az elmúlt harminc év során nem cserélt újra. Karmesteri munkája során sokat kell állnia, így kezdetben a próbák alkalmával, de ma már a koncerteken is ebben vezényel. Egy Violinkulcsot formázó, apró kövekkel kirakott kitűzőt visel, melyet valószínűleg férjétől kaphatott. Fekete, nagy formátumú bőrtáskája kottákkal van tele. Ez a három kiegészítő szinte mindig elkíséri: láthatjuk az ezredforduló ünnepségén, a 2017-es kórustalálkozón, és az életét felforgató új kaland összes jelenetében.

Misit leginkább elnyűtt kardigánja jellemzi, melynek van egy ünnepi változata is, amit akkor visel, ha az alkalmat emelkedettnek ítéli meg, vagy vendég érkezik hozzájuk. Szeretett köténye, amit talán egy szülinapra kapott ajándékba az „Apa a legjobb Chef” felirattal és sütőkesztyűje láthatóan sokat használt, előszeretettel süt-főz, tesz-vesz a konyhában, mondhatnánk, ez az ő felségterülete a családban. A klasszikus ballon kabát, a kockás tweed zakó és a biciklis sisak kellő disszonanciával jellemzik a karaktert.

Zoli nyomott mintás pólói és ingei egyedi darabok, melyeket nyilvánvalóan ő válogatott össze, mindig ezeket viseli. Cipője egy sokat használt, sötét magasszárú vászoncipő, melyet idézetekkel ír tele – ezek az írások a film során egyre szaporodnak a cipő felületén.

Albán elengedhetetlen kelléke a sokat látott hátizsák, a fekete flitteres sapka és a rózsaszín kardigán, melyek szintén attribútumként kapcsolódnak a karakterhez. A fiatal lány megjelenésében érződik, hogy külföldről, „Nyugatról” jött, egyfajta vagány elegancia és lazaság jellemzi, mely lényét megfoghatatlanná teszi.

Mindegyik karakter ruhatárát úgy állítottuk össze, hogy az egyfajta klasszikus ízlést tükrözzön, időben pedig ne legyen konkrétan behatárolható, egy szélesebb spektrumon mozogjon. Ez a legtöbb esetben kizárta, hogy a közkedvelt, népszerű üzletekből szerezzük be a ruhákat, ugyanis óhatatlanul is azt éreztük a ruhapróbák alkalmával – bármennyire is passzolt egy-egy ruhadarab a szerephez –, hogy ezt látjuk az utca emberén, ami pedig nagyon konkrétta és behatárolhatóvá tette volna a

szereplők megjelenését. A szereplőket jellemző egyedi ízlést a részletekben tudtuk megmutatni. Gertrúd és Misi esetében főként ismeretségi körből szereztem be a jobb minőségű, kicsit használt, de már levetett ruhadarabokat: ezek a klasszikus fazonú, finomabb anyagú ingek, gyapjú szövetnadrágok, apró mintás selyemblúzok és blézerek, melyek a karakterek ruhatárát harminc évre visszamenőleg is jellemzik, boltban ma már nem kaphatók, illetve ha igen, akkor a szabásvonalak óhatatlanul is maiak. Zoli grafikus énjére pólóinak mintáival utaltam, amiket akár maga is szerkeszthetett: az egyszerű figurális mintákat törtszínű, klasszikus fazonú pólókra nyomtattuk, ügyelve a formák arányaira, hogy a minta játékosságot tükrözzön, de ne legyen uralkodó.

Albán ruháit szinte egytől-egyig külföldi vintage boltokból válogattuk össze: fontos szempont volt, hogy olyan darabok legyenek, amiket itthon nem lehet kapni. A lány világos barna bőrdzsekije egy uniszex darab, amit talán egy korábbi szerelmétől kapott. A katonai vászon hátizsákot mindenféle kítűzővel és szöttes karkötőkkel egészítettük ki, hogy az állandó úton levést és a szabadságot szimbolizálja. A fekete flitteres sapka, amit nyáron is hord, szintén egyfajta lázadást és különbséget fejez ki.

III.2. Időrendiség felszámolása

Az egyes történetszakok több különböző idősíkot jelenítenek meg: 1944, 2000-es évek eleje és napjaink. A jelenben játszódó jelenetek az idő linearitását figyelmen kívül hagyva, mintegy a párhuzamosság érzetét keltve lazán kapcsolódnak egymáshoz. Az időrendiség mind a visszaemlékezések, mind pedig a jelenben játszódó történetek kapcsán akár felcserélhető is lehetne, mely elsődleges szempont volt az alkotó csapat számára a tervezés során. Az idő meghatározó szerepének tudatos felszámolása a forgatókönyv szintjén is egyértelműen kirajzolódott: a történetszakok egyenlő súllyal, sokszor az ok-okozatiság megszüntetésének szándékával, egymásnak megfelelően vannak jelen a történetben. Az előkészületek kapcsán Gothár Péterrel arra törekedtünk, hogy úgy alakítsuk ki a jelmezvilágát, hogy az időrendiség következetességét a ruhák szintjén is megszüntessük. Ez a megközelítés arra szolgált, hogy az egyes epizódok ne csak vágás szempontjából – hiszen a forgatókönyv sugallt egyfajta sorrendiséget – hanem főként a történet narratív síkját tekintve is az események véletlenszerűségét hangsúlyozva sugározzon egyfajta időtlenséget. Gothár Péter ezt a forgatókönyvben külön is kihangsúlyozta:

„A magyar nyelv a »véletlen« tekintetében is elég pontos, a véletlen nem azt jelenti, hogy egy eseménynek nincs oka, célja, értelme vagy magyarázata, hanem azt, hogy nem előzte meg vélelem: bekövetkeztére nem lehetett számítani, hogy az ok, értelem, cél, magyarázat az eseményben részt vevőket váratlanul érte, és épp az esemény az, ami rávilágít valami addig rejtett szükségszerűsége, összefüggésre. Félünk a véletlentől a vásznon, mert elfejtettük, hogy amit véletlennek hívunk, az csak a sors álruhája, a törvény kapuja, rögtönítélet vagy kegyelmi állapot. Alkotói feladat felismerni és használni, bánni tudni a véletlennel – ebben rejlik a tervezett film újszerű formai lehetősége. [...] Ez a képi elbeszélés tagolt szerkezetű, nem igényli az egyes epizódok narratív legömbölyítését, a kihagyásos technika számít a nézők együttgondolkodására, értelmezői szabadságára.”¹⁸⁷

Jelmeztervezőként elsődlegesen a jelenetek feltételezett eredeti sorrendjének helyreállítására volt szükségem ahhoz, hogy később az egyes idősíkok és karakterek kapcsolódási pontjait – a széttördelt történetszálak ellenére – a ruhákkal egyértelműen meg tudjam teremteni. Az irodalmi forgatókönyv számozott „*Véletlenekben*” jelölte meg az egyes epizódokat, melyek sorrendje többnyire teljesen esetlegesen változtatható. Ezek az idő linearitását helyreállítva a következők (a forgatókönyvben előforduló sorrendre a számozás és a zárójeles oldalszámok utalnak):

0/ MÍNUSZ EGYEDIK VÉLETLEN (2-5. oldal)

MOZI főcím

Az ezredforduló ünneplőibe öltözött gyerekcsoport – Gertrúd és a kis Albán kapcsolatának megalapozása.

6/ ELSŐ, ÉS EGYBEN ALAPVETŐ VÉLETLEN (70-76. oldal)

Visszaemlékezés az 1944-es eseményekre.

2/ MÁSODIK VÉLETLEN (14-23. oldal)

2017 – Duna parti 15 éves kórustalálkozó.

Kórház: Gertrúd és Albán egymásra találása.

4/ HARMADIK VÉLETLEN (32-54. oldal)

A váratlan vendég: Gertrúd és Albán érkezése, vacsorától reggelig.

Zoli és a Néma nő ismeretsége.

¹⁸⁷ Bognár Péter, Gothár Péter, Németh Gábor i. m. p.6.

1/ NEGYEDIK VÉLETLEN (11-13. oldal)

Trafik-jelenet: a film kerete.

Családi vacsora: a hősök megismerése.

3/ ÖTÖDIK VÉLETLEN (24-31. oldal)

Misi és Zoli otthon, ketten szimbiózisban.

Lakóbizottsági jelenet.

5/ HATODIK VÉLETLEN (55-69. oldal)

Gertrúd és Albán lakáskeresése.

Sienai kirándulás.

Idill a pápai házban.

9/ VÉLETLEN SORON KÍVÜL (102-110. oldal)

Vonaton.

Valószerűtlen látogatás Albán szüleinél.

7/ NEM VÉLETLEN (77-85. oldal)

Mikulás jelenet.

8/ KÜLÖNLEGES VÉLETLEN (86-101. oldal)

Zoli és Albán közös kalandja.

10/ HETEDIK VÉLETLEN (111-133. oldal)

Gertrúd hazatérése.

Misi végleg elköltözik.

London: Royal Albert Hall koncert terem.

Trafik jelenet: a film kerete.

Az időtlenség megfogalmazására tett kísérletünk alap tétele az volt, hogy bizonyos ruhadarabokra a szereplők attribútumaként tekintettünk, ezáltal ezeknek a történet során való szerepeltetése mindig az adott szereplőre és viszonyra vonatkozóan konkrét utalásként hatott. Továbbá úgynevezett

vándormotívumokat hoztunk létre, melyek feltűnése az egyes korokban szintén a történet-szálak összekapcsolását segítette elő. A következőkben ezeket mutatom be a tervezés folyamatát elemezve.

III.2.1. A jelmezek mint attribútumok

Albán felbukkanása a történetben az egész család életét felborítja. Gertrúdnak a vele való viszonya nem a beszükkült, az életébe belefáradt feleség kitörési kísérlete, hanem két ember őszinte és elkerülhetetlen találkozása, mely az egymás iránti kíváncsiságban testesül meg. Szerelmük fellobbanás, mely abban a pillanatban születik, mikor mindketten készen állnak rá, és addig tart, amíg ez az érzelmi szükséglet túlcsoportulttá, kielégítetté nem válik. A két szereplő két külön világ. Albán a messzi ismeretlenből jön, hordozza mindazt a kiszámíthatatlanságot és kalandvágyat, amire a többi szereplő vágyakozik. Gertrúd evvel ellentétben megrögzött szokásainak rabja, aki saját világába bezárva él. Albán azonban nem csak Gertrúddal kerül közelebbi viszonyba, hanem Zolival is szerelmi kalandba keveredik, mely a fiú életét is megbolygatja és férfivá érését is előidéz egyben. A karakterekre jellemző ruhadarabok szimbolikusan is kifejezik a szereplők egymáshoz való viszonyait. A két szerelmi szál időrendisége kibogozhatatlan – az egyes jelenetek szándékosan töredékesen, egymással keveredve követik egymást, ami a ruhák szintjén is megvalósul.

A tanárnőt a film elején egy jó ízlésű, de visszafogott megjelenésű, konzervatív szemléletű személynek ismerjük meg: az általa viselt selyem ruha, valamint a blúz, szoknya és blézer együttese ezt tükrözi. Férjével való kapcsolata a szexust már jó ideje nélkülözi, melyre a reggeli fürdőszobai készülődés jelenete is utal: a feleséget egy elnyútt trikóban és kockás férfi alsónadrágban látjuk, akárcsak férjét – a köztük lévő, elsősorban szellemi kötődés révén a két ember megjelenése az évek során teljesen hasonlóvá vált. Gertrúd az új szerelemtől kivirágzik, öltözködésében új elemek jelennek meg, melyek Albánhoz teszik hasonlóvá. A fiatal lányt egy piros ruhában, zöld harisnyába és flitteres sapkában ismerjük meg. Rögtön az első közös jelenetükben Gertrúd pasztell árnyalatú ruháit piros színűre váltja fel. Később közös utazásuk során a lánynak hasonlóan szűk fazonú, sötét nadrágot vesz fel, hozzá bordó felsőt, derekára kötve kapucnis pulóvert, kockás mintájú, vagány blézert és egy ezüstösen csillogó, flitteres sapkát visel. Egyedül az Alföldi Cipő az, ami megmaradt régi ruhatárából. Elválásuk után a flitteres sapka lesz az, ami Gertrúdot a lánynak kapcsolja.



