

DIPLOMARBEIT

„Die Rolle der Filmkostüme in *The Hunger Games* (2012, Gary Ross) und *The Hunger Games – Catching Fire* (2013, Francis Lawrence) in Bezug auf Klasse, Macht, politischen Widerstand und Gender“

zur Erlangung des akademischen Grades „Mag.a art“ (Magistra artium)

in den Studienrichtungen

Unterrichtsfach Textiles Gestalten und Unterrichtsfach Spanisch

eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien

am Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung

bei Univ.-Prof. Mag. Dr. phil. Gabriele Jutz

vorgelegt von Anja Herburger

Wien, im November 2017

Eidesstattliche Erklärung:

Ich erkläre hiermit, dass ich die Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe, dass diese Diplomarbeit weder im In- noch Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde, dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Datum

Unterschrift

**Herzlichen Dank gilt meinen Eltern Annette und Fredi,
die mir mein Studium ermöglicht haben und mich stets unterstützen.**

Abstract – Deutsch

Diese Diplomarbeit beinhaltet einen theoretischen Teil zum Thema Filmkostüm, in welchem verschiedene Funktionen und Aspekte von Kleidung im Film behandelt werden. Außerdem wird auf Populärkultur und Jugendfilme eingegangen, da die im Analyse-Teil behandelten Filme, *The Hunger Games* (2012, Gary Ross) und *The Hunger Games – Catching Fire* (2013, Francis Lawrence), zu jenem Genre zählen. Im Fokus dieser Analyse stehen dabei die Filmkostüme in Bezug auf die Themen Klasse, Macht, politischer Widerstand und Gender.

Abstract – English

The first part of the diploma thesis at hand is a theoretical one on costumes in film. The different functions and aspects of clothing in films are presented. Pop culture and teen cinema are discussed, because the films *The Hunger Games* (2012, Gary Ross) and *The Hunger Games – Catching Fire* (2013, Francis Lawrence), which are analysed in the second part of the thesis, belong to those genres. The analysis' focus lies on the films' costumes and their references to class, power, political resistance and gender.

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	6
1.1. Korpus und Auswahlkriterien	6
1.2. Forschungsfrage und These.....	7
1.3. Forschungslage und wissenschaftliche Methode	8
2. Einführung in das Thema Teen-Film	10
2.1. Zum Thema Populärkultur	10
2.2. Definition und Bedeutung des Genres Teen-Film.....	11
3. Zur Theorie von Kleidung im Film	16
3.1. Kleidung als Kommunikationsmedium.....	16
3.2. Kleidung im Film	18
3.3. Funktionen und weitere Aspekte von Filmkostüm	21
3.3.1. Filmkostüm und Narrativik	22
3.3.2. Filmkostüm und Charakter.....	25
3.3.3. Filmkostüm als soziokultureller Indikator	29
3.3.4. Filmkostüm und Emotionen	30
3.3.5. Filmkostüm als eigene Sprache.....	31
3.3.6. Mode als Spektakel im Film.....	33
3.3.7. Filmkostüm und Gender.....	34
4. Analyse der Kostüme in <i>The Hunger Games</i>	39
4.1. Kleidung im Distrikt 12.....	39
4.1.1. Katniss' Charakter.....	39
4.1.2. Emotionalität	41
4.2. Soziale Klasse und Kleidung.....	44
4.3. Mode als Spektakel – Mode als Thema	51
4.4. Ausdrucksmacht von Kleidung	53

4.4.1. TodeskandidatInnen und ihre Kleidung	54
4.4.2. Die Mockingjay-Brosche	54
4.4.3. Cinnas Kostüme	57
4.5. Gender und Kleidung	64
4.5.1. Postfeministische Analyse der Filme	65
4.5.2. Katniss' Kleidung.....	67
4.5.3. Unisex.....	73
5. Generation K	75
6. Conclusio.....	77
7. Quellenverzeichnis	78
7.1. Literatur.....	78
7.2. Internetquellen.....	80
7.3. Erwähnte Filme	81
7.4. Abbildungsverzeichnis	81

1. Einführung

1.1. Korpus und Auswahlkriterien

Seit geraumer Zeit beschäftige ich mich im Rahmen meines Studiums im Fach Textiles Gestalten mit dem Thema Kleidung¹. Ich bin der Meinung, dass unsere Kleidung – und Textilien allgemein – einen sehr wichtigen Teil unserer Lebensrealität darstellen, der jedoch sehr wenig reflektiert wird. Im Speziellen interessiert mich Mode in Bezug auf die Gender-Thematik.

Gender Studies und Feminismus sind ebenfalls Bereiche, mit denen ich mich bereits während meines Studiums und auch privat intensiv auseinandergesetzt habe. Die Verbindung dieser zwei Themen finde ich besonders spannend, denn unsere Mode ist immer noch stark von Gender-Stereotypen geprägt. Gleichzeitig liegt in Kleidung meiner Ansicht nach das Potenzial am Abbau solcher Stereotype mitzuwirken.

Auch die Filmwissenschaften, beziehungsweise Medienwissenschaften allgemein, waren ein wichtiger Teil meines Studiums, sowohl an der Universität für angewandte Kunst als auch im Rahmen meines Spanisch Studiums an der Universität Wien. Es ist sinnvoll und spannend, Filme der Populärkultur wissenschaftlich zu untersuchen. Diese Art von Film erreicht ein breites Publikum und hat somit ein größeres Potenzial auf die Gesellschaft einzuwirken als Independent-Filme.

Als Pädagogin interessiert mich auf Grund des Zielpublikums innerhalb der Populärkultur besonders das Genre Teen-Film, die möglichen Auswirkungen, die Filme auf Jugendliche haben können und die didaktischen Potenziale von Film, mithilfe derer Unterricht gestaltet werden kann.

Mit dieser filmwissenschaftlichen Diplomarbeit über die Kostüme in *The Hunger Games* (2012, Gary Ross) und *The Hunger Games: Catching Fire* (2013, Francis Lawrence), möchte ich all diese Interessensbereiche miteinander verbinden.

The Hunger Games ist eine erfolgreiche, US-amerikanische Filmreihe, die auf drei sehr bekannten und beliebten Jugendromanen von Suzanne Collins basiert (der dritte Roman wurde in zwei Filmen produziert). Der erste Film *The Hunger Games* unter der Regie von Gary Ross

¹ Die Begriffe Kleidung und Mode werden im allgemeinen Sprachgebrauch oft gleichgesetzt. In dieser Arbeit verwende ich das Wort Kleidung allgemein für Textilien, die Menschen am Körper tragen, während das Wort Mode konkreter ist und gesellschaftliche Sitten und Bräuche in der Kleidung miteinschließt (vgl. Loschek 2011: 379).

kam 2012 in die Kinos. Darauf folgte *The Hunger Games: Catching Fire*, der 2013 unter der Regie von Francis Lawrence erschien. Ein Jahr später folgte *The Hunger Games: Mocking Jay – Part 1* und 2015 *The Hunger Games: Mocking Jay – Part 2*. Die Filme sind in der Populärkultur zu verorten und das Zielpublikum sind hauptsächlich Teenager.

Die Hauptfigur ist Katniss Everdeen, die in der diktatorischen Nation Panem lebt. Diese besteht aus zwölf ärmlichen Distrikten und dem, auf Kosten der anderen lebenden, reichen und mächtigen Kapitol. Jährlich finden zur Machterhaltung des Kapitols die so genannten Hungerspiele statt, in denen jeweils ein Mädchen und ein Junge aus den zwölf Distrikten in einer Kampfarena bis zum Tod gegeneinander kämpfen müssen, bis nur ein/e SiegerIn übrigbleibt. In *The Hunger Games* und *The Hunger Games: Catching Fire*, den ersten beiden Filmen, muss Katniss in eben diesen Spielen kämpfen und ist somit der Macht des totalitären Systems ausgesetzt. Dies beinhaltet auch, dass ihr zumindest teilweise vorgegeben wird, wie sie sich zu kleiden hat. Im dritten und vierten Film ist Katniss Teil der aufständischen Untergrundbewegung, die gegen die Diktatur in den Krieg zieht, und befindet sich somit auch kleidungstechnisch in einer anderen Situation. Es kristallisieren sich einige Punkte heraus, die in Bezug auf Kleidung von spezieller Bedeutung und den ersten beiden Filmen gemein sind. Deshalb werde ich mich in dieser Arbeit auf *The Hunger Games* und *The Hunger Games: Catching Fire* konzentrieren, eine Analyse der weiteren Filme würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

Um nicht ständig beide Titel dieser Filme in der Arbeit erwähnen zu müssen, werden ab sofort unter „*The Hunger Games*“ beide Filme verstanden, während die beiden Filme, um sich nur auf einen zu beziehen, mit „*The Hunger Games 1*“ oder „*Catching Fire*“ bezeichnet werden.

1.2. Forschungsfrage und These

Im Laufe dieser Arbeit werde ich darstellen, dass Kostüme ein sehr wichtiges filmisches Stilmittel sind, in dem mehr steckt als nur Ästhetik oder aktuelle Modetrends. Der Kleidung der Charaktere in der *The Hunger Games*-Reihe ist bereits viel Aufmerksamkeit aus modischer Sicht zu Teil geworden, eine ausführliche und gesamtheitliche wissenschaftliche Analyse gibt es allerdings nicht. Meiner These zufolge steckt in den Kostümen der gewählten Filme außerordentlich viel an Narrativik und Sprache, wie auch Ambivalenz, was ich in dieser Arbeit wissenschaftlich untersuchen, analysieren und darlegen möchte.

Der erste wichtige Punkt in der Kostümwelt dieser Filme ist der Aspekt der sozialen Klasse. In meiner Arbeit soll dargelegt werden, dass und wie die Unterschiede zwischen den sozialen Klassen in dieser dystopischen² Welt Panem mit dem filmischen Mittel des Kostüms abgebildet werden.

Außerdem ist die Darstellung von direkter Machtausübung und nicht nur die visuelle Darstellung von Macht durch Kleidung von Bedeutung. Manche Gewänder haben in den Filmen einen unterdrückenden Charakter, denn Katniss wird von anderen Personen im Sinne des Kapitols eingekleidet und kann nicht selbst über ihre Kleidung bestimmen. Gleichzeitig werden sie von ihr jedoch auch als symbolisches Mittel zur latenten Auflehnung gegen die Diktatur genutzt. Für diesen Aspekt wird auch die Rolle des Modedesigners Cinna, der im Film für die Einkleidung von Katniss zuständig ist, unter die Lupe genommen werden. Hier wird besonders klar, welche wichtige Rolle Kleidung in dieser Geschichte spielt, denn die Stücke Cinnas haben Spezialeffekte, die Katniss' Bild als Widerständige vorantreiben.

Auch aus Sicht der Gender Studies, beziehungsweise der feministischen Filmtheorie, bieten diese Filme einen fruchtbaren Boden für eine Analyse. Katniss ist eine selbständige und starke Jugendliche, die mit einigen klassischen Gender-Stereotypen bricht. Es existieren bereits wissenschaftliche Artikel und Arbeiten zu den Filmen und Büchern, die sich allgemein mit der Gender-Thematik darin auseinandersetzen. Auch die Kostüme sind diesbezüglich interessant, denn die Charaktere sind teilweise sehr gender-stereotyp eingekleidet, in den Trainings- und Kampfszenen jedoch ist die Kleidung wiederum eher gender-neutral, auch diesen Aspekt der Kostüme werde ich beleuchten.

