

Színház- és Filmművészeti Egyetem Doktori Iskola

FELÖLTÖZTETETT MOZGÓKÉP

A játékfilmes jelmeztervezés aspektusai

TÉZISFÜZET

Tihanyi Ildikó Rita

Témavezető: M. Tóth Géza

2019

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 mindig az adott film forgatási munkálatainak idejét tekintettem, 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 –

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.

időtlenység 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, strukturálok 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 dolgozatom.

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 módszereseket állapítottam meg, melyek eltérő terminusok mentén hozzák létre valóságillúziójukat, hozzájárulva ezzel a film saját valóságának megteremtéséhez.

1. Múlt

A múltban játszódó filmeknél elsősorban a valóság-hűség 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

realisztikusság 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 módszerainak 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 filmben megjelenő jelmezek ebben az esetben egyszerre több kor jellegzetességeit is hordozzák: eltérő korszakok öltözeit 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 általi 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.