Gertrúd és Albán öltözetei¹⁸⁸

A nagymama pápai házában, a világ elől elbújva, kettesben eltöltött idillikus időszakot napokban, vagy hetekben nem lehet mérni – az idő mintegy kimerevedik és állandónak tűnik. A fürdőszobai készülődés jelenete Albánnal is megismétlődik: itt azonban már a nőt a fiatal lányhoz hasonlóan selyem szárú alsóneműben látjuk. Ekkor a két női alak válik teljesen egyneművé megjelenésében, szinte egymás alteregói lesznek. A pillanat időtlenségét az öltözetek eklektikus keverésével is alá akartuk támasztani. Gertrúd és Albán felkutatják a szekrényben rejtőző régi ruhákat: így egyszer ötvenes évekbeli fürdőruhában, máskor régi, harmincas évekből származó selyem ruhában, vagy a nyolcvanas éveket idéző férfi ingekben és mai öltözetben látjuk őket felváltva. A mezítelenség megjelenése egyfajta édeni állapotot tükröz: egy-egy jelenetben gyümölcsökbe öltöztettük a két női testet, mely a szürreális beállításokban a kapcsolat játékos és pajzán jellegére utal.

Albán Zolival való kapcsolata álomszerű, egy soha véget nem érő nap története: a lány váratlanul bukkan fel a fiú autójában, akit így kénytelen magával vinni a tervezett útra. Zoli ebben az epizódban egy zakót visel a megszokott kapucnis pulcsi és a mintás póló felett, mely férfiasabbá teszi megjelenését. Albán ezekben a jelenetekben egy élénk rózsaszín, pöttyös mintájú, rövid ruhában jelenik meg, mely egyértelműen kacér nőiességét hangsúlyozza. A lány megváltozott frizurája, a fiúsan rövidre vágott haj, korábbi hosszú hajzuhatagával ellentétben, szintén szemtelenül frissnek és kihívónak hat. A lány másik jellegzetes ruhadarabja a barna bőrdzsekije most is rajta van, amit a kaland végén az analóg fényképezőgépével együtt Zolinak ad búcsúajándék gyanánt. Kettejük ez a két attribútum kapcsolja össze.

¹⁸⁸ *A hét kis véletlen* című film saját készítésű werkfotói a női szereplők öltözetéről



Zoli a lány bőrdzsekijében az analóg fényképezőgéppel¹⁸⁹

Apa és fia életét egy a házban lakó, másik nő jelenléte is felforgatja: az alattuk lévő lakásban, ahova a lichthóf ablakon keresztül a fürdőszobába be lehet látni, egy lelkében és testében is „gömbölyű” nő lakik, akiből árad a kedvesség. A középkorú asszony (Börcsök Enikő) süketnéma és egyedül él, talán mindig is egyedül volt. A kamaszodó Zolit a nemiség iránt ébredező vágya és kíváncsisága hajtja a nőhöz – a köztük lévő vonzalom egyszerre szól a szexusról és az oltalmazó anya-gyerek kapcsolatáról. Misi a kiüresedett férfi-női együttéléseből kimenekülve találja meg hozzá utat, ennél az asszonynál lel új otthonra: a korábbi, szópárbaj csatáktól zajos kapcsolatot a beszédes némaság és nyugalom váltja fel, egy belülről fakadó megértés és a szeretet melegsége. Az eseményeket most is a jelenetek töredékessége jellemzi, az időrendiség itt is esetleges. A jelmezek szintjén az idő véletlenszerűségét avval teremtettük meg, hogy egyfelől a néma nőt mindig ugyanabban az egy öltözetben látjuk: kerek idomait a hangsúlyosan virágmintás, bordó bársony pongyolája és az alatta lévő virágmintás fehérnemű hangsúlyozza ki. Másfelől apát és fiát sokszor egymáshoz nagyon hasonló jellegű öltözetekben látjuk – zöld színű kardigán, pizsama nadrág és póló, szürke zakó és világos ing –, mely szintén egyfajta állandóságot és körköröséget sugall.

¹⁸⁹ Rezes Judit werkfotója *A hét kis véletlen* című film forgatásáról



Misi és Zoli karakterének öltözetei¹⁹⁰

Az idő múlását egyik történetzál kapcsán sem tudjuk beazonosítani: a szereplők öltözetei mindkét jelenetsorban ugyanazoknak a ruhadaraboknak a variációiból kerülnek ki, néha még egy jeleneten belül is gazdát is cserélve egymás közt. Továbbá a két szerelmi epizód egyes jelenetei egymással is keverednek, így a történet időrendisége nem rekonstruálható. A ruhák állandóságukkal ebben az esetben egyfelől a karaktert hangsúlyozzák, másfelől pedig egy sajátos, kifeszített idősíkot hoznak létre: semmi nem előzménye a másiknak, és semmi nem következik az előtte levőkből, mindig minden jelen időben van.

III.2.2. Vándormotívumok

A pöttyös ruha, a flitteres sapka, a kardigán és a hátizsák egyfajta vándormotívumként vonul végig a filmen, melyek a szerelem megjelenését, a sorsszerű találkozásokat jelképezik a történet során. Először az ezredfordulón játszódó, ünnepi koncert jelenetben találkozunk vele: az ekkor még hétéves Albán pöttyös ünneplő ruhát és kardigánt visel, hajfonatában flitter gyöngyök csillognak. Gertrúd és a kislány kapcsolata már ekkor is egy erős kötődésről árulkodik, de ez még persze mentes mindenféle szerelmes érzelemtől.

A Gertrúd nagymamájának visszaemlékezésében meglevő, 1944-es történetben a fiatal, tizenhat éves lány – akit a német katonák összegyűjtenek a gimnáziumból – szintén pöttyös ruhát,

¹⁹⁰ *A hét kis véletlen* című film ruhapróba fotói, saját

csillogó sapkát és kardigánt visel, hátán pedig ott lóg ugyanaz a vászon hátizsák, mint Albánnak. Találkozása a hasonló korú német tisztel sorfordító lesz számára: mindkét fiatal gyermeki ártatlansággal vesz részt a II. világháborúban, szinte nem is értik, mi zajlik körülöttük. A fiatal zsidó lány nem tud németül, de emlékszik az iskolában tanult Goethe versre, az Erlkönigre, amit belső késztetésből egyszer csak szavalni kezd a fiúnak, miközben egy teherautón egy táborba szállítják őt a többi zsidó családdal. Nem beszélnek egymás nyelvét, de a tiszta szerelem egy pillanatra mégis fellobban közöttük. A német tiszt a lány kezébe rajzolja a menekülő útvonal térképét, ami által ő egyedül el tud szökni a hodályból. Ha nincs ez a véletlen találkozás, akkor a nagymama nem éli túl a háborút, és Gertrúd meg sem születik.

A nagymama egykori pápai házában, ahol Albán és Gertrúd elbújnak a világ elől, a falon lévő fényképek között szintén felbukkan a pöttyös ruha, amit egykor a nagymama viselt. Egy szürreális álmokép erejéig Albánt és Gertrúdot is ilyen negyvenes évekbeli, pöttyös mintájú ruhákban látjuk, ahogy egymás szemébe nézve mélyen beleszívnak szipkájukba. A messziről jött lány Zolival való kalandja során is egy feltűnő színű, pöttyös ruhát visel, mely szintén ezekre a generációs, régi találkozásokra utal vissza.

Tervezőként ezeknek a motívumoknak a különböző korokban történő szerepeltetése felvetette a kérdést, hogy mitől fogadjuk el ugyanazokat a ruhadarabokat mindegyik korban odaillőnek, hitelesnek. A tervezés során ügyelni kellett arra, hogy olyan fazonú és anyagú ruhákat, kardigánokat és sapkákat keressék és válogassák össze, melyek egyfelől formailag hasonlóak, másfelől pedig mindegyik korban illeszkednek az aktuális divathoz. A kardigán esetében az volt a kulcs, hogy míg az ezredforduló és az 1944-ben játszódó jelenetek fekete-fehérben jelennek meg, addig a jelenben játszódó történet-szálakat színesben látjuk. Albán kardigánja így ugyan egy klasszikusabb fazont képvisel, ami jellegében a korábbi korokkal is egyezik, azonban a rózsaszín árnyalat egyértelműen maivá és nőiessé, vagánnyá is teszi. A sapka esetében a svájcisapkának, vagy barettnak nevezett fazont választottuk, mely egészen a harmincas évektől napjainkig divatnak számít, és emellett sokszor a lázadó női karaktereket jellemezte a filmvásznon (például Greta Garbo a *Ninocska*-ban 1939-ben, Faye Dunaway a *Bonnie & Clyde* című filmben 1967-ben, vagy Eva Green piros sapkája Bertolucci *Álmodozók* című filmjében). Egyedül a sapka színe változik a film során – a flitter általi ragyogás és a sziluett végig ugyanaz. A hátizsákhoz szintén egy univerzálisabb fazont és vászon anyagot választottunk, mely mindegyik korban elképzelhető, koronként csupán a díszítéseket

változtattuk meg ugyanazon a táskán. A ruhák szabása, a pöttyök mérete és ritmusa már nagyobb változatosságot mutat, ugyanis a minta jellegzetessége megengedte, hogy a különböző korokhoz igazítsuk a ruhák szabását, anyagát és színét, hiszen a pöttyözés már önmagában is megteremtette az áthallást az egyes öltözetek között.



Pöttyös ruhák *A hét kis véletlen* című filmből¹⁹¹

Ezeknek a ruhamotívumoknak – a svájcisapkának, a hátizsáknak, a kardigánnak és a pöttyös ruhának – az együttese a filmben mindig olyan női karaktereken jelenik meg, akiknek élete egyfajta fordulóponthoz érkezett, az elkerülhetetlen változás pedig mindig sorsszerű találkozásokban nyilvánul meg.

III.2.3. Színek és formák

Az egyes jelenetek felépítésénél sok esetben a színek határozták meg a kompozíciókat, melyek adott helyzetben a karakterek viszonyrendszerét is leképezték egyben. Ez a stilizációs forma nem a szereplők jellemábrázolására törekszik, hanem a színek által a kapcsolati hálót rajzolja ki.

Apa és fia viszonyát több ízben is az egymásnak megfeleltetett színekkel fejeztük ki. Mikor Misi és Zoli saját világukba visszahúzódva, ketten vannak otthon – az apa egy régi kotta restaurálásával foglalatoskodik, a fiú pedig laptopján GIF-eket készít –, mindketten élénk zöld kardigánt viselnek. Ezt a kamera úgy foglalja keretbe, hogy a két figura ugyan a termélységet tekintve a tér két külön szegmensében foglal helyet, azonban a beállításban mintegy egymással szemben ülnek. Két magába zárt alakot látunk, akiket a családi kötelék összekapcsol: ezt a hasonlóságot a színek és a hasonló

¹⁹¹ Werkfotók (saját) *A hét kis véletlen* című film ruhapróbáiról és a forgatásról

formák a ruha szintjén is kifejezik. A Mikulás jelenetben, mely apa és fia közös ügye, szintén a hasonló színek teremtik meg vizuálisan a két szereplő kapcsolatát: Misi piros Mikulás jelmezben, Zoli pedig bordó kapucnis felsőben látható.

A családi vacsora közben az előzőekhez hasonló módon mindketten világoskék pólóban és piros kötényben vannak, melyre ráerősít, hogy a jelenetben a két női szereplőt, Gertrúdot és Albánt is összekapcsolja öltözetük színe: piros pamut jersey ruhát, felette pedig halvány rózsaszín kardigánt viselnek.

Ezek az élénk színek kapcsolatok hangsúlyossá válnak a filmben, mert egyfelől a szereplők színvilága alapján véve visszafogott, másfelől ezek a színek önmagukban egyik karaktert sem jellemzik. A stilizáció ezáltal egyértelműen a figurák viszonyrendszerére utal.