Somit lautet die Forschungsfrage: Welche Rolle nehmen die Filmkostüme in *The Hunger Games* und *The Hunger Games – Catching Fire* ein, und in welchem Bezug stehen sie zu sozialer Klasse, Machtdemonstration, politischem Widerstand und Gender?

1.3. Forschungslage und wissenschaftliche Methode

Erst im Laufe der Entstehung meiner Arbeit bin ich auf zwei wissenschaftliche Artikel eines Onlinemagazins gestoßen, die sich konkret mit der Kleidung in *The Hunger Games* auseinandersetzen und in diese Arbeit einfließen werden. Diese beziehen sich auf den Film

² Der Begriff Dystopie beschreibt eine pessimistische Sicht auf eine fiktionale Zukunft, vor der der/die VerfasserIn des dystopischen Textes womöglich warnen möchte (vgl. Brockhaus Enzyklopädie Online).

sowie auf die Romane. Ausführlichere wissenschaftliche Texte über die Filmkostüme sind nicht zu finden und wissenschaftliche Analysen in deutscher Sprache gibt es nicht. Das Existieren dieser zwei Aufsätze beweist, dass bereits wissenschaftliches Interesse am Thema vorhanden ist und bestätigt mich somit in dem Vorhaben, eine ausführlichere und umfassendere Analyse der Kostüme in diesen Filmen vorzunehmen. Auf populärkultureller Ebene hat die Kleidung in den Verfilmungen bereits große Aufmerksamkeit erfahren. Es gibt viele Beiträge von Zeitungen und Modezeitschriften, die sich jedoch auf eine modische Sicht beschränken. Filmwissenschaftliche Auseinandersetzungen mit *The Hunger Games*³ sind einige zu finden. Sie behandeln und analysieren verschiedene Aspekte der Filme und Bücher, wobei vor allem der Gender-Aspekt und das Verhältnis von der dargestellten Gesellschaft zu realen Gesellschaften, also der soziokulturelle Hintergrund der Filme, das wissenschaftliche Interesse bilden.

Zum Thema Kostüm im Film allgemein liegen einige wenige wissenschaftliche Werke vor, die mir als Ausgangspunkt für diese Arbeit dienen. Auch auf (post-)feministische Filmtheorie werde ich zurückgreifen. Ein überwiegender Großteil der wissenschaftlichen Texte zum Thema Filmkostüm enthält einen knappen oder gar keinen theoretischen Teil. Meistens handeln die AutorInnen das Thema anhand von Beispielfilmen ab. In dieser Arbeit soll in einem theoretischen Teil ein Überblick über Filmkostüme allgemein gegeben werden, um auf Grundlage dessen anschließend im Analyse-Teil die Kostüme in *The Hunger Games* zu erforschen.

Die wissenschaftliche Vorgangsweise für die Filmanalyse ist die filmimmanente Interpretation. Dies bedeutet, dass der Film auf inhaltlicher Ebene interpretiert wird. Hier wird analysiert, wie die Kostüme die Filmhandlung präsentieren, und in welchem Verhältnis diese Handlung zu gesellschaftlichen Diskursen steht.⁴

Auf Basis von Literaturrecherchen werden im theoretischen Teil für das Thema relevante, wissenschaftliche Texte angeführt und erörtert, die die Interpretation unterstützen.

³ Hier sind alle vier Filme gemeint.

⁴ Vgl. Glowatz 2009: 89.

2. Einführung in das Thema Teen-Film

Zu Beginn dieser Arbeit wird zunächst ein Blick auf das Genre der zu analysierenden Filme geworfen. Im Internet findet man die Trilogie *The Hunger Games* in den Genres Science-Fiction, Abenteuer, Action, Drama und Thriller kategorisiert.⁵ Es handelt sich jedoch eindeutig auch um Jugendfilme⁶ im Grunde treffen alle Merkmale dieses Genres auf die Filme zu.

Teen-Filme sind fast immer ein Produkt der Populärkultur, so auch die Verfilmungen der *The Hunger Games*-Trilogie. Dieser Filmsparte wird meist wenig kulturelle Bedeutung beigemessen. Oft gilt das Genre als nicht untersuchungswürdig, denn es dient scheinbar nur der Unterhaltung von Jugendlichen, was nicht ernst zu nehmen sei. Dies rührt wahrscheinlich auch daher, dass Jugendliche oft nur als wichtige Kaufkraft für die Unterhaltungsindustrie gesehen werden.⁷ Doch auch Mainstream und Populärkultur verdienen es, genauer untersucht zu werden, immerhin haben sie einen Einfluss auf viele Menschen und müssen es auch vermögen viele Interessen zu vereinen, ansonsten wären sie nicht massenhaft verkaufstauglich. In diesem Kapitel soll der Begriff der Populärkultur definiert werden und mit Bezug auf Catherine Driscoll und ihrem Buch *Teen Cinema. A Critical Introduction* versucht werden, eine Definition des Genres zu schaffen und die zu analysierenden Filme darin einzuordnen. Dadurch wird die kulturelle Bedeutung von Teen-Filmen verdeutlicht.

2.1. Zum Thema Populärkultur

Unter dem Begriff „Populärkultur“ (auch „Popkultur“) versteht man kommerzialisierte mediale Produkte (Musik, Literatur, Kunst, Film, TV, Games, Comic, etc.), die massenmedial an große Bevölkerungsgruppen jeglichen Alters oder Schicht vermittelt werden. Sie sind industriell produziert und sollen von ihrer Zielgruppe mit Vergnügen konsumiert werden, was wiederum zur Produktion neuer Medienangebote führen muss. Somit haftet der Populärkultur ein starker Innovations- und Zeitdruck an. Ständig muss im Rahmen des popkulturellen Kommunikationsprozesses Neues produziert, distribuiert, rezipiert und weiterverarbeitet werden. Zentrale Aspekte der Populärkultur sind also Konsum und Aufmerksamkeitsökonomie. Dieser Mainstream benötigt eine immerwährende Kommodifizierung von Themen und es

⁵ Vgl. zum Beispiel die Filmdatenbank IMBd, <http://www.imdb.com/title/tt1392170/>.

⁶ Die Begriffe Jugendfilm und Teen-Film verwende ich synonym.

⁷ Vgl. Driscoll 2001: 2.

entsteht ein prozessuales Gegenüber zwischen Innovation und Tradition. Es gibt einen andauernden Wechsel zwischen Produktion und Konsum, zwischen Kommerz und Kunst und diese Ebenen vermischen sich auch. Somit lässt sich die Populärkultur als Messgerät für gesamtgesellschaftliche Entwicklungen verstehen, denn die Produkte der Populärkultur und die Gesellschaft, die sie konsumiert, beeinflussen einander gegenseitig. Phänomene der Popkultur werden oft als oberflächlich und inhaltsarm gelesen und verstanden, man kann jedoch bei genauerer Betrachtung ihre Komplexität erkennen. Dies zeigt sich auch durch zunehmende Auseinandersetzung mit ihr in Wissenschaft und Politik.⁸

So kann und soll auch die Verfilmung der *The Hunger Games*-Trilogie als Spiegel aktueller gesellschaftlicher Themen, Ideen und Sichtweisen gesehen werden, die nicht umsonst so gut bei Jugendlichen ankommt und für Begeisterung sorgt.

2.2. Definition und Bedeutung des Genres Teen-Film

Die Herangehensweise Catherine Driscolls an das Thema Jugendfilm ist eine diskursive und keine ästhetische. Das heißt, sie definiert Teen-Filme nicht über die Art der Regie oder der Filmbearbeitung, sondern legt das Hauptaugenmerk auf die Zielgruppe der Jugendlichen. Driscoll zufolge ist es üblich, bei der Analyse von Jugendfilmen einen Schwerpunkt auf eine soziologische Sichtweise zu setzen und von soziologischer Literatur auszugehen.⁹

Driscoll definiert zuerst zwei allgemeine Eigenschaften, die wohl allen Jugendfilmen gemein sind. Erstens würde der Jugendfilm vor allem durch sein Publikum als solcher definiert werden. Und zweitens, egal ob es sich bei einem Teen-Film um einen Horrorfilm oder eine Komödie handelt, sei sein Reiz so vergänglich wie die Pubertät selbst.¹⁰

Als narrative Merkmale eines Jugendfilms zählt Driscoll mehrere Punkte auf.¹¹ Erstens befinden sich die Hauptcharaktere im Film im jugendlichen Alter. Dieses Merkmal trifft auch auf *The Hunger Games* zu, die Hauptfiguren in den Filmen sind Teenager. Zweitens dreht sich die Geschichte oft um junge Heterosexualität, meistens gibt es einen romantischen Plot. So verhält es sich auch in den zu analysierenden Filmen. Zwar ist Liebe und Sexualität nicht das

⁸ Vgl. Jacke: 2012: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8155>.

⁹ Vgl. Driscoll 2011: 2.

¹⁰ Vgl. ebd.: 1.

¹¹ Vgl. ebd.: 2.

Hauptthema, dennoch nimmt die Dreiecksbeziehung zwischen Katniss, Gale und Peeta, und die vorerst vorgetäuschte Liebe von Katniss zu Peeta, eine wichtige Stellung im Film ein.

Ein weiteres Merkmal sind die Beziehungen der Jugendlichen zueinander, in denen es irgendwann zu einem Konflikt kommt, oder Konflikte, die zwischen Teenagern und einer älteren Generation auftreten. Beides kommt auch in *The Hunger Games* vor, der Konflikt zwischen den zwei Generationen kommt dabei besonders stark zur Geltung, denn wir haben es mit einer Gesellschaft zu tun, in der Erwachsene Kinder und Jugendliche bis zum Tode in einer Arena kämpfen lassen und diese „Spiele“ dann im öffentlichen Fernsehen übertragen. Außerdem gibt es auch verschiedene Beziehungen und Konflikte innerhalb der Peergroup, da diese miteinander und gegeneinander um ihr Leben kämpfen müssen.

Der vierte Punkt, den Driscoll nennt, ist die institutionelle Organisation von Menschen in jugendlichem Alter, sei es im Rahmen der Familie, der Schule oder anderen Institutionen. Auch dies trifft wieder auf die gewählten Filme zu. Als dominante Institution organisiert und bestimmt hier der diktatorische Staat Panem das Leben der Hauptcharaktere.

Außerdem nennt die Autorin Motive wie das Erwachsenwerden, erste sexuelle Erfahrungen, Schulabschluss und das Umstyling einer Person. Wiederum finden wir diese Motive in *The Hunger Games* und zwar sind sie in einer unüblichen Form zu finden, was im Analyse-Teil dieser Arbeit gezeigt wird.

Sich mit diesem Genre auseinanderzusetzen, bedeutet für Driscoll, sich auch Gedanken über Gewissheiten und Fragen über die Adoleszenz zu machen. Sie hält fest, dass es genau so schwierig ist, die Grenzen dieses Genres festzustecken, wie festzulegen, wann genau Adoleszenz beginnt und endet. So erscheint ihr auch ihre frühere Unterscheidung zwischen Teen-Film und Youth-Film nicht mehr passend, denn ausschlaggebend sei der Diskurs über Adoleszenz. Manche Filme stellen eine von Institutionen geprägte Welt abhängiger Jugendlicher dar und andere den Kampf oder die Verweigerung gegen eben diese Welt durch unabhängige Teenager. In vielen Filmen geht es jedoch um eine zweiseitige Wechselwirkung.¹² Diese Beschreibung trifft auch auf *The Hunger Games* zu. Dargestellt werden Jugendliche, die in ein System mit strengen Regeln eingebettet sind, welche ihr Leben drastisch beeinflussen. Widerwillig müssen sie diese befolgen, um sich dann immer weiter in Richtung Auflehnung und Rebellion zu entwickeln.