III.3. Valóság és stilizáció

A film történetében időben és térben több párhuzamos sík is megjelenik egymás mellett, melyek mind egyfajta társadalmi mintára és berendezkedésre utalnak. Az egyes jelenetek jól elkülönülő jelmezvilága más és más eszközökkel teremti meg az egyes síkok vizualitását. A következőkben a film jelenét, az 1944-es események személyes visszaemlékezését és egy mesebeli világot megelevenítő jelmezek tervezési folyamatát és annak tanulságait mutatom be.

III.3.1. Kitágított jelen idő – társadalmi keresztmetszet

Mindig fontos tervezői kérdés, hogy hogyan teremtyük meg egy film társadalmi közegét, ugyanis a szereplőink ehhez a viszonyítási ponthoz képest lesznek értelmezhetőek, karakterük ezáltal lesz behatárolható. A filmben tulajdonképpen egy jelenetsor kínál erre lehetőséget.

Misihez november közepén a társasházi lakóbizottság tagjai érkeznek, akik versben, szavalva kérik meg tiszteletbeli szomszédjukat, hogy ez alkalommal is vállalja magára a Mikulás kitüntetett szerepét. A lakók betódulnak az előszobába, és mintegy tablót alkotva rögtön képet is adnak a ház társadalmi, szociális keresztmetszetéről. A ruhák szemiotikai jelentését hangsúlyoztuk ebben az esetben: az öltözetek sztereotip megjelenése nem törekszik árnyalt jellemábrázolásra, az egyes típusok felmutatása volt a célunk.

Szalai Lajos pálinkával a kezében szónokol az élen: lecsúszott alkoholista értelmiségi, volt gimnáziumi tanár, ma már csak sörözik és meccset néz – sötét színű, nejlon pólóban, cipzáras polár kardigánban és szürke nadrágban látjuk.

Karasoveczné, aki mindig mindent tud a ház lakóinak dolgairól, szintén akkurátusan követeli, hogy Misi legyen ezúttal is a Mikulás, már csak alkatára nézve is, és véleménye szerint amúgy sincsen jobb dolga. A középkorú özvegyasszonyt az elvártársnőkre emlékeztető szürke szoknyában, szürke mellényben és cipőben látjuk, amihez mintás zsorzett blúzt és lila kardigánt visel. Megjelenése a rendszerváltás előtti időket idézi.

Imre bácsi nyugdíjazott hivatalnok: egy jobb napokat látott, kötött, halszájka mintás, gyapjú kardigánt, világoskék vasalt inget, régi szürke szövetnadrágot és egy rénszarvasos karácsonyi nyakkendőt visel. Felesége, a szintén nyugdíjazott Ibike néni, aki egykor óvónő volt, most mindig ott van minden lépcsőfordulóban, mindent hall és lát. A hideg téli estéken a kis összegű nyugdíjnak köszönhetően fa vállfákkal fűtenek be. Ibikén, aki többször is felbukkan a filmben, szinte évszaktól függetlenül ugyanazt a horgolt sapkát, mamuszt és drapp, rózsamintás köntöst látjuk.

Egy zsidó családfő is képviselteti magát a bizottságban: az előírásoknak megfelelően fekete zakóban és nadrágban, fehér ingben, alatta cicitet hordva, fején kipával látjuk.

A kis Kelemen az egyik szomszéd fiú, akit láthatóan úgy rángattak ide: zöld csillag mintás köntösében szuperhősnek képzelet magát. A nagyfülű postás félig szolgálati egyenruhában toppan be kutyájával. Márk egy egyetemista orvostanhallgató fiú Romániából: kordnadrágot, fehér inget és egy olyan zakót visel, amit az apjától örökölhettek és amibe szemmel láthatóan még nem emberesedett bele.

A fura, bogaras ezermester sokzsebes munkás mellényt visel, míg felesége, az önjelölt médiasztár, aki saját blogot is vezet, arany sminkben és csillogó, élénk színű ruhában, arany szárnyakkal jelenik meg. Magdi néni, aki a frissen sült kakaós csigát prezentálja a rögtönzött fellépéshez, tipikus, virágos nejlon otthonkában és kardigánban jelenik meg.

A szemközti, lufiárus roma család asszony tagja és a kisfiú is jelen van: látszik, hogy minden viszontagság ellenére ők a jég hátán is megélnek – öltözetük a harsány színek kavalkádja, főként a zöldek és lilák jellemzik, a családfő pedig nagy karimájú Gábor kalapot hord. Egyfajta muzsikusság élet az övék, a széljárással együtt változik a sorsuk is.

A lakókat legközelebb akkor látjuk viszont, mikor Misi piros ruhában, fehér műszakállal egy kötéllel lefelé ereszkedve benéz minden lakás ablakán.



Lakóbizottság ruhapróba felvételek *A hét kis véletlen* című filmből¹⁹²

Az öltözeteket úgy válogattuk össze, hogy azok lehetőleg ne a legutolsó utcai divatot kövessék, hanem egyfajta nagyobb rálátással, általánosabban fogalmazzák meg az egyes szerepek által képviselt típusokat. Fontos szempont volt számunkra, hogy a ruhák úgy teremtsék meg a film mai közegét, hogy közben ne aktualizáljanak: egyes ruhadarabok a hatvanas éveket idézik (Imre bácsi), van amelyik öltözet a szocialista rendszerre utal vissza (Karasoveczné), de van amelyik együttes akár egy az egyben ma megvásárolható (Szalai Lajos). A színhasználatban főként tört árnyalatok jelennek meg, a narancs és kék komplementer árnyalatai, színes szürkékkel és zölddel kiegészítve. A különböző korú, anyagú és minőségű ruhák keverése a különféle társadalmi rétegekre reflektálnak – egy olyan masszát hoznak létre, mely az elmúlt harminc évet öleli fel. Egy közösség ruhatárát mindig is több korszak és több társadalmi réteg ruhái jellemzik, azok együttese adja ki a csoport vizuális képét.

¹⁹² *A hét kis véletlen* című film jelmezeinek ruhapróbája, saját fotó

III.3.2. Történelmi hitelesség és a történet illúziója

Az 1944-es események a nagymama elmesélésében elevenednek meg a filmben. Cél volt a történet személyességének a megteremtése, mely sajátos módon emlékszik a háború eseményeire. Kiindulási pontnak a Fortepan fotóit és a Magyar Filmarchívum 1944-es felvételeit, valamint a korszak világhíradóit tekintettük. A flashback epizód három jelenetsorból állt össze: a német katonák kiválogatják a zsidó diáklányokat a gimnáziumban – teherautón való utazás keresztül Budapest utcáin – a fiatal lány szökése a vidéki birkahodályból.

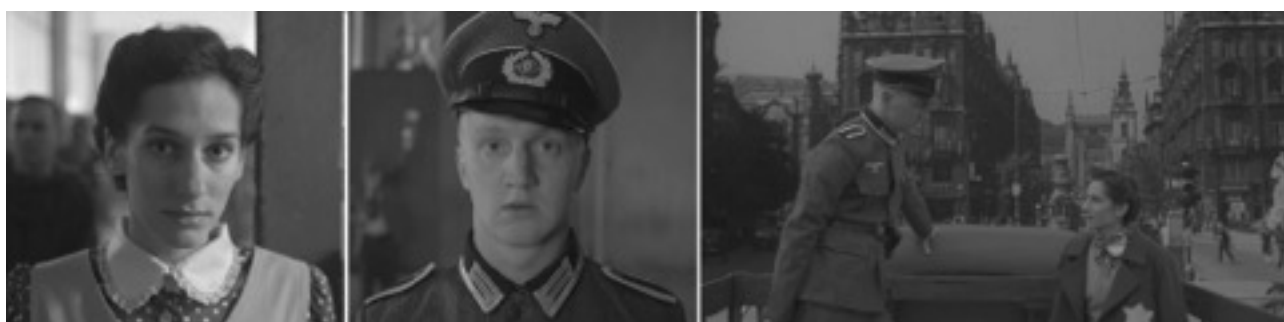
Az egyenruhák filmen való szerepeltetéséhez kikértük Ritter László katonai szakértő szakvéleményét. 1944-ben a zsidó deportálások Budapesten – de az egész ország területén is – a magyar hatóságok közreműködésével történtek, német tisztok és katonák ebben sohasem segédkeztek. A film történetében azonban egy fiatal német tiszt menti meg a zsidó diáklányt, ezért a német katonaság megjelenítésével körültekintőnek kellett lennünk. Gothár Péter egy nem létező, idillikus állapotot szeretett volna megjeleníteni, amely a két ellentétes világot a háború borzalmain túl is képes összekapcsolni. A II. világháború kapcsán készült katonai életképeket gyűjtöttünk referenciaként a német szereplő vizuális megjelenésének kialakításához. Meglepve tapasztaltuk, hogy ezek a fotók gyakran nagyon fiatal, 18-22 év körüli egyenruhás férfiakat ábrázoltak, akik sokszor mit sem sejtve a körülöttük lévő borzalmakról, látszólag reménnyel és várakozással tekintettek a jövőbe. Az volt a célunk, hogy a német tisztet – a körülmények és a történelmi tények ellenére – a szerelmi történetben pozitív szereplőként tüntessük fel, hiszen a két fiatal kivételes találkozása a háború borzalmait felett áll. Referenciaként az alábbi képek szolgáltak.



Referencia fotók német katonákról a II. világháborúban¹⁹³

¹⁹³ Fotók forrása: <http://osaarchivum.org/index.php?lang=hu>, 2018.06.10.

Az iskolai jelenetben egy idősebb tiszt (Bagossy László) vezeti a lányok kiválogatását fegyveres katonák kíséretében, a fiatal tiszt mellette áll, és figyeli az eseményeket. A katonák és tisztek egytől-egyig a német Wehrmacht egyenruháit és rangjelzéseit viselik a filmben, holott ha tartózkodtak volna egyáltalán német katonák ilyen célból Budapesten, akkor azok kizárólag SS-katonák lehettek volna. Ebben a vonatkozásban a történelmi hitelesség sehogy sem állja meg a helyét, de nem is ez volt a rendezői szándék. Az epizód két főszereplőjét kellett úgy viszonyba állítanunk egymással, hogy a szerelmi történet, a találkozás sorsszerűsége a nézők számára átélhetővé és ezáltal egyben hihetővé is váljon. A fiatal nagymama, ahogy arra már korábban kitértem, pöttyös ruhát, a külső jelenetekben svájci sapkát és a kabáton vászon hátizsákot viselt, mely a női karakterek vándormotívumaként tűnik fel a filmben. A fiatal német tiszt „történelmi érintetlenségét” a színészválasztás és -játék mellett a Wehrmacht egyenruha adta meg, ugyanis az SS halálfejes sapkarózsa helyett birodalmi jelzés szerepelt a tányérsapkán, továbbá a tiszti rangjelzések is ehhez igazodtak.



A fiatal nagymama és a német tiszt *A hét kis véletlen* című filmből¹⁹⁴

A gimnáziumi diáklányok ruházatát egységesíteni szeretnénk volna, ezért iskolaköpenyt adtunk rájuk, ami a negyvenes években nem volt jellemző. Ehhez korabeli üzemekben dolgozó nők munkásruháit és köpenyek szabásmintáit vettük alapul – azok alapján alakítottuk ki a végleges formát. Fontos volt az egységesség mellett, hogy a köpeny elég sok részt szabadon hagyjon az alatta lévő ruhából, hiszen az egyes karaktereket csak ezáltal tudtuk differenciálni. Egy közép árnyalatot választottunk, aminek felületét utólag csíkozással törtünk meg. A diáklányok ruháit a Magyar Televízió Jelmezzraktárából kölcsönöztük. Mivel fekete-fehérben szerepelnek ezek a jelenetek a filmben, így elsődleges szempont volt számunkra, hogy a különböző színtónusok és minták miként viselkednek: a ruhákat minden esetben monokróm módban fotóztuk be, hogy lássuk, milyen árnyalatok válnak

¹⁹⁴ Próbafelvételek és werkfotók *A hét kis véletlen* című filmből, operatőr: Táborosi András

túlságosan feketévé, a világos színek mennyire éghetnek ki, illetve hogy a minták mennyire érvényesülnek a színek nélküli felvételeken. Színtől függően sokszor még közép árnyalatok is egészen sötétnek hatottak (főként a középkekek és barnák), míg bizonyos tónusok világosabbnak tűntek (rózsaszínek, szürkék és közép pirosak) fekete-fehérben.