¹² Vgl. Driscoll 2011: 3.

Wissenschaftliche Texte über Jugendfilme messen die Qualität solcher Filme oft daran, ob jugendliche Erfahrungen realistisch dargestellt werden oder nicht. Außerdem scheint oft wichtig zu sein, ob die dargestellten Jugendlichen ein gutes und vernünftiges Vorbild für die jungen ZuseherInnen abgeben. „This tendency to moral judgement reflects a tendency in the genre itself to take a moral tone that understands adolescence as both object of training and subject of crisis.“¹³ In *The Hunger Games* sind eine starke Präsenz von moralischen Vorstellungen und der Kampf zwischen Gut und Böse ebenfalls allgegenwärtig. Die Hauptcharaktere befinden sich tatsächlich in einer Krise, in die sie von den Erwachsenen hineinmanövriert wurden. Es geht um ein Ausloten und Entscheiden, wie sie mit dieser Situation nun umgehen und in welche Richtung sich ihre Persönlichkeit entwickelt. Die moralische Frage ist in diesen Filmen eine extreme, denn bricht man die Handlung auf eine Einteilung in Gut und Böse herunter, so müssen die Erwachsenen im Kapitol als böse eingestuft werden und die Erwachsenen in Katniss' Distrikt als nicht vertrauenswürdig, da sie nicht im Stande sind, ihre Kinder gegen jenes Böse zu verteidigen. Auch Jugendliche aus den anderen Distrikten müssen als böse eingestuft werden, da sie unreflektiert sind und mitunter auf euphorische Weise im schrecklichen Spiel des Kapitols mitspielen, obwohl sie dabei selbst zum Opfer werden. Das Gute wird also nur von einigen wenigen Jugendlichen repräsentiert, die mit dem gesellschaftlichen System nicht einverstanden sind, aber kaum eine Möglichkeit haben, sich dagegen aufzulehnen. Um zu überleben müssen auch sie bis zu einem gewissen Grad den Regeln der Hungerspiele folgen und selbst zum Killer werden, was die Moral ziemlich strapaziert.

Driscoll sieht das Genre als widersprüchlich in sich, denn

Teen film suggests that adolescent experience consists of both, passionate consumption and rejection of conformity, both peer identification and anomie (aimlessness), both emotional intensity and fashion-consciousness, both rebellion and gullibility. Can these all be unchanging psychosocial facts of development and, at the same, clearly mark out generational difference? Such ideas about adolescence and generation are clearly popularized by teen film, but it is also teen film that over and over again frames these ideas as new to each new generation when it has not produced these ideas in the first place. This presents a problem for any mimetic understanding of teen film as a reflection of adolescent lives.¹⁴

¹³ Driscoll 2011: 4.

¹⁴ Ebd.: 5.

Die Autorin betont, dass Jugend und Film sich immer gegenseitig beeinflusst haben, da es auch zwei Konzepte sind, die zur gleichen Zeit entstanden sind. Die Vorstellung, die wir heute von Adoleszenz haben, stammt ursprünglich aus dem 19. Jahrhundert, als erkannt wurde, dass wir in jener Zeit eine Identitätskrise durchlaufen, einen Übergang zur Sexualität und ein Training zu mündigen BürgerInnen absolvieren müssen. Dies war eine Errungenschaft der neuen Sozialwissenschaften und der neuen Formen von Kulturkritik. Zur selben Zeit fanden neue Entwicklungen mit Kamera und Film statt, die schlussendlich in der Erfindung des Kinos enden sollten.¹⁵ Es gibt also bereits in der Geschichte verankert einen Zusammenhang zwischen Film und dem Teenageralter.

Driscoll versucht nun einen weiteren Raum für die Definition von Teen-Film zu schaffen, indem sie ihn in einen größeren Zusammenhang mit Adoleszenz stellt. In vorhergegangenen wissenschaftlichen Texten zu diesem Thema wurden ihr zufolge vor allem drei Aussagen klar getätigt, nämlich, dass Teen-Filme amerikanische Filme sind, dass sie das Leben und die Probleme der Teenager repräsentieren, und dass sie jedoch darin scheitern, Teenager realistisch darzustellen. Driscoll meint hier aber, dass es nicht nur um direkte Repräsentation gehen muss, damit man einen Film als Teen-Film kategorisieren darf, sondern, dass es ein größeres Feld ist, in dem es um Themen und Probleme der Adoleszenz allgemein und im weiteren Sinne gehen kann.¹⁶ Dieser Punkt ist auch wichtig für *The Hunger Games*, denn die Charaktere in den Filmen repräsentieren nicht den klassischen amerikanischen Jugendlichen in seinem Leben und mit seinen Problemen. Dies wird aber auch nicht beabsichtigt, denn es handelt sich um einen Science-Fiction Film, in dem Teenager in einer dystopischen Welt gezeigt werden, was jedoch der Identifikationsmöglichkeiten mit den Charakteren und der Möglichkeit die für Jugendliche relevanten Themen zu behandeln, nichts abtut.

In ihrem Buch *Girls: Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory* erklärt Driscoll die Stellung von Jugend in unserer Kultur. Sie sieht sie als Untersuchungsquelle für Individualität und Persönlichkeit. Durch einen Blick auf die Jugend kann ihr zufolge gefragt werden, wie uns Kulturen umgeben und beeinflussen, sowohl als individuelle Personen wie auch als Gruppen. Jugend kann Kultur reproduzieren und auch in Frage stellen.

Sie ist ein faszinierendes Objekt für die Moderne und wird mit Aktualität und Veränderung in Verbindung gebracht. Assoziationen mit Zukunft und sozialer Veränderung

¹⁵ Vgl. Driscoll 2001: 5.

¹⁶ Vgl. ebd.

werden hergestellt und damit auch ein neuer Blickwinkel für die Frage, wie eine Gesellschaft funktioniert.¹⁷ Somit ist dem Genre Teen-Film Bedeutung zuzumessen, denn es stellt Teenager dar und spricht Themen und Phänomene, die in diesem Alter relevant sind, an. Was und wie etwas in Jugendfilmen gezeigt wird, unterliegt einem ständigen Wandel. Driscoll zufolge haben Jugendfilme die Macht, neue und einflussreiche Bilder von Adoleszenz zu zeichnen.

Each generation witnesses its adolescent ideas and expectations, its fantasies and fears, presented in the images of youthful characters coming of age. Teen films, like successive generations of teenagers themselves, have grown up and changed with the times, testing their boundaries, exploring their potential and seeking new identities. Indeed, the study of teen films reveals the evolving maturity of our culture.¹⁸

Es konnte in diesem Kapitel festgestellt werden, dass die verhandelten Filme alle Merkmale des Genres Teen-Film aufweisen und somit diesem zugeteilt werden dürfen. Alle genrespezifischen Themen werden aufgegriffen, jedoch inhaltlich nicht immer auf genretypische Art umgesetzt, was es interessant macht, die Filme zu untersuchen. Außerdem konnte die Relevanz und Bedeutung von Populärkultur, der diese Filme zugeschrieben werden, als einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung würdig argumentiert werden. Es lohnt sich also, einen genauen Blick auf Filme dieses Genres zu werfen. Viele haben dies bereits getan, wenn es um *The Hunger Games* geht. Diese Filme scheinen ein besonders faszinierendes Produkt der aktuellen Populärkultur zu sein, da es mehrere medienwissenschaftliche Aufsätze zu verschiedenen Aspekten der Filme und Bücher gibt. Die Teenager in *The Hunger Games* und die Welt, in der sie dargestellt sind, scheinen einen Nerv in unserer Zeit und Gesellschaft getroffen zu haben, mit dem sich eine Auseinandersetzung lohnt.

¹⁷ Vgl. Driscoll 2002: 204 u. 205.

¹⁸ Shary 2005: 3.

3. Zur Theorie von Kleidung im Film

In unserem Leben sind wir ständig von Textilien umgeben, im Alltag verbringen wir kaum eine Minute, in der sich unser Körper nicht in direktem Kontakt mit Textilien befindet. Ein großer Teil dieser textilen Welt ist unsere Kleidung. Diese kann man von vielen verschiedenen Blickwinkeln betrachten, zum Beispiel aus Sicht der Kulturanthropologie, der Wirtschaft, der Ökologie, der Ethnographie, der Soziologie, der Philosophie, der Mode und der Kunst und viele mehr. Hier soll zuerst ein Blick auf Kleidung als Kommunikationsmedium allgemein geworfen werden.

3.1. Kleidung als Kommunikationsmedium

Kleidung hat verschiedene Funktionen. Roland Barthes nennt in seinem Buch *Die Sprache der Mode*, in dem er sich mit der verbalen Repräsentation von Kleidung auseinandersetzt, Schutz, Scham und Schmuck als praktische Funktionen von realer Kleidung.¹⁹

Neben den praktischen Aufgaben, muss Kleidung aber auch als Medium gesehen werden. Sei es beabsichtigt oder nicht, egal was wir tragen, wir kommunizieren damit Inhalte und übermitteln Botschaften. In unserem Alltag setzen wir uns jedoch kaum bewusst mit dem Thema Kleidung, abseits von der Frage ob sie praktisch, ästhetisch, oder dem Anlass entsprechend ist, auseinander. Rosa Burger bezeichnet Mode als ein Bedeutungssystem, das soziale Ordnung kommuniziert und konstruiert, ohne dabei reflektiert zu werden.²⁰ In Modemagazinen, die sich hauptsächlich dem Thema Kleidung widmen, werden kaum andere Aspekte als die Ästhetik behandelt. Auch Filmkostüme werden dort zum Thema gemacht und als mögliche Inspiration für den eigenen Kleidungsstil gesehen. Doch eine Betrachtung der Frage, was Kostüme alles kommunizieren können und auf wie vielen verschiedenen Ebenen sie wirken können, findet nicht statt. Das kommunikative Angebot von Kleidung fasst Hans Hoffmann zusammen:

Im zwischenmenschlichen Feld zeigt Kleidung Gruppenzugehörigkeiten, Rollen, aber auch persönliche Interaktionswünsche an. Sie transportiert ein kommunikatives Angebot, das der Einleitung und Steuerung zwischenmenschlicher Handlungen dienen soll. [...] Das

¹⁹ Vgl. Barthes 1985: 18.

²⁰ Vgl. Burger 2002: 16 u. 17.

kommunikative Angebot mit Kleidung wird oft verstanden, seltener mit dem Träger übereinstimmend bewertet und sehr unterschiedlich beantwortet.²¹

Hoffmann beschreibt die Vieldimensionalität der Kommunikation mit Kleidung und wie diese ihre wissenschaftliche Analyse erschwert. Er sieht Bekleidung als Kommunikationsmittel, das Botschaften überträgt. Diese Botschaften sind jedoch nicht eindeutig, da man davon ausgehen muss, dass Sender (TrägerIn) und Empfänger (BetrachterIn) nicht mit demselben Wissen und derselben Werthaltung, man kann auch sagen, nicht mit demselben Code, ver- und entschlüsseln.²² Bei der Analyse von Filmkostümen allerdings, verringert sich diese Schwierigkeit, da das tatsächliche Kommunikationsmittel der Film selbst ist, der sich der kommunikativen Qualität von Kleidung bewusst bedient und zwar ausschließlich mit dem Zweck zu kommunizieren.