Német egyenruhák és a diáklányok öltözetei *A hét kis véletlen* című filmből¹⁹⁵

A teherautón játszó jelenet háttérében az 1944-es Budapest utcái és járókelői is feltűnnek, melyhez a Magyar Nemzeti Filmarchívum eredeti felvételeiből is használtunk részleteket. Kiválasztottunk az utcán menetelő zsidó tömegből, valamint az őket néző emberekből párat, akiket közeli felvételekben rekonstruáltunk. Ehhez egyrészt úgy válogattuk ki a statisztákat, hogy azok karakterben egyezzenek az archív felvételen szereplő emberekkel, továbbá az öltözetek terén is ügyelnünk kellett a kontúrok, árnyalatok és anyagminőségek részleteire, hiszen ezek együttesen kapcsolták össze az újonnan rögzített és régi felvételeket. A birkahodályban játszó éjszakai felvételeknél, ahol tulajdonképpen egy zsidó embercsoportot látunk állatokkal összetéve, az öltözetek világos és sötét tónusainak kontrasztjára kellett odafigyelnünk: egy-egy világosabb sál, kendő vagy sapka, a női kabátok különböző tónusa adott egyfajta ritmizálást a sötét kompozíciónak. A múlt, a II. világháború eseményei a történet személyessége által lesznek valóságosak, nem a történelmi tények hitelesítik az eseményeket. A szerelem hihető kivételessége felülír mindent.

III.3.3. Elrajzolt világ

Gertrúd és Albán utazása során ellátogatnak a lány szüleihez is. A filmben ekkor egy teljesen elrajzolt, szinte mesebeli világ elevenedik meg. Szándék szerint a néző először nem tudja eldönteni, hogy valóság, vagy életre kelt fantázia, amit lát. A szülők egy vidéki gazdaságot tartanak fenn,

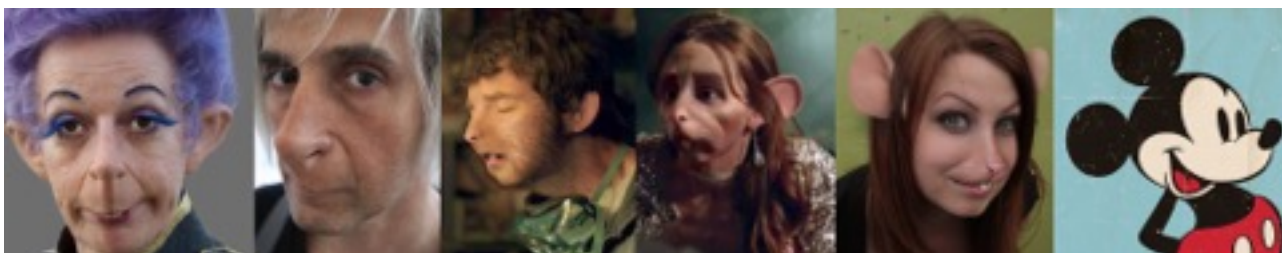
¹⁹⁵ Ruhapróbafotók *A hét kis véletlen* című filmből, saját

melynek ők ketten a vezetői, a birodalom királya és királynéja. Tervezőként egy olyan mesebeli világ vizuális megfogalmazása volt a cél, mely egyszerre meghökkent, de ugyanakkor rokonszenves is marad a néző számára. A ruhák színe és formája játékosra törekszik, a mesekönyvek formai világát idézi meg. Egyes szereplőkre barna csomagoló papírból készült kötényeket adtunk, amire kézzel különböző színes sormintákat festettünk. A gyermeki fantáziát kívántuk életre kelteni, mint amikor a gyerekek az óvodában lerajzolják a mesét, amit hallottak.

Az anyát egy élénk rózsaszín, arany csillagokkal díszített plüss melegítőben, arany papucsban látjuk, hajában koronára emlékeztető kis arany színű csatok vannak. Az apa egy terepmintás vászon anyagból készült, szmoking fazonú, ünnepi öltözetet visel, hozzá fehér inggel, fekete csokor-nyakkendővel és egy piros papuccsal. A ház körül és a kertben dolgozó munkásokat látunk, akiknek öltözete harsány színekben jelenik meg: élénk kék és zöld overálok, piros, sárga, kék és meleg világosbarna pólók és ingek, hozzá pedig különböző színű micisapka. Egy elrajzolt világ színes munkásbrigádját látjuk az öltözetek által.

A családi vacsora során kellemes fogadtatásban részesül Gertrúd és Albán, azonban az este egy pontján a lány szülei és a munkások is egerekké változnak át. Kihívás volt a karakterek egérszerűségének megtervezése. Mindenképp arra törekedtünk, hogy a figurák annak ellenére, hogy egerek, kedvesek legyenek. Kutatást végeztünk korábbi – mind színházi, mind filmes – egérmaszkok megvalósításáról, a legegyszerűbb jelmezkölcsönzőből beszerezhető papírmaszkoktól egészen a legprofibb filmes, részben CGI által utómunka során létrehozott prosztetik maszkokig. E. T. A. Hoffmann *Diótörő és az egérkirály* (1816) Csajkovszkij balettzenéje kapcsán (1892) világszerte ismertté vált, így számunkra is számos referencia anyaggal szolgáltak a belőle készült előadások és tervek fotói. A 2010-ben készült filmváltozat karakterei, továbbá a *Grimm* című TV-sorozat (alkotók: Stephen Carpenter, David Greenwalt, Jim Kouf, 2011-2017) félig ember, félig állat figurái szolgáltak kiindulási pontként. A tapasztalatom az volt, hogy nagyon apró részleteken múlik, hogy mitől érezzük az adott karaktert rokonszenvesnek, vagy ellenségesnek. Rá kellett jönnünk, hogy a fülek állása és mérete az egyik döntő tényező abban, hogy a karaktert kedvesnek találjuk-e: ha a fülek közepes méretűek, vagy nagyobbak, és a fej tetején találhatóak, akkor a figura rokonszenvesebbé válik, akár csak a Mickey egér jól ismert karaktere. A fogak állása és mérete, az ornyereg íve és a pofazacskóból kiálló bajszok iránya és hosszúsága a karakterek differenciálásában volt segítségünkre. Nem törekedtünk a valóságúság megteremtésére – hiszen a téma

abszurd jellegéből fakadóan ez eleve lehetetlen lett volna –, a rendezői és tervezői döntés egyértelműen a stilizáció irányába billentette el a vizualitást.



Az egér karakter tervezés referenciái¹⁹⁶

Feladat volt ezek mellett, hogy az emberek egerekké történő átváltozását utómunka használata nélkül teremtsük meg. Ezt egyfelől különböző fázisokkal terveztük megvalósítani, melyeket majd a vágás során egymás után helyezve szándék szerint kiadják az átváltozás folyamatát. A statiszták válogatásánál szempont volt, hogy eleve olyan arckaraktereket keressünk, akikbe kis átalakítással, grimaszolással könnyen beleképzeltető egy rágcsáló karaktere. Különböző formájú és nagyságú fülekkel kísérleteztünk az első fázishoz (maszk: Hortobágyi Ernella), míg megtaláltuk azt az arányt, ami nagyon közel áll a természeteshez, de mégis érezzük, hogy kicsit más, és valahogy furának tűnik. Sok esetben nem a fülkiegészítés volt a legjobb megoldás, hanem elég volt csupán a felső metszőfogakat kicsit megnagyobbítani.



Egérmaszk tervek és a forgatás során a statisztákról készült képek¹⁹⁷

¹⁹⁶ Saját képgyűjtés: fotók forrása: www.pinterest.com, 2018.07.13.

¹⁹⁷ Egérmaszk terveim *A hét kis véletlen* című filmhez, saját werkfotók

A kiemelt szereplőknél az átváltozást (Egérkirályné: Básti Juli, Egérkirály: Bezerédi Zoltán) három fázisban valósítottuk meg. Elsőként szilikon rátéttel csak kicsit növeltük a fülek méretét – az Egérkirály esetében kis gyurmát tettünk a fülek mögé, hogy elálljon –, hiszen ők maguk, színészi játékkal és arcmimikáival teremtették meg az egérszerű karaktereket. Második fázisként kaptak egy nagyobb fül rátétet, míg a harmadik fázisban már egy teljes szilikon arcmaszk és szőrökkel kiegészített nagy méretű fülek adták meg a teljes átváltozást (prosztetik: Novák Balázs).



Egérmaszk referencia képek és a kivitelezés fázisai¹⁹⁸

A statiszták esetében nyíltan felvállaltuk a stilizációt: teljes fejmaszkok készültek, melyeket különböző szürkés és barnás árnyalatú műszőrmével borítottunk. Az elkészült 30 db egérmaszk mind egyedi arckifejezéssel és saját karakterrel rendelkezett – a szemek mérete és a szemöldök íve, a homlok és az ornyereg arányai, a fülek állása és a fogak befolyásolták ezek arányait. A fülek felső egyharmada tüllrétegekből és elvékonyított szilikonból készült, hogy a napsütésben ezeken átderengjen a fény. A szemeknél a fekete színnél döntöttünk, de cél volt, hogy valahogy mégis „élővé” tegyük – ezért átlátszó félbevágott műanyag golyót használtunk, amit belülről festettünk.

A *Hét kis véletlen* című film tervezési folyamata megerősített abban a meggyőződésben, hogy egy adott korszak érzetét a jelmezek által a ruhák szemiotikai jelentését tudatosan használva teremthetjük meg, alkalmazva az adott korra jellemző ismertető jegyeket. A jelmezeket azonban a színek és formák egymásnak való megfeleltetése révén viselettörténeti korszaktól függetlenül is viszonyba állíthatjuk egymással, mely ezeknek a jelölőknek az erős szemantikai kapcsolatára utal.

¹⁹⁸ fotók forrása: www.pinterest.com, 2018.07.13., saját fotók a munkafázisokról

Összegzés

A játékfilmes jelmeztervezés, ahogy azt láttuk, összetett feladat, a tudatos képi megfogalmazás a tervezés során számtalan szempont figyelembevételét követeli meg. A jelmez ebben a relációban az anyag, a szín, a forma, valamint az idő függvényében alakítja ki végleges megjelenési formáját, mely a különböző stilizációs szinteken a film vízióját szolgálja. A tervezőnek ezek relációiból úgy kell megalkotni a film jelmezvilágát, hogy az minden esetben a közös elveket támassza alá.

A néző a filmnézés idejére szövetséget köt a mozival, és egy tudatosan megkomponált film esetében szerencsés esetben valóságosnak tekinti, amit a filmvásznon lát. Ez az illúzió legteljesebben a realiztikusságra való törekvésekben valósul meg, mely azonban – ahogy azt láttuk – nem jelenti egyben az ábrázolás valóság-hű megjelenését is. A viselettörténeti korhűség és a film jelmezeinek valóság-hűsége a legtöbb esetben nem ekvivalens, a viseletek nem feleltethetők meg a valóság-hűség kritériumának. Azonban a jelmez vizualitása és materialitása révén minden esetben szükségszerűen létező öltözetekre utal vissza: a jelmez jelölővé, a megjeleníteni kívánt viselet pedig jelöltté válik ebben a viszonyban. A tervezőnek ezért a vonalak, a formák és a színek együttesét oly módon kell használnia a tervezés során az öltözetekben, hogy a jelmez visszamutasson a valós viseletre: a hasonlóság és a megfeleltetés általi jön létre, hogy az újonnan létrehozott vizualitás hasonlít az eredetire. A beazonosíthatóság a hasonlóság mértékétől, a stilizáció formai megoldásaitól függ. Az így létrejövő ruhák valamennyire mindig magukon viselik egy kor lenyomatát – legyen az a korszak, amit ábrázolnak, vagy akár az, amiben létrejöttek –, attól sohasem lehetnek függetlenek, az idő fogságában léteznek csupán.