Es sind die medialen Qualitäten der Kleidung, jene Aussagen, die mittels Kleidung über das Äußere der Menschen getroffen werden, die sie als ein Kommunikationsmedium beschreibbar machen, das wiederum vom Kino als einem visuellen Kommunikationsmedium vermittelt wird.²³

Kleidung ist sowohl ein visuelles als auch ein materielles Kommunikationsmedium. Sie bezieht sich auf einen großen Verhandlungsraum sozialer, kultureller, politischer, religiöser, moralischer, wirtschaftlicher oder sexueller Natur.²⁴

Daniel Devoucoux beschreibt, wie Bekleidung auf der einen Seite ein dichtes Objekt und auf der anderen Seite ein komplexes kulturelles Handlungsfeld darstellt. Sie kann die Beziehungen zwischen einzelnen Personen, aber auch ganzen Gruppen oder Kulturen beeinflussen und sogar ändern. Auch die Technik der Betrachtung bis hin zu den Gefühlen selbst wird dem Autor zufolge durch Bekleidung geprägt.²⁵

Die Bekleidung wird als Objekt betrachtet, das die sozial-kulturellen Muster, Normen und Werte einer Gesellschaft oder einer Epoche tradiert, Beziehungen formell und informell strukturiert, das persönliche Milieu gestaltet und die Interaktion orientiert oder sogar kontrolliert. Ein produktives Instrumentarium also, das sowohl Wirtschaft und Industrie als auch Kulturenergien,

²¹ Hoffmann 1981: 269.

²² Vgl. ebd.

²³ Devoucoux 2007: 14.

²⁴ Vgl. ebd.: 29.

²⁵ Vgl. ebd.: 27.

hierarchische Arrangements, institutionelle Konstruktionen, Rituale oder künstlerische Performances und Leistungen stimuliert, mobilisiert und teilweise sogar kreiert. Ein Objekt der Komplexität par excellence!²⁶

Es wird also klar, dass der Versuch Kleidung, und in Folge dessen auch Filmkostüme, zu analysieren, sehr komplex sein kann. Doch man muss, auch was Kleidung angeht, einen klaren Unterschied zwischen Realität und Film ziehen und Abstriche machen, dies betont Devoucoux:

Kleidung hat im Film mehr als irgendwo sonst eine Signal- und Blickfangrolle. Das Kino ignoriert zwar nicht die Komplexität der realen Kleidungswelt – kann es in der Tat auch nicht – nimmt aber davon nur den Bruchteil wahr, der ihm potentiell dienlich sein kann, dies darf jedoch nicht als direkte Umsetzung (Eins-zu-Eins) verstanden werden. Im Film gelten andere Regeln als in der Realität.²⁷

Es gibt viele wissenschaftliche Texte zum Thema Kleidung, beispielsweise in Bezug auf den Körper, in Bezug auf Mode oder Gesellschaft, aus sozialwissenschaftlicher, kulturgeschichtlicher, oder anthropologischer Sicht. In dieser Arbeit geht es jedoch um Kleidung im Film und obwohl, wie bereits oben erwähnt, die Realität von Kleidung zur Kostümanalyse nicht ausgeblendet werden darf, werden hier, um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen, weitere allgemeine Theorien und Texte zum Thema Kleidung ausgespart, um sich auf Filmkostüme konzentrieren zu können.

3.2. Kleidung im Film

Roland Barthes beschreibt drei Ebenen von Kleidung, die reale, die abgebildete und die geschriebene Kleidung. Die reale Ebene besitzt eine technologische, die abgebildete eine ikonische und die geschriebene eine verbale Struktur.²⁸ Filmkostüme bewegen sich auf der Ebene der abgebildeten Kleidung und verfügen über eine ikonische Struktur. Barthes beschreibt, wie zwischen diesen Ebenen eine Übersetzung stattfindet, und dass der Übergang ein diskontinuierlicher sei. „Um reale Kleidung in eine ‚Darstellung‘ zu *transformieren*, bedarf es bestimmter Operatoren, die man *shifters* (Verschieber) nennen könnte, weil sie dazu dienen,

²⁶ Devoucoux 2007: 29.

²⁷ Ebd.

²⁸ Vgl. Barthes 1985: 15.

eine Struktur in eine andere zu transponieren – also, wenn man so will, von einem Code zum anderen überzugehen.“²⁹

Barthes beschreibt hier allerdings vor allem Modemagazine und Schnittvorlagen zur Verbreitung von Mode. Filmkostüme verhalten sich viel komplexer, da es sich um bewegte Bilder in einem viel größeren Kontext handelt und die reale Kleidung, das Filmkostüm in diesem Fall, speziell für diese Verschiebung ausgerichtet wird, wofür viele verschiedene Aspekte mitberücksichtigt werden.

Dass Kleidung im Film verstärkt als Sprache dient, ist klar und dennoch wird dieser Kategorie der Filmwissenschaften recht wenig Aufmerksamkeit zuteil. Auch Sarah Street beanstandet in *Costume and Cinema. Dress Codes in Popular Film*, dass dem Filmkostüm als Kategorie der Filmwissenschaften zu wenig Bedeutung zugemessen wird und erklärt, dass Kleidung im Film unter verschiedenen Blickwinkeln untersucht werden kann. Sie nennt beispielsweise die Mise en Scène, in der das Kostüm oft eine große Rolle spielt, den Beruf des Kostümdesigners, oder die mögliche Intertextualität, die vom Filmkostüm produziert werden kann, als mögliche Forschungsgebiete. Auch die Auseinandersetzung mit eventuellen Auswirkungen von Kleidung im Film auf das Publikum mit dessen Gewohnheiten und Erscheinungen führt sie als denkbare wissenschaftliches Interesse an.³⁰

Es existieren verschiedene Publikationen zum Thema Kleidung im Film. Viele von ihnen sind rein ästhetischer Natur, die den Glamour und Style der Hollywoodkostüme darstellen und zelebrieren. Es handelt sich dabei um Fotobände, die Modeschöpfer und Couture in Szene setzen und die Beziehung von Hollywood zur Modeindustrie darstellen. Oft gehen diese Publikationen von Hollywood selbst aus, das Interesse dabei gilt dem Glanz und der Darstellung und nicht einer wissenschaftlichen Analyse der Wirkung und Bedeutung von Filmkostüm. Street vermutet in ihrer Einleitung zu *Costume and Cinema*, dass diese Konzentration auf das Oberflächliche und Modische von Filmkostümen möglicherweise zu der Vernachlässigung des Themas auf wissenschaftlicher Ebene beigetragen haben könnte.³¹

Im Gegensatz zu dieser Kategorie, von Street frech als „Kaffeetisch-Buch“ bezeichnet, stehen filmwissenschaftliche Veröffentlichungen, die tatsächlich versuchen die Funktion von Kleidung im Kino zu analysieren. Eine der ersten dieser Sorte ist *Fabrications* von Jane Gaines

²⁹ Barthes 1985: 16.

³⁰ Vgl. Street 2001: 1.

³¹ Vgl. ebd.: 4.

und Charlotte Herzog. Die Autorinnen verschriftlichen erstmals die Tatsache, dass Filmkostüme mehr können als die Narrativik³² im Film zu unterstützen und stellen die Frage, bis zu welchem Grad Kostüme ihre eigene Sprache artikulieren und alternativen Interpretationen freien Raum lassen.³³ Der Großteil wissenschaftlicher Texte erörtert das Thema Filmkostüm exemplarisch durch Analysen bestimmter Filme. Dabei stehen der Film und dessen Interpretation im Mittelpunkt. Theoretische Texte über Filmkostüme allgemein, die Filme nur als Beispiel heranziehen um die Theorie zu verdeutlichen, lassen sich kaum finden. Ein ausführliches Werk dieser raren Texte ist Daniel Devoucoux' *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*. Auf diesen Autor beziehe ich mich oft in dieser Arbeit.

Im Film wirken die Kostüme anhand und inmitten anderer filmischer Mittel und Motive. Die bloße Benennung oder Beschreibung der Kostüme und Kleidungsteile reicht nicht aus, sondern es geht vielmehr darum zu demonstrieren, wie diese als filmische Mittel in Verbindung mit anderen funktionieren.³⁴

Während in schriftlichen Texten der/die LeserIn wenig Spielraum hat, worauf er/sie seine/ihre Aufmerksamkeit richtet, ist die Bildsprache weniger verbindlich, die Rezeption ist an keine präzisen Konventionen gebunden. Das heißt, im Gegensatz zum Lesen eines schriftlichen Textes, ist es beim Lesen eines bildlichen Textes möglich, dass die Aufmerksamkeit der zusehenden Person sich auf ein bestimmtes Detail im Bild konzentriert. Das reicht bereits aus, um die Bedeutung des Bildes individuell wahrzunehmen oder zu interpretieren. In US-amerikanischen Filmen wird versucht dies zu vermeiden, indem sozusagen genau „darauf gezeigt wird“, was der/die ZuschauerIn wahrnehmen soll. Das kann mittels einer Kameraeinstellung passieren, oder aber, wie im Beispiel von *Schindler's List* (1993, Steven Spielberg), mit der farblichen Betonung des Mantels eines Mädchen, dessen Schicksal wir nur verfolgen können, weil „darauf gezeigt wird“³⁵.

Welche der Funktionen jedoch am deutlichsten herausgestellt wird, ist Teil des dramaturgischen Prozesses und beeinflusst die Rollendarstellung essentiell. Der Umstand, welcher den Zuschauern die dargebrachten Zeichen zu entschlüsseln erlaubt, liegt begründet in der realen

³² Genauerer zu diesem Begriff siehe im Kapitel 3.3.1. Filmkostüm und Narrativik.

³³ Vgl. Street 2001: 4.

³⁴ Devoucoux 2007: 69.

³⁵ Vgl. ebd.

Welt, denn nur mit dem Einsatz vertrauter Motive und Elemente kann eine Kommunikation mit den Rezipienten entstehen.³⁶

Folglich werden Filmbilder von einer Kultur zur nächsten unterschiedlich wahrgenommen, und es kann zu Verschiebungen kommen. In der großen Unterhaltungsmaschinerie wird versucht dieses Problem auszumerzen, indem man sich darum bemüht einen kleinsten gemeinsamen Nenner darzubieten.³⁷ Dies bezieht auch Kostüme mit ein, wenn es zum Beispiel darum geht, eine bestimmte soziale Klasse, oder eine konkrete Zeitepoche darzustellen. Es ist also für Unterhaltungsfilme nicht wichtig möglichst realitätsgetreu zu sein, sondern etwas darzustellen, was möglichst viele verschiedene Menschen als erkennbar und realistisch wahrnehmen. Es geht also um Plausibilität aus Sicht des Publikums und nicht um Realitätsnähe.

3.3. Funktionen und weitere Aspekte von Filmkostüm

In den folgenden Kapiteln werden einige Aufgaben, Funktionen und Aspekte von Kostüm im Film, die bereits von verschiedenen AutorInnen erkannt und benannt wurden, beschrieben. Die Auswahlkriterien dafür beruhen auf meiner Einschätzung darüber, ob sie für die Analyse von *The Hunger Games* wichtig sind.

„Clothes can be read on many levels: as an instrument of plot development, as ‚signs‘ of character and personality; as accomplices in the creation of an overall ‚look‘ and visual style of a film.“³⁸ Die Funktionen und weiteren Aspekte, die Filmkostüme haben können, sind sehr vielfältig und vielschichtig und deswegen nicht einfach zu kategorisieren. Viele eben dieser Funktionen und weiteren Aspekte überschneiden sich auch. In dieser Arbeit habe ich versucht, einen logischen und strukturierten Überblick zu schaffen, es wäre jedoch gewiss auch möglich andere sinnvolle Strukturen zu finden.