A fejezetben ennek megfelelően a múlt – jelen – jövő – időtlenség ábrázolására vonatkozóan jelmeztervezői attitűdöket vizsgáltam, melyek eltérő terminusok mentén teremtik meg saját valóság-illúziójukat. Ebből a szempontból elsődleges a ruhák szemiotikai szerepének vizsgálata, hiszen a jelmez esztétikai megjelenése mellett a film közegében kulturális szignálként is értelmezhető. Az elemzések kapcsán arra a következtetésre jutottam, hogy a jelmez általi egy korszak érzetét és teremti meg a film saját valóságát, hogy tudatosan olyan elemeket használ, melyek a közös tudásra alapozva a nézőben egyfelől az ismerősség érzetét keltik, másfelől pedig koherens egységet alkotnak, függetlenül attól, hogy milyen korban játszódik a történet.

Egy minden elemében megkomponált filmnek aurája van: mágikus erővel rendelkezik, mely közönségét beszippantja és mindvégig fogva tartja, nem ereszti el az utolsó percig sem. A néző ilyenkor ösztönösen megérzi, hogy a filmvásznon valami különös van kibontakozóban: belekerül az előtte feltárulkozó világba, elmerül annak misztikumában, felfedezi titkait. Ilyen erős hatást legtöbbször csak egy tudatos mozgókép-alkotási folyamat során létrehozott film válthat ki, mely minden részletében koherenciát és erőt sugároz. Ennek a nagy egésznek a jelmezek meghatározóan fontos részét képezik.

Köszönetnyilvánítás

Köszönettel tartozom Gothár Péternek, akinek szellemisége nagyban meghatározza jelmeztervezői gondolkodásomat és a tervezésről kialakított szemléletemet. Közös munkáink élménye és tapasztalatai nélkül nem készülhetett volna el ez a dolgozat.

A választott téma kidolgozásában nagy segítségemre volt témavezetőm, M. Tóth Géza, aki kritikai megjegyzéseivel nem csak a doktori disszertáció megírását, hanem már a mesterképzés alatt is segítette felkészülésemet.

Külön köszönet illeti továbbá Nyulassy Attilát, akitől rengeteg biztatást és támogatást kaptam.

Thesis

For costume designers it is of primary importance while designing to ask the question: what are the effects that make the costume work. What makes us think that certain characters are lifelike and real? What are the factors that contribute to invoking an era or a world of creation in us? Does the intention to be realistic help visualizing an era as an illusion or on the contrary: is it stylization that serves intentions of filmmakers better? Therefore as a costume designer I believe it is of great importance to interpret the costumes' resemblance to reality, since the purpose is not to present the style of an era as it was by all means, but to create the most authentic reality possible for the viewer - regardless from the fact that it takes place in a fictional or real universe. "The image is real, even if it's untrue/fake" - says Umberto Eco in his essay, *Critique of the Image*¹⁹⁹, so we can state that "in their own system of context even the untrue/fake images of the feature film are real, as they bear the reality of the specific reality."²⁰⁰

The spectacle in the case of the feature film is based on the viewer's ability to accept and interpret the system of signs seen on screen and to learn how to read them. Thereby, for the duration of the film a consensus is formed between the audience and the movie: what the viewer sees on screen in a given context is accepted as real. Depiction in motion pictures therefore assume a high degree of abstraction, that relies on the viewer's mental complementary ability. Based on this idea I examine how costume designing in feature films serve the concept of the director. The concept that lets the audience acknowledge the world created by the film as reality.

The goal of my research was to find professional answers to these questions examining the creative process of costume designing, to help the work of future and already practicing designers with the process of motion picture costume designing. In my dissertation I attempt to interpret costumes as representations of reality in relation to the history of attire. As a hypothesis I stated that we can effectively examine the different stylizational levels of how costumes are represented visually, in relation to attire history. The characteristics and physical features of the garments reflect the

¹⁹⁹ Umberto Eco: *Critique of the Image*. 1967. (Ford. John Mathews) In Thinking Photography (Szerk. Victor Burgin) Houndmills, Basingstoke, Hampshire RG21 6XS and London, MACMILLAN PRESS LTD, 1982. p.34.

²⁰⁰ Gelencsér Gábor: *Képtelen képek - A médiarealizmusról* In *Mozgóképkultúra és médiaismeret szöveggyűjtemény*, <http://mek.niif.hu/00100/00125/00125.pdf> p.27, 2016.11.15.

mentality of that certain age according to the creators' intentions. My method is the analysis of feature films shot in different ages: as the axis of time I took the time of the shooting for the given film, since the main aspect from the perspective of costume designs is when the story takes place compared to its own era. I defined costume designing methods by this: I examined costumes with reference to time and the timelessness of past-present-future, and I identified correlations and rules regarding designing. Analysis is not limited strictly to feature films, tv shows are also the subject of the study for a few illustrative examples. The practical usage and experience of theoretical theses are an important part of mindful creative process of the designer. To prove this I present my own designing work in the last chapter of the dissertation to point out the realization of costume designing systems.

I. The basic questions of costume designing in feature films

In the first chapter of my paper I list the characteristics and tools of costume designing in feature films, I structure the standpoints that interpret costumes primarily as the representation of reality.

During the reception of the film the viewer interprets the visual information, builds up a world that ideally agrees with the concept of the filmmakers. While placing the story in time and space it is inevitable to search for the background of the related attire history and fashion sociology, for this can serve as important alignment during the designing work. Even in the case of creating a totally abstract scenery, as the following chapters will show. Costume is often beyond its own aesthetics and acts as a sign in the visual system of the film, so it is necessary to study and describe its role in communications. What proves to be helpful from the relevant disciplines in this approach is semiotics that translates attire as a cultural sign. We can describe the dress by its three key characteristics: its colour, its form and the choice of material define fundamentally the visual image of the attire, so I continue my paper with analysing these aspects.

Regarding character representation the essential question is how the designer dresses the given character and its social environment in the film. The appearance of a character always informs the viewer about the social and cultural background with the help of visual signs, and also gives information about its current mental state, so the designer has to deal with the interaction between

the actor and the role, the state of the character according to the relations in the film and the character arc. This visuality shows not only in the attire but the representation of the body image, which together with the mask serves the building of the character. The final shape of the dress is formed in many cases by the garment under: on the one hand it adjusts to the rules of social interaction, and on the other it forms the shape of the body adjusting to the beauty standards of the era, defining the actor's movements. In my thesis I argue for these statements through movie examples, and while analyzing I rely on these declarations throughout further chapters.

II. Costume designing systems regarding attire history eras

While designing costumes we can observe the connection of characterization to reality particularly by analyzing where the dresses are in attire history, since the physical and visual characteristics of certain garments reflect that given era. In the second chapter of my dissertation I point out the distinctive features of costume designing according to time in movies shot in different ages and set in different historical times.

Dress can not be in itself, separated from time, due to its materiality it always depends on the cloth: the form, texture, how it was technically made, its colour and quality always identifies an era. Depending on time - so whether the story is set in the past, present or future or attempts to conceive timelessness. I stated different costume designing methods, all of which create their own illusion of reality by distinctive terms.

1. Past

In the case of movies set in the past I mainly observed the authenticity of realistic representation or the hypothetical need of it. Through analysed examples I pointed out that hypotheses are not always confirmed by the desire to be realistic. Stylization or the subjective interpretations of being realistic oftentimes proved to be more suitable to create the illusion of reality. As a conclusion I stated that in the course of costume designing the detailed presentation of the dresses evokes the feeling of realness in the viewer, so we acknowledge the attires as authentic and realistic in the movie. In contrast to this, stylization makes way to a unique interpretation of an era: the film will be able to reflect to different ages, along the lines of social context of the dresses, reflected even in fashion.

2. Present

While analyzing the designing methods of movies set in the present and not so distant past I stated as a ground rule that costumes are trying to seize the characteristics of an era in the more general marks, since the concrete elements of the era's attire can restrict the movies timeframe and make them visually out-of-date. In this chapter I compared the effect mechanism of costumes in documentary films and fictional feature films. I came to the conclusion that conscious designing enforce the aims of the director and creators more directly than the actors being in their own dresses.

3. Future

In the case of films set in the future the creation of worlds in relation to costumes is defined by aspects of fashion trends. Movies can create the sentiment of the future by setting a desing wellknown to the viewer into a new context. According to this costumes can borrow their visuality from the attires of the past or the dressing culture of the present: familiar shapes in a strange scenery will be more familiar for the audience. To create the non-existing, in-progress visuality of the future, filmmakers get inspired by fashion trends that react sensitively and fast to leading and currently unfolding social phenomenons. Through the analysis of the movie examples I linked the working mechanisms of costumes and contemporary fashion, and pointed out the connections between the two areas.

4. Timeless

At the end of the chapter I observed the aims to represent timelessness. In this case the costumes used in the film bear characteristics of various periods of time: they depict attires of different eras simultaneously, ripping out the dresses from the chronological context. Visuality formed this way means that the costume doesn't mark a certain age, and it includes each and every time plane and era.

During the analysis I came to the conclusion that costumes create the feeling and illusion of a certain era by willfully using elements that create the impression of familiarity in the audience based on common knowledge, and also establish a coherent unit regardless of the era that the story is set in. The most important element is to visually create a world that can be accepted and understood by the viewer.

III. Costume designer thinking in practice (in reference to the film *Hét kis véletlen*)

For the last one and a half years I've been lucky enough to be a part of the film *Hét kis véletlen* (director: Péter Gothár, 2019) as a costume designer, so the last chapter of the dissertation is a case study that demonstrates the practical angles of the methods of designing in accordance to the representation of reality. The peculiar visual concept of the film that shows various time planes is reflected even in the visual characterization of the roles. The mixture of realistic and abstract imagery seeks a certain timelessness - and the costumes offer a remarkable support to this effect. Connection between story lines are established by the imagery of costumes for the characters. While presenting the costume designing process I analyzed the connection between the creation of illusion and stylization in the given movie, which resulted in various techniques of creating visuality. I analyzed the costumes' relation to reality by the designing methods connected to time, and with this I pointed out the practical usage of the method I created.

Bibliográfia

- Alberti, Leon Battista: A festészetről. Della pittura, 1436. (Ford. Hajnóczi Gábor) Budapest, Balassi Kiadó, 1997.
- Aranyosi Zsuzsanna: A divat-öltözék kommunikációs szerepe a 21.században, DLA értekezés és mestermunka, MOME 2015
- Arnheim, Rudolf: A vizuális élmény - Az alkotó látás pszichológiája. 1954. (Ford. Szili József, Tellér Gyula) Budapest, Aldus, 2004.
- Bacsadi Zsófia: VAN valami furcsa és megmagyarázhatatlan, 2014.11.06., <https://magyarnarancs.hu/film2/van-valami-furcsa-es-megmagyarazhatatlan-92443>, 2018.11.15.
- Balázs Béla: A látható ember. A film szelleme. Budapest, Gondolat, 1984.
- Banks, Libby: The life and times of Karl Lagerfeld, <https://www.voguebusiness.com/fashion/the-life-and-times-of-karl-lagerfeld>, 2019.02.19.
- Barnard, Malcolm: Fashion as Communication. 1996. London, Routledge, 2002.
- Barthes, Roland: A divat mint rendszer. 1967. (Ford. Mihancsik Zsófia) Budapest, Helikon Kiadó, 1999.
- Barthes, Roland: Az öltözködés története és szociológiája. Metodológiai megjegyzések. 1957. In Kalinczay Gábor – S.Nagy Katalin: Divatszociológia. Ford. Kalinczay Gábor. Budapest, Tömegkommunikációs Kutatóközpont, 1982.
- Barnwell, Jane: Production Design for Screen - Visual Storytelling in Film and TV, Bloomsbury Publishing Plc, 2017.
- Barwell, Jane: Production Design - Architects of the Screen (Short Cuts), London, Wallflower Press, 2004.
- Baudot, François: Divat a XX. században. 1999. (Ford. Gortvai Katalin) Budapest, Park Kiadó, 2000.
- Bazin, André: Mi a film? 1958. (Ford. Ádám Péter, Baróti Dezső, Brencsán János, Erdélyi Z. Ágnes, Hollós Adrienne, Örkényi Zsuzsa) Budapest, Osiris Kiadó, 2002.
- Bíró Yvette: A film formanyelve, Budapest, Gondolat, 1964., <http://www.mafsz.hu/index.php/2014/06/18/1-a-film-formanyelve/>, 2018.10.12.
- Bíró Yvette: A hetedik művészet. 1998. Budapest, Osiris, 2003.