Auf all diesen Ebenen gestaltet der/die KostümbildnerIn das filmische Bild, es muss jedoch angemerkt werden, dass dies nicht unbedingt immer bewusst reflektiert wird. Es kann sein, dass die Entwürfe auf dem kulturellen Umfeld des Designers oder der Designerin basieren und somit

³⁶ Pleyl 2012: 54.

³⁷ Vgl. Devoucoux 2007: 70.

³⁸ Street 2001: 53.

dieses Umfeld mit seinen/ihren eigenen Stereotypen der Darstellungen repräsentiert. Für eine wissenschaftliche Analyse der Kostüme muss dies berücksichtigt werden.³⁹

3.3.1. Filmkostüm und Narrativik

Die erste Kategorie von Funktionen des Filmkostüms, die ich behandeln will, ist die der Narrativik. Filmkostüme müssen logisch der Erzählung im Film folgen. So muss zum Beispiel ein Bankangestellter während seiner Arbeit einen Anzug tragen und Kinder einer armen Familie werden möglicherweise barfuß gezeigt. Dies sind Beispiele dafür, wie der soziale Status in einem Film über Kleidung erzählt wird. Es sind jedoch auch Beispiele dafür, dass Personen durch Kleidung charakterisiert werden. Charakter kann durch Kostüme auch detaillierter als nur über Beruf und soziale Schicht beschrieben werden. Man denke zum Beispiel an eine Person in einem schlichten, einfarbigen Kleid im Gegensatz zu einer Person in einem bunten, gemusterten Kleid. Und auch mit diesem Beispiel ist nicht nur ein Charakter genauer definiert, sondern, wenn beide dieser Kleider gezeigt werden, ist auch direkt ein Unterschied zwischen den beiden Figuren beschrieben worden.⁴⁰

Wenn die Charaktere im Film Schal, Mütze und Wintermantel tragen, ist erzählt, dass die Handlung im Winter passiert. So kann filmisch eine Jahreszeit dargestellt werden. Dies funktioniert auch mit historischen Epochen. Wenn die Figuren beispielsweise Rüstungen tragen, ist klar, dass die Erzählung im Mittelalter stattfindet. Tritt eine Frau im Ballkleid vor die Tür, weiß der/die ZuschauerIn, sie wird nun auf einen Ball gehen, somit wird ein bestimmter Anlass beschrieben. Auch eine konkrete Situation kann deutlich werden. Wenn eine Figur bei Schneefall frierend in einem T-Shirt gezeigt wird, könnte dies zum Beispiel erzählen, dass sie sich gerade ausgesperrt hat oder dass ihr Mantel gestohlen wurde. Filmkostüme können also auch von Zeitraum und Zeitpunkt erzählen.

Es ist nun offensichtlich, dass Kostüme generell *erzählen*. Dies ist hier mit dem Begriff „Narrativik“ der Kostüme beschrieben. Kleidung ist also ein filmisches Mittel und folgt der Logik der Narration im klassischen Erzählfilm. Unsere Vorkenntnisse über Erzählweisen haben Einfluss darauf, wie im Film erzählt wird und auch unser Vorwissen und aktuelle Einstellung zu Mode und der Kleidungswelt prägen das Kostümdesign.⁴¹ Dies gilt jedoch auch anders

³⁹ Vgl. Devoucoux 2007: 37.

⁴⁰ Vgl. ebd.: 25.

⁴¹ Vgl. ebd.

herum. Was und wie in Filmen vermittelt wird, prägt die Art, wie wir Erzählweisen verstehen und Dinge, wie zum Beispiel Kleidung, wahrnehmen.

Die Inhaltsorganisation eines Films kann zwei verschiedene Grundformen annehmen: narrativ-erzählend oder deskriptiv-beschreibend (im weiteren Sinn). Beide Formen können sich vermischen. [...] Unterhaltungsfilme aber folgen bis heute weitgehend der Form und der Logik der Erzählung. Eine Erzählung ist eine nachvollziehbare Modellbildung der realen Welt in der Absicht, die LeserInnen oder ZuschauerInnen zu unterhalten [sic].⁴²

Die Narrativik eines Kleidungsstückes folgt auch laut Marlene Pleyl dem allgemeinen dramaturgischen Prozess.

Dabei sind die Anforderungen, welche an ein illustrierendes Filmkostüm gestellt werden jedoch deutlich verschieden, müssen doch darin die vielfältigsten Aussagen über Figuren und Handlung kombiniert werden. Demzufolge wird zwischen charakterisierenden, raum-zeit-bezogenen sowie handlungsantreibenden Kostümen unterschieden.⁴³

Die Vorstellung von Kleidung als narratives Mittel stammt aus der Epoche des klassischen Hollywoodkinos und ist nach wie vor die prägendste Sicht auf den klassischen Erzählfilm. Hier ist die amerikanische Kostümdesignerin Edith Head zu nennen, die mit den meisten Oscars ausgezeichnete Kostümbildnerin Hollywoods, die sehr deutlich den Zusammenhang zwischen Erzählung und Kostüm zeigte.⁴⁴

Wahrheitsnähe

FilmemacherInnen orientieren sich stets am wahren Leben, wenn sie Geschehnisse, Strukturen und Gegenstände filmisch darstellen. Die Darstellungen folgen also realen Mustern um erfassbar und verständlich für das Publikum zu sein und ihm Identifikationsmöglichkeiten zu bieten. So entstehen Kopien der realen Welt, die jedoch wegen der filmischen Künstlichkeit doch stark darin eingeschränkt sind das Reale genau abzubilden.⁴⁵

⁴² Devoucoux 2007: 19.

⁴³ Pleyl 2012: 51.

⁴⁴ Vgl. Devoucoux, 57.

⁴⁵ Vgl. Pleyl 2012: 55.

Dies wird von Sarah Street mit dem Begriff der Wahrheitsnähe (*Verisimilitude*) beschrieben, der im Dienste der Narration steht. Mit ihr wird in Filmen (genau wie auch in Texten) versucht, den/die ZuseherIn zu gewinnen und davon zu überzeugen, dass das Gezeigte, in Bezug auf die Fiktion und was die sozialen und kulturellen Standards anbelangt, wahr, wahrscheinlich und glaubwürdig ist. Im Rahmen dieser Wahrheitsnähe haben Kostüme entweder die Aufgabe der Ikonographie des Genres zu entsprechen, also zum Beispiel Cowboyhüte und Lederhosen in Western, oder sich mit der Vorstellung des Zuschauers oder der Zuschauerin (die er/sie auf Grund seines/ihrer eigenen Lebens hat) über beispielsweise soziale Situationen, gleichzusetzen. Die Kostüme sollen also realistisch und angemessen für eine bestimmte Situation sein.⁴⁶ Von Jane Gaines wird dieser Umstand wie folgt beschrieben:

The accumulation of costume detail creates the necessary transparency which in turn encourages identification and involvement, and while the fictional space is purporting to be just like life, the narrative is flying in the face of the real. Both the fabulous gown on screen and the tale of the fabulist balance the extraordinary with the ordinary: fantasy is always revealed to us in some of the terms of the familiar.⁴⁷

Raum- und Zeitbezogenheit

Wie bereits am Anfang dieses Kapitels angemerkt wurde, gibt es raumbezogene Kostüme, die verschiedene Örtlichkeiten definieren können. Pleyl nennt als Beispiel die Darstellung von Unterschieden zwischen ländlicher und urbaner Mode, oder die Erkennungsmöglichkeit über Kleidung spezifischer Länder und Städte.⁴⁸ Gemeint ist hier, dass beispielsweise die Figur einer Pariserin sicherlich anders eingekleidet wird als die Figur einer Moskauerin. Oder, dass das Kostüm erzählt, ob sich die Figuren etwa gerade in einer Oper befinden oder in der Schule.

Ebenso lassen sich zeitbezogene Kostüme finden, somit kann Kleidung nicht nur ein Zeitalter, oder eine Jahreszeit, sondern auch eine Tageszeit implizieren. Beispiele hierfür wären die traditionelle Kleidung während einer bestimmten Epoche, Sommerkleidung, die die Jahreszeit andeutet, oder ein Pyjama, durch den erkennbar ist, dass die Situation in der Nacht angesiedelt ist.⁴⁹

⁴⁶ Vgl. Street 2011: 7 u. 108.

⁴⁷ Gaines 1990: 19.

⁴⁸ Vgl. Pleyl 2012: 52.

⁴⁹ Vgl. ebd.

Handlungsantrieb

Immer wieder stößt man in der Filmgeschichte auf Werke, die Kleidungsstücke als Haupt- oder Schlüsselmotiv enthalten, durch welches die Handlung vorangetrieben wird. In diesem Fall sind Kostüme als handlungsantreibende Elemente zu sehen, die eine ausschlaggebende narrative Funktion haben und dies in einem anderen Sinn als die bisher beschriebene Narrativik von Filmkostümen. Dieses Phänomen findet man immer wieder in Kriminalfilmen, märchenhaften Verfilmungen, oder auch als allgemeines Erkennungszeichen für eine Figur.⁵⁰

Dabei wird beispielsweise ein Handschuh oder Fußabdruck des Mörders gefunden, eine Ehefrau findet fremde Unterwäsche in der Polsterbank oder ein vermisstes Kind wird anhand seiner Kleidung von einem Polizeihund aufgespürt. Diese Kleidungsstücke verlieren ihre Aussagekraft als Kostüme, da sie nicht mehr direkt mit einem Körper verbunden sind und erhalten viel mehr den Status eines Requisits.⁵¹

3.3.2. Filmkostüm und Charakter

Wie im vorangehenden Kapitel bereits erwähnt wurde, spielt Kleidung eine wichtige Rolle bei der Charakterisierung von Filmfiguren. Dies kann so weit gehen, dass sogar die Emotionalität von Personen über Kleidung dargestellt wird. Dieser Aspekt von Filmkostümen unterliegt jedoch meiner Ansicht nach der Funktion der Narrativik, da die Charakterisierung und Darstellung von Emotionalität einer Person Teil der Erzählung ist und auch hier soll Kleidung dieser erzählten Logik folgen. Überraschend kann jedoch sein, bis zu welchem Ausmaß und Detail Filmkostüme hier, nach wie vor jedoch im Dienste der Narrativik, etwas bewirken können.

Das Erste, wodurch eine Figur im Film wahrgenommen und definiert wird, ist das Kostüm. Es hinterlässt den ersten Eindruck, kategorisiert die Person und macht eine Zuordnung möglich. Auch für SchauspielerInnen sind das Kostüm und die Maske wichtig, um in ihre Rolle zu schlüpfen. Wenn sie das Kostüm anziehen, können sie gleichzeitig ihre Rolle annehmen.⁵²

⁵⁰ Vgl. Pley 2012: 53.

⁵¹ Ebd.: 53.

⁵² Vgl. Devoucoux 2007: 27.