- Blumer, Herbert: Fashion: From Class Differentiation to Collective Selection, Berkeley, University of California, 1969. június, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1533-8525.1969.tb01292.x>, 2018.11.23.
- Bódy Gábor: Végtelen kép. Budapest, Pesti Szalon, 1996. pp.56–57.
- Bordwell, David: Elbeszélés a játékfilmben 1985. (Ford. Pócsik Andrea). Budapest, Magyar Filmintézet, 1996.
- Bori Erzsébet: Cigányutak. Roma-dokumentum. Filmvilág 2005/06, http://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=8270, 2017.10.12.
- Bori Erzsébet: Vászoncigányok Romani Kris – Cigánytörvény. Filmvilág 1998/10, http://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=3822, 2017.10.12.
- Bovone, Laura – Crane, Diana: Approaches to material culture: The sociology of fashion and clothing. 2006. – <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0304422X06000428>, 2018.11.23.
- Bönsch, Annemarie: Formengeschichte Europäischer Kleidung. 2001. Wien, Böhlau Verlag, 2011.
- Brownie, Barbara: How sci-fi fashion has changed, 2013.08.09., <http://www.theguardian.com/fashion/costume-and-culture/2013/aug/09/how-sci-fi-fashion-changed>, 2018.09.04.
- Buda Béla: A közvetlen emberi kommunikáció szabályszerűségei. 1974. Budapest, Animula Kiadó, 1986. pp.109-110.
- Bugeja, Audrey: Interview with Iris van Herpen, 2016.11.10., <http://www.fluorodigital.com/2016/11/interview-iris-van-herpen/>, 2018.11.10.
- Burger, Rosa: Contemporary Costume Design - Dress Codes und weibliche Stereotype in Hollywood-Film, Wien, WUV Universitätsverlag, 2002.
- Bruce, Block: The Visual Story, 2008. Second Edition: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media, Focal Press, Published by Elsevier Inc. China 2013.
- Calefato, Patrizia: The Clothed Body. Dress, Body, Culture. Ford. Lisa Adams. Oxford, New York, Berg, 2004.
- Csabai Márta – Erős Ferenc: Testhatárok és énhatárok. Az identitás változó keretei. Budapest, József Műhely Kiadó, 2000.
- Csipes Antal: A divatról komolyan. Budapest, Balassi Kiadó, 2011.
- Csipes Antal: Divattükör. Budapest, Osiris, 2006.

- Csunderlik Péter: Eisenhower tette helyre A halál 50 órája pontatlanságait. 2016. október. 28., https://hvg.hu/kultura/20161028_Eisenhower_tette_helyre_A_halal_50_oraja_pontatlansagait, 2018.12.05.
- Demeter Zsófia: Férfi és női szerepek a divat tükrében. 2006. SZABADPART 2006. 29. szám. - http://www.szabad-part.hu/29/29_tarstud_demeter.htm, 2018.11.23.
- Devoucoux, Daniel: Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien. Bielefeld, Transcript Verlag, 2007.
- Doane, Mary Ann: Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma, eredeti szöveg: Doane, Mary Ann: The Indexical and the Concept of Medium Specificity. differences, 18. évf., 1. szám (2007). 128-151. (Ford. Füzi Izabella). Apertúra 2012. tavasz., <http://uj.apertura.hu/2012/tavasz/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma/>, 2018.12.13.
- Dobilán Katalin: Filmelmélet jelmezekben utazva. FILMTETT 2005. április 15., <http://www.filmtett.ro/cikk/2397/a-filmelmelet-es-a-noi-szabok>, 2018.12.14.
- Eco, Umberto: Critique of the Image. 1967. (Ford. John Mathews) In Thinking Photography (Szerk. Victor Burgin) Houndmills, Basingstoke, Hampshire RG21 6XS and London, MACMILLAN PRESS LTD, 1982. p.34.
- Eco, Umberto: Hat séta a fikció erdejében. 1994. Ford. Schéry András, Gy. Horváth László. Budapest, Európa, 2007.
- Failes, Ian: THE SURPRISING, HIDDEN COSTUME EFFECTS IN THOR: RAGNAROK, <http://vfxvoice.com/the-surprising-hidden-costume-effects-in-thor-ragnarok/>, 2018.10.31.
- Fogg, Marnie: Divat: Tervezők, trendek, dizájn, 2011. (Ford. Farkas Eszter) Budapest, Officina '96 kiadó, 2012.
- F. Dózsa, Katalin: Letűnt idők, eltűnt divatok. 1867-1945. Budapest, Gondolat, 1989.
- F. Dózsa Katalin: Megbámulni és megbámultatni In Viselettörténeti tanulmányok, Budapest, L'Harmattan Kiadó, 2014.
- Földvári Melinda: A szín pszichológiai szerepe a kommunikációban, 2015, http://www.szinkommunikacio.hu/231_02.htm, 2018.08.09.
- Füzi Izabella-Török Ervin: A digitális kultúra hatása a kortárs filmre, http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles_kesz/a_digitlis_kultra_hatsa_a_kortrs_filmre.html, 2018.11.05.
- Füzi Izabella: Elbeszélés a tömegfilmben In Füzi Izabella – Török Ervin: Elbeszélés a tömegkultúra korában, http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles_kesz/elbeszls_a_tmegfilmben_fzi_izabella.html, 2018.11.23.

- Füzi Izabella-Török Ervin: Látványosság, attrakció, http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles_kesz/ltvnyossg_attrakci.html, 2018.11.12.
- Füzi Izabella-Török Ervin: Műfajelmélet, http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Elbeszeles_kesz/3_mfajelmlet.html, 2018.11.04.
- Fukai, Akiko – Suoh, Tamami: A divat története a 18.-20. században, 2002. (Ford. Gabos Erika), A Kyoto Costume Institute gyűjteménye, Budapest, Taschen – Vince Kiadó, 2003.
- Reiko Koga - Rie Nii - Junko Nishiyama: A divat története a 20. században, (Ford. Gabos Erika), A Kyoto Costume Institute gyűjteménye, Budapest, Taschen – Vince Kiadó, 2012.
- Gelencsér Gábor: A FILMKÉP In Filmklubszervezés. Rövid filmelmélet filmklubvezetők részére, JTMR Faludi Ferenc Akadémia, Gelencsér Gábor, Vidovszky György (Szerk. Karczub Gyula). Budapest, 1999.
- Gelencsér Gábor: Csend és kiáltvány. A fikciós dokumentarista forma hagyománya. Apertúra 2013.tavaszi, <http://uj.apertura.hu/2013/tavasz/gelencser-csend-es-kialtvany-a-fikcios-dokumentarista-forma-hagyomanya/>, 2018.05.06.
- Gelencsér Gábor: Képtelen képek - A médiarealizmusról In Mozgóképkultúra és médiaismeret szöveggyűjtemény, <http://mek.niif.hu/00100/00125/00125.pdf>, 2016.11.15.
- Gelencsér Gábor: Kompozíciók sodrás(á)ban. Filmvilág 2010/09, http://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=10377, 2018.10.31.
- Gelencsér Gábor: Kor és szellem. 2006.08.31. In Filmkultúra, <https://filmkultura.hu/regi/2006/articles/essays/gothar.hu.html>, 2018.11.14.
- Gelencsér Gábor (Szerk.): Mozgóképkultúra és médiaismeret szöveggyűjtemény MEK-be került: 1999.01.27., <http://mek.niif.hu/00100/00125/00125.pdf>, 2018.11.05.
- Gelencsér Gábor: Öngyönfilmezők. In Deréky Pál és Müllner András: Né/ma? Budapest, Rácz Kiadó, 2004., <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/ne-ma-ne-ma/ch14.html>, 2018.11.15.
- Gelencsér Gábor: Magyar film 1.0, Budapest, Holnap Kiadó, 2017.
- Gleixner, Loris: Farbpsychologie im Film. Die psychische Wirkung von Farben auf den Betrachter, deren Erzeugung und Verwendung im Film und die gestalterischen Potenziale im Postprocessing, Hochschule Mittweida, 2018
- Gombrich, E. H.: Művészet és illúzió. A képi ábrázolás pszichológiája. 1960. (Ford. Szabó Árpád). Budapest, Gondolat, 1972.
- Hollander, Anne: Anzug und Eros. Eine Geschichte der modernen Kleidung. 1994. Ford. Nele Löw-Beer, Berlin, Berlin Verlag GmbH & Co KG, 1995.

- Horányi Özséb – Szépe György (Szerk.): A jel tudománya – Szemiotika. 1975. (Ford. Antal László, Berkes Ildikó, Fehér Márta, Kanyó Zoltán, Szegedy-Maszák Mihály, V. Binét Ágnes, Voigt Vilmos, Wilhelm Gábor, Kelemen János), Budapest, General Press, 2005.
- Hall, Edward T.: Rejtett dimenziók. 1966. (Ford. Falvay Mihály) Budapest, Gondolat, 1987.
- Hollywood and History - Costume Design in Film (Szerk. Maeder, Edward) New York, Thames and Hudson Inc. first edition, 1987.
- Horváth Béla: A kommunikáció elméletéről. Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar, 2011., [http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/komm_elm/227__emblmk_kulturli_szi_nlok.html#\(2.2.7\)](http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/komm_elm/227__emblmk_kulturli_szi_nlok.html#(2.2.7)), 2016.10.12.
- Hungler Tímea: E-világok. FILMTETT 2001.június 15., <http://www.filmtett.ro/cikk/1338/e-vilagok-cyberterek-cyberfilmek>, 2018.11.02.
- Itten, Johannes: A színek művészete. 1973. (Ford. Karátson Gábor) Budapest, Göncöl, 2006.
- Kalmár György: Srácok a Moszkva térről. Férfiasságkonstrukciók, történelem és irónia Török Ferenc Moszkva tér című filmjében, <http://real.mtak.hu/41132/2/Moszkva%20ter.pdf>, 2018.11.16.
- Kalinczay Gábor – S. Nagy Katalin szerk.: Divatszociológia I-II. Budapest, Tömegkommunikációs Kutatóközpont, 1982.
- Kapitány Ágnes, Kapitány Gábor: Archaikus tudatformák és testképek a mai magyar társadalomban. In Magyar Szemiotikai Tanulmányok 29., Magyar Lettre International 33. évf. 89. sz. / 2013 pp. 67-71., http://epa.oszk.hu/00000/00012/00073/EPA00012_lettre_2013_89_kapitany.htm, 2018.11.15.
- Kárpáti György, Schreiber András (Szerk.): A sci-fi. Válogatott tanulmányok, Budapest, KMH Print Kft., 2016.
- Király Jenő: A film szimbolikája, 2010., http://mek.oszk.hu/14800/14807/pdf/14807_1.pdf, 2016.10.10.
- Klarén, Ulf – Anter, Karin Fridell: Seeing Color In Color and Design, Szerk. Marilyn DeLong, Barbara Martison, London, Berg, 2012. p.21.
- Kovács András Bálint: A kortárs filmelmélet útjai. Szöveggyűjtemény (Szerk. Vajdovich Györgyi. Ford. Borsody Gyöngyi, Juhász Veronika, Kaposi Ildikó, Kis Anna, Mester Tibor, Morvay Zsuzsa, Ragó Anett, Simon Vanda, Vajdovich Györgyi), Budapest, Új Palatinus-Könyvesház, 2004.