Wie eine Person angezogen ist, verrät viel über innere und äußere Gegebenheiten und Verhältnisse, mit diesem Faktor wird im Film gearbeitet.⁵³ Über Kleidung können berufliche und soziale Umstände präsentiert werden, aber genauso das Alter einer Figur. Auch moralische oder religiöse Einstellungen sind über Kostüm erkennbar, sexuelle Vorlieben, Traditionsbewusstsein oder ein bestimmter Lebensstil können über Kleidung transportiert werden.⁵⁴ Man denke zum Beispiel an Oberteile mit politischen Aufdrucken, religiös motivierte Kopfbedeckungen, Lederkluften, Trachten oder luxuriöse Designermode. „Kostüme definieren somit Identitäten, Persönlichkeiten und individuelle Eigenheiten einer Figur, sowie darüber hinaus deren Stellung im sozialen Gefüge der Gesellschaft.“⁵⁵

Kleidung lässt nicht nur das Einordnen von Personen zu, sondern kann auch bestimmte Handlungsvorstellungen bilden. Vom/von der TrägerIn wird in diesem Fall ein der Kleidung angemessenes Verhalten erwartet. So erwartet man von einer Person in Rettungsschwimmer-Uniform ein anderes Verhalten am Strand als von Badegästen. Oder bei einer Ärztin in weißem Kittel geht man von einer verständnisvollen und hilfeleistenden Haltung aus.⁵⁶

Bleibt diese homogene Übereinstimmung zwischen persönlichem Auftreten und der textilen Erscheinung aus, ergeben sich Ungereimtheiten, welche ein bereits getroffenes Bild eines Menschen zu revidieren verlangen. Vor allem der Glaubhaftigkeit einer Filmfigur ist eine divergente Darstellung nicht sonderliche zuträglich, kann doch der Zuschauer kein exaktes Urteil über den Charakter der Rolle fassen.⁵⁷

Dieses Faktum kann bewusst von FilmemacherInnen eingesetzt werden, um den/die ZuschauerIn zu irritieren oder zu täuschen.⁵⁸

Daniel Devoucoux spricht von Kostümen als Bedeutungsträger, die der Hauptidee eines Filmes dienen und diese stilisieren, so wie auch andere Objekte in einer Filmsequenz. Er nennt dies „die Schematisierung der Objekte“.⁵⁹ Diese steht im Mittelpunkt der kommerziellen Kinofantasie. Wir haben es folglich im Film immer mit einer „Schematisierung“ zu tun. Sie ist

⁵³ Vgl. Pleyl 2012: 51.

⁵⁴ Vgl. Devoucoux 2007: 27.

⁵⁵ Pleyl 2012: 51.

⁵⁶ Vgl. ebd.: 56.

⁵⁷ Ebd.

⁵⁸ Vgl. ebd.

⁵⁹ Devoucoux 2007: 72.

umso effizienter, je mehr die Kleidung im zweidimensionalen Film eine völlige Symbiose mit dem Träger oder der Trägerin eingeht, beziehungsweise die Person fast ausschließlich über ihr Erscheinungsbild wahrgenommen wird. Daraus ergibt sich ein erster wesentlicher Unterschied zur Realität.⁶⁰

Der Körper wird im Film aber fast ausschließlich über den Filter Kleidung dargestellt. Der Film kennt keinen „natürlichen“ Körper, sondern nur bekleidete Körper, selbst wenn die Protagonisten sich ausziehen, ja fast nackt aussehen. Das Spiel der Kleidung und des Körpers bildet im Film also eine unauflösbare Symbiose.⁶¹

Es kommt also im Allgemeinen im Film weniger der Körper selbst zur Darstellung, sondern die damit verbundene Persönlichkeit und somit „verschmelzen die Kostüme filmisch mit Körper und Persönlichkeit“.⁶² Also inszenieren Kostüme nicht den Körper, sondern sie konstruieren ihn, erfinden ihn gar. Sie bilden somit das Hauptmedium der performativen Konstruktion in Filmen und der Körper wird durch die Kleidung zu einem ästhetischen Objekt. Somit kommt es auch zu seiner symbolischen Ausdruckskraft.⁶³

Die Kostüme sind folglich ein wichtiger Bestandteil der Körpersprache. Erst durch sie wird eine optimale expressive Inszenierung des Körpers, und somit auch des Charakters mit Mimik, Gestik und Sprache, möglich. Einen wichtigen Teil der Kommunikation trägt die Körpersprache und genau dieser nonverbale Aspekt, in dem das Kostüm eingeschlossen ist, kann sehr aussagekräftig sein.⁶⁴ „Ein stimmiger Look verbessert zwar nicht die schlechte Leistung eines Schauspielers, jedoch kann ein unpassender Look selbst eine hervorragende schauspielerische Leistung zunichtemachen.“⁶⁵

Während Beruf, Alter oder soziale Schicht bisweilen auf den ersten Blick erkennbar sein können, bleiben Botschaften bezüglich der Emotionalität einer Person stets mit deren Gesten und Mimenspiel sowie der Handlung verbunden und besitzen selten eigenständigen Charakter. Die Aufdeckung der emotionalen Kennzeichen erstreckt sich mitunter über die gesamte filmische Erzählung, indes konkrete Eigenschaften, wie Profession, Alter oder Status meist zu

⁶⁰ Vgl. Devoucoux 2007: 34.

⁶¹ Ebd.: 72.

⁶² Ebd. 73.

⁶³ Vgl. ebd.

⁶⁴ Vgl. ebd.

⁶⁵ Ebd: 56.

Beginn der Geschehnisse, falls bedeutend, erläutert werden, um dem Rezipienten eine Orientierungshilfe innerhalb des Rahmens zu ermöglichen.⁶⁶

Die Wahrnehmung von einem Charakter wird auch laut Sarah Street sehr stark vom Kostüm beeinflusst und zwar in solch einem Ausmaß, dass der/die Zusehende dem Charakter eigene Entscheidungen bei der Kleidungswahl zuspricht, so wie es in seinem/ihren eigenen Leben stattfindet. Deshalb ist es wichtig zu erkennen, dass Filmkostüme nicht nur in Verbindung mit den Charakteren stehen, die sie tragen, sondern auch mit den ZuschauerInnen, die sie ansehen. Die Untersuchung von Filmkostüm in Bezug auf Charaktere muss also auch ein mögliches Hineinversetzen des/der Zusehenden (*assumed embodiment*) in die Figur miteinbeziehen.⁶⁷

Stereotype

Stereotype sind ein Phänomen, das uns häufig im Kino begegnet. Filme reproduzieren Stereotype, die bereits existieren, können aber auch selbst neue prägen. Grundsätzlich wird Stereotypisierung heute als etwas eher Negatives gesehen. Devoucoux beschreibt sie als „eine ideologische Vereinfachung durch grobe Repräsentationsmuster“.⁶⁸ Es handelt sich um eine Typisierungsform, in der die Komplexitäten der Welt vereinfacht dargestellt und kategorisiert werden, um Orientierung, Sinn und Verständlichkeit zu produzieren. So entstehen Muster, die von einer breiten Masse schnell erkannt und gelesen werden können. Während im Film versucht wird durch Stereotype die Wirklichkeit zu illustrieren, wird in der Realität die Wirklichkeit durch sie ersetzt. Trotz dieser Differenz ist klar, dass ein gegenseitiger Einfluss besteht. Hin und wieder lassen sich auch Filme finden, die bewusst ironisch mit Stereotypen und Vorurteilen spielen und diese brechen.⁶⁹

Der Einsatz von schematisierten Charakteren ist ein populäres Stilmittel für die Figurengestaltung. Dies liegt daran, dass es in vielen Filmen für alle ZuschauerInnen besonders schnell möglich sein soll, die Eckpunkte der Handlung im Film zu verstehen, ohne viel Interpretationsspielraum zu lassen.⁷⁰ Vor allem Kostüme sind Teil dieser Stereotype, als Beispiel lassen sich hier die Darstellung von indigenen Bevölkerungsgruppen nennen, oder auch das Bild einer blonden Frau im reizvollen Aufzug, die durch sexistische Stereotype meist

⁶⁶ Pleyl 2012: 51.

⁶⁷ Street 2001: 7.

⁶⁸ Devoucoux 2007: 42.

⁶⁹ Vgl. ebd.

⁷⁰ Vgl. Pleyl 2012: 60.

sofort als dümmlich eingestuft wird. „Die *Dress Codes* des aktuellen Hollywood-Kinos bedienen sich, wohl aus Gründen der simplen Rezipierbarkeit, vorrangig vestimentärer Codes, die in der westlichen Welt, und zumeist darüber hinaus, verständlich sind.“⁷¹

Es ist hier zu betonen, dass Stereotype als Methode im Film nur dann funktionieren können, wenn der/die ZuschauerIn auch über das passende Vorwissen verfügt, welches von Kultur zu Kultur unterschiedlich sein kann. Erneut ist es hier das Ziel der Unterhaltungsindustrie möglichst viele Menschen zu erreichen, was wiederum ein Grund ist, wieso im Film überhaupt mit solchen Schematisierungen gearbeitet wird.

In diesem Kapitel ist auch die intermediale Stereotypisierung zu erwähnen, vor allem stechen hier Darstellungen von bestimmten Charakteren heraus, die schon eine lange Tradition im Theater oder der Malerei haben. Beispielsweise die Figur des Königs, des Helden, oder der Dame, sie alle haben in ihren Kostümen bestimmte Attribute, anhand derer sie sofort erkannt werden.⁷²

Die Darstellbarkeit und die Dramatisierung des Körpers im Film entstammen nicht zuletzt dem Theater und der Pantomime, sowie der Malerei und der Bildhauerei. Die Filmwissenschaft spricht in diesem Fall gern von der Strategie der Intermedialität oder von der Dialogizität der Bilder, um diese Beziehungen des Films zu den sogenannten traditionellen Künsten zu bezeichnen.⁷³

3.3.3. Filmkostüm als soziokultureller Indikator

Daniel Devoucoux beschreibt Filmkostüme unter anderem als

[...] soziokulturellen Zeigefinger um eine soziale, berufliche oder wirtschaftliche Situation, eine politische und ideologische Zugehörigkeit oder Affinität zu signalisieren. Darüber hinaus können sich in ihnen ethnische Vorstellungen, moralische oder religiöse Einstellungen, Autoritäten, Geschlechterordnungen oder Familienstatus manifestieren. Sie dienen zur Kennzeichnung von Lebensalter, Generationen, sexuellen Praktiken. Sie charakterisieren weiter Traditionen und Privilegien, kurzum ganze Lebensstile oder kulturelle Milieus. Zusätzlich bringen Kostüme geografische, klimatische oder ökologische Situationen zum Ausdruck, stellen eine hierarchische Struktur dar oder Integrationsprozesse, Toleranzschwellen, Anpassung,

⁷¹ Burger 2002: 11.

⁷² Vgl. Devoucoux 2007: 43.

⁷³ Ebd.

Ausschließung oder Widerstände. Alle diese Kennzeichnungen können im Film je nach Bedarf separat oder in Kombination inszeniert werden.⁷⁴

Auch diese Kategorie, in der Kostüme als soziokulturelle Indikatoren betrachtet werden, die wiederum Teil der Charakterisierung von Figuren oder Figurengruppen sind, ließe sich meiner Ansicht nach der Funktion von Narrativik unterordnen, denn die von Devoucoux oben genannten Aspekte tragen die Erzählung ebenso mit.

So werden zum Beispiel gesellschaftliche Klassenunterschiede im Film durch Kleidung dargestellt, die sofort verständlich sind und auch der Realität entsprechen können. Devoucoux und Sarah Street beziehen sich um dieses Phänomen zu beschreiben auf *Titanic* (1997, James Cameron). Auch in *The Hunger Games* wird die Kluft zwischen den zwei Klassen der Gesellschaft in Panem auf extreme Art und Weise mittels Kleidung dargestellt, worauf im Analyse-Teil genauer eingegangen werden wird.

3.3.4. Filmkostüm und Emotionen

Als Teil einer Figur können deren Gefühle gesehen werden und auch diese sind durch das Kostüm vermittelbar. Doch durch Kleidung können nicht nur die Gefühle der Charaktere transportiert werden, es können auch Gefühle bei den Zusehenden hervorgerufen werden. Laut Daniel Devoucoux sind Kostüme, Accessoires, Frisuren und Make-up sogar besonders gut für die Inszenierung von Emotionen geeignet.⁷⁵

Der Autor bezeichnet Kleidung als Teil der Welt der unmittelbaren Objekte, die allgemein von Affekten durchdrungen sei. Diese affektiven Beziehungen sind ein wichtiges Element im Alltagsleben der Menschen. Als Bestandteil unseres allgemeinen Erfahrungsschatzes prägt und orientiert auch Kleidung als unmittelbares Objekt unser affektives Leben, und zwar von Individuum zu Individuum auf unterschiedliche Weise. Bekleidung wird zum Beispiel als etwas Warmes oder Duftendes wahrgenommen, es kann sanft, weich und angenehm sein, aber auch als unangenehm, dick, kratzig oder starr empfunden werden. Unsere Bekleidung ist also Teil unserer tagtäglichen Empfindungen und Erfahrungen.

⁷⁴ Devoucoux 2007: 37.

⁷⁵ Vgl. ebd: 79.

Somit steht Kleidung laut Devoucoux stellvertretend für den Körper.⁷⁶ „Und diese Beziehung ist immer stark affektiv geladen.“⁷⁷

Im Film steht heute die Medialität der Kostüme und der Körper nicht nur für die Dramatik oder die Epik, sondern sie begründet vornehmlich die Rhetorik des Affekts. [...] Die emotionale Vermittlung benötigt keine Worte. Sie entwickelt sich auf der Ebene des ‚Unbewussten‘ und wirkt bereits, wenn man sich inmitten eines affekt- und bedeutungsgeladenen Kraftfeldes befindet. Nichts ist ansteckender für die Entfaltung der Emotionalität als die Vorstellungskraft.⁷⁸

Devoucoux nennt als Beispiel für ein sensibles „Gedächtnis“-Thema den Film *Schindler's List*, in dem es um die Massenvernichtung in Konzentrationslagern des NS-Regimes geht. Es tut sich eine Kluft zwischen Wahrheitsanspruch und Fiktion auf, das Ereignis des Holocausts muss dem Vokabular des Entertainments angepasst werden, die Kostüme müssen dazwischen ausgelotet werden.⁷⁹

In diesem Sinn werden die Kostüme zu wichtigen Elementen des Affektpotentials, zu einer visuellen Gliederung zwischen Wahrnehmung und Affektbildung, ein filmisches Zubehör zur Technik der Gefühle, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer noch subtiler zu mobilisieren.⁸⁰

In *The Hunger Games* werden genau solche Bilder genutzt um bestimmte Gefühle auf subtile Weise beim Publikum hervorzurufen, was im Analyse-Teil gezeigt wird.

3.3.5. Filmkostüm als eigene Sprache

In diesem Kapitel geht es um einen Aspekt von Filmkostümen, der eindeutig über Narrativik hinausgeht. Am Beispiel von *The Piano* (1993, Jane Campion), das bereits von mehreren AutorInnen als Beispiel herangezogen wurde, kann man erkennen, dass durch das sensible und genau überlegte Einsetzen von Kleidung und vor allem auch durch die verwendete Kameraeinstellung eine eigene Sprache zustande kommen kann. Diese dient nicht mehr der logischen Erzählung, sondern steht für sich selbst. Die Kleidung folgt zwar nach wie vor der

⁷⁶ Vgl. Devoucoux 2007: 79.

⁷⁷ Ebd.

⁷⁸ Ebd.: 78.

⁷⁹ Vgl. ebd.: 80.

⁸⁰ Ebd.

Narrativik, bekommt jedoch noch einen zusätzlichen Aspekt, nämlich den der künstlerischen Äußerung. In *The Piano* spielt diese Äußerung wieder mit dem Inhalt des Filmes, indem die Handlung auf gewisse Art und Weise widergespiegelt wird, sie steht aber nicht im Dienste der Narrativik.

Dieser beschriebene zusätzliche Aspekt, den das Filmkostüm außerhalb der Narrativik haben kann, steht jedoch nicht allein. Das Kostüm kann in verschiedene andere Rollen schlüpfen und Aufgaben übernehmen. Stella Bruzzi stellt in *Undressing Cinema* fest, dass das Filmkostüm nicht nur dazu da ist, eine Geschichte zu erzählen oder einen Charakter mit zu definieren, sondern dass in ihm noch mehr Potential liegt. Laut Bruzzi können Filmkostüme oft nicht nur Bedeutung zeigen, sondern selbst Bedeutung herstellen und eine größere eigenständige Rolle spielen.⁸¹

Es gibt viele Formen, filmisch etwas darzustellen oder abzubilden, ohne dabei eine Story zu erzählen und dabei dennoch die einzelnen Filmkomponenten mit Sinn auszustatten oder sie kraftvoll zu gestalten, wie z.B. durch die Inszenierung von Spannung zwischen verschiedenen Elementen einer Einstellung, einer Szene oder einer Sequenz. Aus der Verbindung dieser unterschiedlichen Einzelkomponenten entsteht eine neue Bedeutung: man spricht hier von ‚Kollisionsmontage‘.⁸²

In *The Piano* wird diese zusätzliche künstlerische Ausdruckskraft der Kostüme von Bruzzi und auch von Daniel Devoucoux als Inszenierung der Kleidung mit metaphorischer Wirkung beschrieben. Speziell die Krinoline Adas, die Hauptfigur, hat eine starke Aussagekraft und spiegelt die Handlung des Films mehrmals wieder.

Selten zuvor und niemals auf diese Art erreichte ein Film anhand eines Kostüms so viele dramatische, metaphorische und ästhetische Effekte wie ‚Das Piano‘. Die Kostüme geben uns also zahlreiche Schlüssel in die Hand, um die Handlung des Films und die Beziehung der Figuren zueinander zu verstehen.⁸³

⁸¹ Vgl. Bruzzi 1997: XIV.

⁸² Devoucoux 2007: 19.

⁸³ Ebd.: 59.

Im Analyse-Teil kann man sehen, dass die Kostüme in *The Hunger Games* ebenfalls auf metaphorischer Ebene wirken und eine starke Aussagekraft haben.

3.3.6. Mode als Spektakel im Film

Dieser Aspekt, den Filmkostüme annehmen können, dient nicht der Narrativik, sondern der Modewelt und kann die Narrativik sogar überschatten. „Sowohl ein Kleidungsstück als auch Mode allgemein können als Thema der Filmhandlung dienen.“⁸⁴ Es gibt viele Filme, in denen beispielsweise eine Modenschau Teil der Handlung ist, oder in denen eine Person verschiedene Outfits anprobiert und zur Schau stellt. Immer wieder lassen sich auch Filme finden, die von ihrer Handlung her im Modemilieu angesiedelt sind, wie zum Beispiel Filme über berühmte ModedesignerInnen.

Eine wichtige Unterscheidung, die in diesem Kapitel gemacht werden soll, ist jene zwischen ModedesignerInnen und KostümbildnerInnen. Wie bereits mehrfach dargelegt wurde, ist eine grundlegende Funktion von Filmkleidung das logische Voranbringen der Geschichte im Film. Daniel Devoucoux und andere beschreiben jedoch, dass hin und wieder der Zweck des Filmkostüms allein das Spektakel ist. Stella Bruzzi geht sogar so weit zu behaupten, dass in manchen Fällen die Auffälligkeit des Filmkostüms die Narrativik stört und unterbricht. Sowohl Devoucoux als auch Sarah Street nennen dabei den Film *Kika* (1993, Pedro Almodóvar) als Beispiel, für welchen Jean-Paul Gaultier die Kostüme designte und in dem das Kostüm viel Aufmerksamkeit auf sich lenkt und ein autoritäres Statement setzt, um bewundert und erkannt zu werden. Es handelt sich hierbei um Couture-Mode und nicht um ein reguläres Filmkostüm.⁸⁵ Dieser Effekt kann absichtlich provoziert werden. Im Gegensatz zu KostümbildnerInnen stammen die kulturellen Bezugspunkte von ModeschöpferInnen für die Charakterisierung der Figuren nicht aus der Alltagsmode, sondern aus der Welt der Haute Couture und des Prêt-à-porter.⁸⁶

In *The Hunger Games* spielt Mode und Modedesign eine wichtige Rolle auf einer inhaltlichen und auch auf einer Meta-Ebene. Zuständig für die Filmkostüme waren hier

⁸⁴ Devoucoux 2007: 136.

⁸⁵ Vgl. Street 2001: 5 und Devoucoux 2007: 48.

⁸⁶ Vgl. Bruzzi 1997: 8-11.

KostümbildnerInnen, die jedoch auch auf Haute Couture Stücke von großen ModedesignerInnen zurückgegriffen haben.

3.3.7. Filmkostüm und Gender

Um auf das Thema Gender und Filmkostüm einzugehen, welches das meist behandelte Feld ist, wenn es um Kleidung im Film geht, möchte ich hier zuerst einen Exkurs zu Kleidung und Gender im Allgemeinen machen. Die Filmkostüme in *The Hunger Games* werden in dieser Arbeit noch zusätzlich unter dem Aspekt Gender untersucht werden, da die Filme diesbezüglich verschiedenstes und auch ambivalentes Material bieten, gerade was gender-neutrale und gender-stereotype Kleidung anbelangt.

Wie es von Simone de Beauvoir erkannt wurde, kann (und sollte meiner Überzeugung nach auch) Geschlecht als etwas von der Gesellschaft Konstruiertes und nicht Naturgegebenes gesehen werden. Es ist offensichtlich, dass Kleidung zu einem großen Teil zu diesem Konstrukt beiträgt. Elke Gaugele beschreibt Kleidung als einen Schlüssel zur Geschlechtergeschichte und sieht sie als Medium unserer kulturellen Geschlechterkonstruktion. Sie zitiert in ihrem Buch *Schurz und Schürze* Elisabeth Katschnig-Fasch, welche Sigmund Freud in seiner Annahme, dass das unterschiedliche biologische Geschlecht selbst jenes Ding sei, welches beim Geschlechterverhältnis als erstes auffällt, widerspricht. Katschnig-Fasch sieht nicht den Körper mit seinen biologischen Geschlechtsmerkmalen als jenes Ding, welches die Geschlechterverhältnisse ausmacht, sondern die Markierung des Geschlechts. Diese Markierung ist ihr zufolge Kleidung und damit verbundene verschiedene Tätigkeiten in diversen räumlichen und zeitlichen Bereichen. Hinzu komme, dass diese markierende Kleidung nicht neutral ist, sondern auch die Geschlechterhierarchie symbolisch repräsentiert.⁸⁷

Die Bekleidung ist als Körperhülle das zentrale Medium bei der Konstituierung der Geschlechterdifferenz. In der Konstruktion der Bekleidung durch Schnitt, Farbe, Form und Stofflichkeit kommen soziokulturelle Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit zur Darstellung. Kleidung formt Körper, Haltung, Bewegungsmöglichkeiten und beeinflusst dadurch auch die innere Haltung ihrer TrägerInnen. In der Selbst- und Außenwahrnehmung verschmelzen Körper und Bekleidung zu einem kohärenten Bild.⁸⁸

⁸⁷ Vgl. Gaugele 2002: 9.

⁸⁸ Ebd.