- Kovács András Bálint: A modern film irányzatai: Az európai művész film 1950–1980., Budapest, Palatinus, 2005.
- Kovács András Bálint: Mozgóképelemzés, Budapest, Palatinus, 2009.
- Dr. Kovács Kármén: A divat mint fogyasztói externália, <http://www.eco.u-szeged.hu/download.php?docID=40108>, 2016.01.23.
- Laverty, Christopher: After Earth: Costume Designer Amy Westcott Explains Life Suit, 2013.06.14., <https://clothesonfilm.com/after-earth-costume-designer-amy-westcott-explains-life-suit/>, 2018.11.10.
- Lázár Kovács Ákos (Szerk.): A látvány megértése. Tanulmányok, kis esszék a filmkultúra és a vizuális kommunikáció köréből, Budapest, Gondolat, 2017.
- Lehnert - Kühn - Weise: Modetheorie. Fashion Studies. Bielefeld, Transcript Verlag, 2014.
- Llanos, Michele: Suzanne Lee and her Celluloid Clothing, 2012.05.18., <https://trendland.com/suzanne-lee-and-her-celluloid-clothing/>, 2018.11.10., BioCouture is Growing Clothing, In Art & Design, 2012.06.02., <http://www.synthetic-bestiary.com/638/biocouture-is-growing-clothing/>, 2018.11.10.
- Lurie, Alison: The Language of Clothes, 1981, London, Bloomsbury, 1992
- Maglaty, Jeanne: When Did Girls Start Wearing Pink?, 2011.04.07., <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/when-did-girls-start-wearing-pink-1370097/>, 2018.10.10.
- Mitchell, W. J. T.: Realism and the Digital Image. In Hilde Van Gelder és Jan Baetens (Szerk.): Critical Realism in Contemporary Art: Around Allan Sekula's Photography. Leuven, Leuven University, 2006. In David Normann Rodowick: Fejezetek A film virtuális életéből. 2007. Ford. Török Ervin In Apertúra 2018. tavasz
- Manovich, Lev: The Language of New Media. Apertúra 2009. ősz, <http://uj.apertura.hu/2009-osz-tartalom/>, 2018.11.23.
- Margitházi Beja: Testközel. Fliegaufl Benedek: Rengeteg. FILMTETT 2003.szeptember 15., <http://www.filmtett.ro/cikk/981/fliegaufl-benedek-rengeteg>, 2018.05.06.
- Matharu, Gurmit: What is Fashion Design? Switzerland, RotoVision, 2010.
- Nadoolman, Deborah Landis: Dressed: A Century of Hollywood Costume Design. New York, Harper Collins Publisher, 2007.
- Nadoolmann, Deborah Landis: Hollywood Costume. London, V&A Publishing, 2012.
- Dr. Nemesics Antal: *Szintan - színdinamika*, Építészmérnök hallgatók számára/kézirat, Tankönyvkiadó Vállalat, Budapest, 1979.

- Örkény Antal: Cigány film vagy roma film? Dallastól a Nyóckerig. Filmvilág 2005/06, http://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=8271, 2017.10.12.
- Pailes-Friedman, Rebeccah: Smart Textiles for Designers. Inventing the Future of Fabrics. London, Laurence King Publishing, 2016.
- Pálffy Zoltán: A színharmóniák néhány feltételéről. In Színdinamika '76. Színdinamika Konferencia Előadásai. Szerk. Klausz Csaba. Budapest, Magyar Elektronikai Egyesület, 1976. pp.170-185., <https://aic-color.org/resources/Documents/aic1976proc.pdf>, 2018.05.05.
- Paoletti, Jo Barraclough: *Sex and Unisex: Fashion, Feminism, and the Sexual Revolution*. Bloomington, Indiana University Press, 2015.
- Rodowick, David Norman: Fejezetek A film virtuális életéből. eredeti szöveg: In A New Landscape (Without Image). In The Virtual Life of Film. Harvard UP, Cambridge, Massachusetts, London, 2007. pp. 99-131. (Ford. Török Ervin). Apertúra, 2018. tavasz, <http://uj.apertura.hu/2018/tavasz/rodowick-fejezetek-a-film-virtualis-eletebol/>, 2018.11.16.,
- Rosen, Philip: Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory. Minneapolis, University of Minneapolis Press, 2001. In David Norman Rodowick : Fejezetek A film virtuális életéből. 2007. Ford.Török Ervin In Apertúra 2018. tavasz
- Roy: Costume Design in the Alien Franchise, 2017. május 21., <https://www.thirdlooks.com/2017/05/costume-design-in-the-alien-franchise/>, 2018.11.14.
- Sággy Miklós: Adatbázis-logika és a film(reflexiók Lev Manovich és Dragon Zoltán írásaira). Apertúra 2011.tavasz, <http://apertura.hu/2011/tavasz/saggy>, 2018.11.16.
- Sággy Miklós: A film jövője: adatbázis és/vagy (interaktív) narratíva? Apertúra 2011. nyár, http://apertura.hu/2011/nyar/saggy_a_film_jovoje_adatbazis_es_vagy_narrativa_valasz_dragon_zoltannak, 2018.11.16.
- Sameni, Leora: The Haute Sustainable of IIMUAHII, 2016.01.29., <https://leorasameni.com/2016/01/29/an-interview-with-iimuahii/>, 2018.11.10., <https://beautifulbizarre.net/2017/06/28/avant-garde-garment-architecture-interview-with-iimuahii/>, 2018.11.10.
- Seidl, Claudius: „Inglourious Basterds“: Lasst uns Nazis skalpieren! In Frakfurter Allgemeine Zeitung, 2009.08.19.
- Simmel, Georg: A divat. 1905. In Válogatott társadalomelméleti tanulmányok. (Szerk. Somlai Péter), Budapest, Gondolat, 1973.
- Simmel, Georg: Fashion, The American Journal of Sociology, Vol. 62. 1957., <http://sites.middlebury.edu/individualandthesociety/files/2010/09/Simmel.fashion.pdf>, 2018.11.23.

- Smith, Andrea: How Irish designer Una Burke's 'mental' leather pieces suddenly came into Vogue, 2018.03.26., <https://www.independent.ie/style/fashion/style-talk/how-irish-designer-una-burkes-mental-leather-pieces-suddenly-came-into-vogue-36738232.html>, 2018.11.10.
- Smith, Nicole: Clothing and the Communication of Culture : The Sociology of Fashion. 2012. január 6. - <http://www.articlemyriad.com/clothing-communication-culture-sociology-fashion/>, 2018.11.23.
- Sontag, Susan: Az értelmezés ellen. 1966. (Ford. Rakovszky Zsuzsa), http://ieas.unideb.hu/admin/file_10045.pdf, 2018.11.15.
- Stamberg, Susan: *Girls Are Taught To 'Think Pink,' But That Wasn't Always So*, 2014.04.01., <https://www.npr.org/2014/04/01/297159948/girls-are-taught-to-think-pink-but-that-wasnt-always-so?t=1556306529386>, 2018.10.10.
- Stewart, Mary: *Launching the Imagination: A Comprehensive Guide to Two-Dimensional Design*, 2006. New York, McGraw-Hill Education, 2015. p. 163.
- Stóhr Lóránt: A közönségfilm lehetőségei Magyarországon. Filmkultúra, <https://filmkultura.hu/regi/articles/films/csini.hu.html>, 2018.11.26.
- Stóhr Lóránt: Testes attrakciók. Teatralitás a kortárs magyar filmben. Apertúra 2009.nyár, <http://apertura.hu/2009/nyar/stohr>, 2018.11.14.
- Szabó Gábor: Filmes könyv - Hogyan kommunikál a film? Budapest, Ab Ovo, Kaloprint Nyomda, 2002.
- Szilágyi Gábor: A ruházat mint filmbeli kód. Filmspirál 1. szám / I. évf. (1992) pp. 120-167.
- Tóth Berta: Hány kiló egy előadás, 2011. április 27., <http://szinhaz.hu/interjuk/40447-hany-kilo-egy-eloadas>
- Törőcsik Mária: Fogyasztói magatartás – Trendek Új fogyasztói csoportok. 2003. Budapest, Akadémiai Kiadó, 2006.
- Udale, Jenny: Textiles and Fashion. London, Bloomsbury, 2015.
- Vajdovich Györgyi: Az elbeszélés rombolása. Metropolis 2006.10.27., <http://metropolis.org.hu/?pid=16&aid=67>, 2018.12.11.
- Varga Ákos: Zsánerek útvesztőjében. Műfajok és műfaji elemek a kortárs magyar filmben. Apertúra 2016. nyár., <http://uj.apertura.hu/2016/nyar/varga-zsanerek-utvesztojebenmufajok-es-mufaji-elemek-a-kortars-magyar-filmben/>, 2018.11.01.

- Vásárhelyi Zsolt: IDŐ A KÉPEN. Közvetett időbeliség a képalkotásban a festésztől a videó-művészetig. DLA értekezés. 2007.10.21., http://www.old.art.pte.hu/files/tiny_mce/File/dla/Vasarhelyi-ertekezes-kicsi.pdf, 2018.12.06.
- Vincze Teréz: Testek táguló keretben – térkonceptiók a modernista magyar filmben. 2015., http://real.mtak.hu/64597/1/VinczeT_Testek%20tagulo%20keretben_Zoom4.pdf, 2018.11.16.
- Vir, Shete: FASHION & SOCIAL IDENTITY: A CULTURAL PHENOMENON, 2012.07.15., <https://virshete.wordpress.com/2012/07/15/fashion-and-social-identity-a-cultural-phenomenon/>, 2018.11.23.
- Weinrich, Rainer: Die Medialität der Mode. Bielefeld, Transcript Verlag, 2015.
- Wright, Angela: A Theory of Colour Psychology and Colour Harmony, 2003, <https://lathifakprofessionalpractice.files.wordpress.com/2011/12/wright-theory-copy3.pdf>, 2018.09.05.
- Wright, Angela – Murphy, Deborah: The Colour Affects System of Applied Colour, London, 2009, https://www.researchgate.net/publication/253271089_The_Colour_Affects_System_of_Colour_Psychology, 2018.09.05.
- Zsélyi Ferenc: Celluloid Closeting - a néző, a nézett és a látott. Apertúra 2009. tél, www.apertura.hu/2009/tel/zselyi, 2018.11.23.
- Zsizsmann Erika: A jövőbe néztünk Ioana Mischie virtuális valóság-kutatóval. 2017. október 03., <https://www.maszol.ro/index.php/kultura/86677-a-jov-be-neztunk-ioana-mischie-virtualis-valosag-kutatoval>, 2018.11.15.

Filmográfia

- 2001: Űrodüsszeia (2001: A Space Odyssey, rendező: Stanley Kubrick, jelmez: Hardy Amies, 1968)
- A beavatott (Divergent, rendező: Neil Burger, jelmez: Carlo Poggioli, 2014)
- A boszorkány (La sorcière, rendező: André Michel, jelmez: Lucilla Mussini, 1956)
- A csavargó (The Vagabond, rendező: Charlie Chaplin, 1915)
- A dán lány (The Danish Girl, rendező: Tom Hooper, jelmez: Paco Delgado, 2015)
- A Föld után (After Earth, rendező: M. Night Shyamalan, jelmez: Amy Westcott, 2013)
- A hét kis véletlen (A hét kis véletlen, rendező: Gothár Péter, jelmez: Tihanyi Ildi, 2019)
- A másik Boleyn lány (The Other Boleyn Girl, rendező: Justin Chadwick, jelmez: Sandy Powell, 2008)
- A rém (Monster, rendező: Patty Jenkins, jelmez: Rhona Meyers, 2003)
- A sötét lovag (The Dark Knight, rendező: Christopher Nolan, jelmez: Lindy Hemming, 2008)
- A sötét lovag: Felemelkedés (The Dark Knight Rises, rendező: Christopher Nolan, jelmez: Lindy Hemming, 2012)
- A sziget (The Island, rendező: Michael Bay, jelmez: Deborah Lynn Scott, 2005)
- A szűz királynő (TV sorozat) (The Virgin Queen, rendező: Coky Giedroyc, jelmez: Amy Roberts, 2005-2006)
- A vasálarcos (The Man in the Iron Mask, rendező: Randal Wallace, jelmez: James Acheson, 1998)
- Álom luxuskivitelben (Breakfast at Tiffany's, rendező: Blake Edwards, jelmez: Hubert de Givenchy, Edith Head, Pauline Trigère, Joan Joseff, 1961)
- Alphaville (Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution, rendező: Jean-Luc Godard, 1965)
- Amerikai botrány (American Hustle, rendező: David O. Russell, jelmez: Michael Wilkinson, 2013)
- Anna Karenina (Anna Karenina, rendező: Bernard Rose, jelmez: Maurizio Millenotti, 1997)
- Anna Karenina (Anna Karenina, rendező: Joe Wright, jelmez: Jacqueline Durran, 2012)
- Az ártatlanság kora (The Age of Innocence, rendező: Martin Scorsese, jelmez: Gabriella Pescucci, 1993)
- Az ember gyermeke (Children of Men, rendező: Alfonso Cuarón, jelmez: Jany Temime, 2006)

- Az éhezők viadala (The Hunger Games, rendező: Gary Ross, jelmez: Judianna Makovsky, 2012)
- Az éhezők viadala: A kiválasztott - 1. rész (The Hunger Games: Mockingjay - Part 1, rendező: Francis Lawrence, jelmez: Kurt and Bart, 2014)
- Az éhezők viadala: A kiválasztott – Befejező rész (The Hunger Games: Mockingjay - Part 2, rendező: Francis Lawrence, jelmez: Kurt and Bart, 2015)
- Az éhezők viadala: Futótűz (The Hunger Games: Catching Fire, rendező: Francis Lawrence, jelmez: Trish Summerville, 2013)
- Álmodozók (The Dreamers, rendező: Bernardo Bertolucci, jelmez: Louise Stjernsward, 2003)
- Barbarella (Barbarella, rendező: Roger Vadim, jelmez: Jacques Fonteray, Paco Rabanne, 1968)
- Batman: Kezdődik (Batman: Begins, rendező: Christopher Nolan, jelmez: Lindy Hemming, 2005)
- Beowulf – A hős és a szörnyeteg (Beowulf & Grendel, rendező: Sturla Gunnarsson, jelmez: Debra Hanson, 2005)
- Bibliothèque Pascal (Bibliothèque Pascal, rendező: Hajdu Szabolcs, jelmez: Berzsenyi Krisztina, 2010)
- Bonnie és Clyde (Bonnie and Clyde, rendező: Arthur Penn, jelmez: Norma Brown, Andy Matyasi, Joan Joseff, 1967)
- Brazil (Brazil, rendező: Terry Gilliam, jelmez: James Acheson, 1985)
- Brazilok (Brazilok, rendezők: M. Kiss Csaba, Rohonyi Gábor, jelmez: Lengyel Rita, Kemenesi Tünde, 2017)
- Büszkeség és balítélet (Pride & Prejudice, rendező: Joe Wright, jelmez: Jacqueline Durran, 2005)
- Büszkeség és balítélet (TV-sorozat) (Pride and Prejudice, rendező: Simon Langton, jelmez: Dinah Collin, 1995)
- Carol (Carol, rendező: Todd Haynes, jelmez: Sandy Powell, 2015)
- Csak a szél (Csak a szél, rendező: Fliegau Benedek, jelmez: Juristovszky Sosa, 2012)
- Cséplő Gyuri (Cséplő Gyuri, rendező: Schiffer Pál, 1978)
- Elizabeth (Elizabeth, rendező: Shekhar Kapur, jelmez: Alexandra Byrne, 1998)
- Elizabeth (TV sorozat) (Elizabeth I, rendező: Tom Hooper, jelmez: Mike O'Neill, 2005-2006)
- Elizabeth: Az aranykor (Elizabeth: The Golden Age, rendező: Shekhar Kapur, tervező: Alexandra Byrne, 2007)
- Emma (Emma, rendező: Douglas McGrath, jelmez: Ruth Myers, 1996)
- Én, a robot (I, Robot, rendező: Alex Proyas, jelmez: Liz Keogh, 2004)

- Észak-Északnyugat (North by Northwest, rendező: Alfred Hitchcock, jelmez: Harry Kress, 1959)
- Fekete vonat (Fekete vonat, rendező: Schiffer Pál, 1971)
- Felhőatlasz (Cloud Atlas, rendező: Tom Tykwer, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, jelmez: Kym Barrett, Pierre-Yves Gayraud, 2012)
- Gattaca (Gattaca, rendező: Andrew Niccol, jelmez: Colleen Atwood, 1997)
- Gépész (The Machinist, rendező: Brad Anderson, jelmez: Patricia Monné, Maribel Pérez, 2004)
- Hamlet (Hamlet, rendező: Michael Almereyda, jelmez: Marco Cattoretti, Luca Mosca, 2000)
- Holt költők társasága (Dead Poets Society, rendező: Peter Weir, jelmez: Nancy Konrardy, 1989)
- Kifulladásig (À bout de souffle, rendező: Jean-Luc Godard, art director: Clément Hurel, 1960)
- Jane Eyre (Jane Eyre, rendező: Cary Joji Fukunaga, jelmez: Michael O'Connor, 2011)
- Keresztapa (The Godfather, rendező: Francis Ford Coppola, jelmez: Anna Hill Johnstone, 1972)
- Lady Bird (Lady Bird, rendező: Greta Gerwig, jelmez: April Napier, 2018)
- Lovagregény (A Knight's Tale, rendező: Brian Helgeland, jelmez: Caroline Harris, 2001)
- Macbeth (Macbeth, rendező: Justin Kurzel, jelmez: Jacqueline Durran, 2015)
- Mad Max (Mad Max, rendező: George Miller, jelmez: Clare Griffin, 1979)
- Mad Max 2. – Az országúti harcos (Mad Max 2, rendező: George Miller, jelmez: Norma Moriceau, 1981)
- Mad Max 3. – Az igazság csarnokán innen és túl (Mad Max Beyond Thunderdome, rendező: George Miller, jelmez: Norma Moriceau, 1985)
- Mad Max: A harag útja című film (Mad Max: Fury Road, rendező: George Miller, jelmez: Jenny Beavan, 2015)
- Mátrix (The Matrix, rendezők: Lana Wachowski, Lilly Wachowski, jelmez: Kym Barrett, 1999)
- Mátrix - Újratöltve (The Matrix Reloaded, rendezők: Lana Wachowski, Lilly Wachowski, jelmez: Kym Barrett, 2003)
- Mátrix - Forradalmak (The Matrix Revolutions, rendezők: Lana Wachowski, Lilly Wachowski, jelmez: Kym Barrett, 2003)
- Megáll az idő (Megáll az idő, rendező: Gothár Péter, jelmez: Koppány Gizella, 1982)
- Metropolis (Metropolis, rendező: Fritz Lang, jelmez: Aenne Willkomm, 1927)
- Mi lesz holnap? (Things to Come, rendező: William Cameron Menzies, jelmez: John Armstrong, René Hubert, Cathleen Mann, Sam Williams, 1936)
- Mit csinálnak a cigánygyerekek? (Mit csinálnak a cigánygyerekek?, rendező: Schiffer Pál, 1974)
- Mona Lisa mosolya (Mona Lisa Smile, rendező: Mike Newell, jelmez: Michael Dennison, 2003)

- Moszkva tér (Moszkva tér, rendező: Török Ferenc, jelmez: Rajnai Gitta, 2001)
- Mrs. Doubfire – Apa csak egy van (Mrs. Doubtfire, rendező: Chris Columbus, jelmez: Marit Allen, 1993)
- Napszállta (Napszállta, rendező: Nemes Jeles László, jelmez: Szakács Györgyi, 2018)
- Ninocska (Ninotchka, rendező: Ernst Lubitsch, jelmez: Adrian, 1939)
- Öndivatbemutató (rövidfilm) (Öndivatbemutató, rendező: Hajas Tibor, 1976)
- Páncélba zárt szellem (Ghost in the Shell, rendező: Rupert Sanders, jelmez: Kurt and Bart, 2017)
- Playtime (Playtime, rendező: Jacques Tati, jelmez: Jacques Cottin, 1967)
- Prometheus (Prometheus, rendező: Ridley Scott, jelmez: Janty Yates, Timothy Everest, 2012)
- Prospero könyvei (Prospero's Books, rendező: Peter Greenaway, jelmez: Ellen Lens, 1991)
- Rendes fickók (The Nice Guys, rendező: Shane Black, jelmez: Kym Barrett, 2016)
- Rideg világ (Equals, rendező: Drake Doremus, jelmez: Alana Morshead, Abby O'Sullivan, 2015)
- Robin Hood (Robin Hood, rendező: Ridley Scott, jelmez: Janty Yates, 2010)
- Rómeó és Júlia (Romeo + Juliet, rendező: Baz Luhrmann, jelmez: Kym Barrett, 1996)
- Rómeó és Júlia (Romeo and Juliet, rendező: Franco Zeffirelli, jelmez Danilo Donati, 1968)
- Star Trek: Mindenen túl (Star Trek Beyond, rendező: Justin Lin, jelmez: Sanja Milkovic Hays, 2016)
- Star Wars I. rész – Baljós árnyak (Star Wars: Episode I - The Phantom Menace, rendező: George Lucas, jelmez: Trisha Biggar, 1999)
- Star Wars II. rész – A klónok támadása (Star Wars: Episode II - Attack of the Clones, rendező: George Lucas, jelmez: Trisha Biggar, 2002)
- Star Wars III. rész – A Sith-ek bosszúja (Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith, rendező: George Lucas, jelmez: Trisha Biggar, 2005)
- Star Wars IV. rész – Egy új remény (Star Wars, rendező: George Lucas, jelmez: John Mollo, 1977)
- Star Wars V. rész – A Birodalom visszavág (Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back, rendező: Irvin Kershner, jelmez: John Mollo, 1980)
- Star Wars VI. Rész – A Jedi visszatér (Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi, rendező: Richard Marquand, jelmez: Aggie Guerard Rodgers, Nilo Rodis-Jamero, 1983)
- Szárnyas fejvadász (Blade Runner, rendező: Ridley Scott, jelmez: Michael Kaplan, Charles Knode, 1982)
- Szerelem és vérpad (The Private Lives of Elizabeth and Essex, rendező: Michael Curtiz, jelmez: Orry-Kelly, 1939)

- Szerelmes Shakespeare (Shakespeare in Love, rendező: John Madden, jelmez: Sandy Powell, 1998)
- Szombat esti láz (Saturday Night Fever, rendező: John Badham, jelmez: Patrizia Von Brandenstein, 1977)
- Szőke Vénusz (Blonde Venus, rendező: Joseph von Sternberg, jelmez: Travis Banton, 1932)
- Taxidermia (Taxidermia, rendező: Pálfi György, jelmez: Patkós Júlia, 2006)
- Titanic (Titanic, rendező: James Cameron, jelmez: Deborah Lynn Scott, 1997)
- Titusz (Titus, rendező: Julie Taymor, jelmez: Milena Canonero, 1999)
- Tizenkét dühös ember (12 Angry Men, rendező: Sidney Lumet, art direction: Robert Markell, 1957)
- Tizenkét dühös ember (TV film) (12 Angry Men, rendező: William Friedkin, jelmez: Dan Moore, 1997)
- Tron: Örökség (TRON: Legacy, rendező: Joseph Kosinski, jelmez: Christine Bieselin Clark, Michael Wilkinson, 2010)
- Trónok harca (Game of Thrones, creators: David Benioff, D. B. Weiss, 2011-2019, jelmez: Michele Clapton 2011-2019, April Ferry 2016, 2011-2019)
- Valerian és az ezer bolygó városa (Valerian and the City of a Thousand Planets, rendező: Luc Besson, jelmez: Olivier Bériot, Norbert Crispo, 2017)
- VAN (VAN valami furcsa és megmagyarázhatatlan, rendező: Reisz Gábor, jelmez: Szlávik Juli, 2015)
- Veszedelmes viszonyok (Dangerous Liaisons, rendező: Stephen Frears, jelmez: James Acheson, 1988)
- Vikingek (TV sorozat) (Vikings, creator: Michael Hirst, jelmez: Joan Bergin 2013-2017, Susan O'Connor Cave 2017-2019, 2013-)
- Young Adam (Young Adam, rendező: David Mackenzie, jelmez: Jacqueline Durran, 2003)