Unter kultureller Geschlechterkonstruktion versteht man die Theorie, dass binäre Geschlechtsvorstellungen mit ihren zugehörigen Attributen, wie sie bis heute in unserer Gesellschaft weitläufig existieren, historische Produkte sind, die aus soziokulturellen politischen und ökonomischen Prozessen her rühren.⁸⁹ Hier ist es wichtig zwischen den beiden englischen Begriffen *Gender* und *Sex* zu unterscheiden. Der erste meint Geschlecht als *Performance* (nach Judith Butler), also Geschlechterrollen und Zuschreibungen und der zweite meint das biologische Geschlecht. Die Theorie ist nun, dass zwischen *Sex* und *Gender* kein naturgegebener Zusammenhang besteht, sondern dass dieser gesellschaftlich geprägt und immer weiter reproduziert wird. Ein wichtiger Teil dieser Prägung ist Kleidung, doch „gleichzeitig bergen Textilien als ein leicht wandelbares Medium ein breites Spektrum an individuell gestaltbaren Ausdrucksmöglichkeiten und das Potential zu Veränderungen, Grenzüberschreitungen und De-Konstruktionen der Kategorie *Geschlecht*.“⁹⁰

Dieses dekonstruktivistische Potential von Kleidung kann sich auch im Film durch Kostüme zu Nutze gemacht werden, was jedoch selten passiert. „Feminität und Maskulinität werden im Film nicht nachgestellt, sondern filmisch erfunden. Dabei wird im kommerziellen Kino die Zwangsjacke der heterosexuellen Beziehungsmuster relativ selten hinterfragt und noch seltener wird nach einer Perspektive gesucht, die außerhalb dieser Repräsentation agiert.“⁹¹ Dies mag daran liegen, dass Altbekanntes einfacher zu verstehen ist und somit an eine breitere Masse leichter verkäuflich.

Der kommerzielle Unterhaltungsfilm besitzt bis heute immer noch eine eher einseitige, normativ geformte Vorstellung von Geschlechtern im traditionellen Sinne, in der Feminität und Maskulinität klar definiert werden. Er greift dabei auf reale kulturelle Stereotypen zurück, in denen Passivität, Emotionalität, praktische Intelligenz oder Soziabilität für Weiblichkeit stehen und Aktivität, Stärke, Durchsetzungsfähigkeit oder Leistungsstreben für Männlichkeit, auch wenn diese sich inzwischen etwas vermischt haben. Das Imaginäre der Kleidung und des Körpers passt sich diesen Bildern an bzw. untermauert sie.⁹²

Somit führen Filmkostüme im kommerziellen Unterhaltungskino direkt zu Vorstellungen von Geschlechterrollen und -bildern. Durch die Kostüme in einem Film wird schnell deutlich, welche Bilder von Männlichkeit und Weiblichkeit hier wirken und welcher Genderordnung der

⁸⁹ Vgl. Gaugele 2002: 9.

⁹⁰ Ebd.: 11.

⁹¹ Devoucoux 2007: 88.

⁹² Ebd.: 89.

Film somit nachgeht. Oft strukturiert sich die ganze Apparatur der filmischen Repräsentation über die Frage des Geschlechts, und damit auch die Geschichte und die Handlungsorte, also haben auch Raumkonstruktionen und -vorstellungen Bezug auf das jeweilige Geschlecht.⁹³

Das Kino vollzieht ein methodisches, raumzeitliches sowie kulturpolitisches Mapping von Gender. Selbst in der Narrationsform, dem Dekor, den Einstellungen oder der Montage, ja sogar in Gegenständen und Requisiten – ‚the Sex of the Things‘ – spiegelt sich die Genderoptik wider; vor allem und mit besonderer Stärke in Kleidung, Kopfbedeckungen, Fußbekleidung, Accessoires, Make-up und Frisuren.⁹⁴

Die Filmindustrie gilt allgemein nach wie vor als eine vom Sexismus dominierte Branche. Dies prangern immer wieder Schauspielerinnen und Regisseurinnen an. Auch Jennifer Lawrence, die Hauptdarstellerin in *The Hunger Games*, bemängelt die fehlende Gleichberechtigung in der Filmindustrie.⁹⁵ Es ist somit nicht überraschend, dass Produkte, also Filme, die aus einer von Männern dominierten Branche stammen und für eine, nach wie vor patriarchal geprägten, Gesellschaft produziert werden, wenig progressive Darstellungen von Geschlechterverhältnissen beinhalten.

Aus der Auseinandersetzung mit dieser Thematik geht ein eigener junger Wissenschaftsbereich hervor, in dem sich feministische FilmtheoretikerInnen mit den verschiedensten Themenbereichen aus der Verbindung zwischen Film und Geschlecht befassen.

Studying the field of knowledge known as feminist film studies allows us to read it as a set of statements about the institution of cinema and cultural production, about representational categories and gendered subjectivity, about identification and spectatorship practices, about cultural authority and historical (in)visibility, about desire and fantasy, and about the interaction between these areas.⁹⁶

Wie genau nun die modische Darstellung von Geschlechtern vorgenommen wird ändert sich ständig mit den Epochen. Die Symbolik von Mode im Film ist sehr wandelbar, ohne dabei die grundlegende Geschlechterordnung zu destabilisieren. Anders formuliert: Die Permanenz der

⁹³ Vgl. Devoucoux 2007: 86.

⁹⁴ Ebd.

⁹⁵ Vgl. Cerny 2016: <http://derstandard.at/2000023818317/Jennifer-Lawrence-beklagt-Sexismus-in-US-Filmindustrie>.

⁹⁶ McCabe 2004: 2.

Vorstellungen von Weiblichkeit und Männlichkeit ist hier ausschlaggebender als die Beschaffenheit der Kleidung, denn diese ändert sich schneller. Das Kino zeigt dies sehr wirkungsvoll: Es setzt die Darstellung von Geschlechterbildern ständig mit neuen Mitteln fort, die kulturellen Wurzeln dieser Bilder bleiben dabei relativ unangetastet.⁹⁷

Manchmal werden auch in Unterhaltungsfilmen Geschlechterrollen und –bilder verschoben oder verändert. Dies passiert dann meist dadurch, dass ein Geschlecht mit Elementen oder Accessoires, wie zum Beispiel Taschen oder Hüte, die dem anderen Geschlecht zugeschrieben werden, besetzt wird. Dies ist eine Möglichkeit für das Kino die Grenzen zwischen Weiblichkeit und Männlichkeit zu verschieben oder neu zu definieren.⁹⁸

Kleidung ist also Hauptträger der kulturellen Bilder von Geschlecht. „Sie *vermittelt* nicht nur die Bilder, sondern sie *bestimmt den Anlass* für solche Bilder und damit die vorherrschende Genderkonstruktion.“⁹⁹ Mit realer und mit fiktionaler Mode wird nicht nur auf ein Bildrepertoire verwiesen, sondern es werden Bilder konstruiert, in denen Genderkonstruktionen immer wieder neu ausgehandelt werden; dies passiert auf komplexe Weise. Ein Beispiel gibt der Bereich der Haute Couture oder auch die Straßenmode oder andere Modeerscheinungen.¹⁰⁰

Plot, Handlung und Kostüme verfolgen [...] im amerikanischen Unterhaltungsfilm eine klare pädagogisch-politische Zielsetzung und geben ihrer Kundschaft die allgemeingültige Richtschnur vor. Die Illusionsmaschine Hollywoods trat von Anfang an bei der Frage der Geschlechterrollen immer zugleich als Lehrer, Moralprediger, Polizist und Richter auf, auch in Bezug auf Bekleidung und Erscheinung.¹⁰¹

Daniel Devoucoux bezeichnet das Kino als Bühne eines merkwürdigen Krieges zwischen den Geschlechtern. Durch die nach wie vor beliebte Darstellung vom konventionellen Schema der Dominanz und Unterwerfung und die Inszenierung der Körper durch Mode sind wir mit einem Kampf konfrontiert. Der Autor bezeichnet Mode sogar als den eigentlichen visuellen Zündstoff für diese Auseinandersetzung, da sie emotionelle und erotische Höhepunkte auslösen kann, in denen der in Kleidung steckende Körper und die Gefühle der Frau dazu eingesetzt werden, den

⁹⁷ Vgl. Devoucoux 2007: 92.

⁹⁸ Vgl. ebd.

⁹⁹ Ebd.

¹⁰⁰ Vgl. ebd.

¹⁰¹ Ebd.

Mann zu verführen.¹⁰² Auch Jane Gaines bezieht sich auf die Gefühle der Frau, die durch Kostüme tradiert werden.

Obwohl alle Figuren, gleich welchen Geschlechts, in Filmen als ‚kostümiert‘ konzipiert werden, sind die Kleidung und die Erscheinung einer Frau in viel stärkerem Maße als die eines Mannes Ausdruck ihrer Psyche; wenn das Kostüm Innerlichkeit darstellt, dann sind es die Frauen, die auf der Leinwand von innen nach außen gestülpt werden.¹⁰³

Man kann dem kommerziellen Kino vorwerfen, rückständige Geschlechterbilder zu reproduzieren, dabei wäre gerade der Film ein geeignetes Medium um mit ihnen zu brechen, was auch immer öfter passiert. Dabei spielt die Kleidung eine wichtige Rolle. Laut Herbert Blumer kann Mode gar die Welt aus dem Griff der Vergangenheit befreien.

Sie ermöglicht neue Bewegungen da sie es unerlässlich macht, mit der Zeit zu gehen und vergangene Entwicklungen hinter sich zu lassen. Die Bedeutung dieser Befreiung von den Zwängen der Vergangenheit sollte nicht unterschätzt werden. Um in einer Welt der Veränderung und des Wandels zu bestehen, benötigt man die Freiheit, neue Richtungen einzuschlagen. Der Versuch, das Alte zu überwinden ist bereits ein großer Schritt auf dem Weg hin zu dieser Freiheit. Die Mode leistet in den entsprechenden Bereichen ihren Beitrag dazu. In diesem Sinne haben die abwertenden Vorwürfe, ‚altmodisch‘, ‚überholt‘, ‚rückständig‘ oder ‚von gestern‘ zu sein, durchaus ihren Sinn.¹⁰⁴

Dass eine solche neue Richtung vermehrt auf dem Bildschirm eingeschlagen wird, beweisen beispielsweise Serien wie *Jessica Jones* oder *Homeland*. Den Kleidungsstil der Heldinnen darin könnte man als „Doesn‘t-give-a-shit-Look“ oder als Anti-Fashion-Statement bezeichnen.¹⁰⁵ Sie entfernen sich ein ganzes Stück von der üblichen femininen und sexualisierten Darstellung weiblicher Figuren im Film und ernten dafür auch Kritik für fehlende Extravaganz, die so manches Publikum als Teil guter Unterhaltung sieht.¹⁰⁶

Auch die Kleidung der weiblichen Hauptfigur in *The Hunger Games* entspricht in vielen Szenen nicht dem traditionell weiblichen Schema, in anderen Szenen erfüllt sie es jedoch wiederum vollends. Diese Ambivalenz stellt einen wichtigen Aspekt im Analyse-Teil dar.

¹⁰² Vgl. Devoucoux 2007: 94.

¹⁰³ Gaines 1990: 213.

¹⁰⁴ Blumer 1969 in Eismann 2012: 66.

¹⁰⁵ Cerny 2016: <http://derstandard.at/2000028931314/Jeans-und-Umhaengetasche-Serienheldinnen-geben-sich-leger>.

¹⁰⁶ Vgl. Ebd.

4. Analyse der Kostüme in *The Hunger Games*

In den folgenden Kapiteln nehme ich eine Analyse der Kostüme in den Filmen *The Hunger Games 1*, in dem Judianna Makovsdy die Kostümdesignerin war, und *Catching Fire*, für welchen Trish Summerville die Kostüme entwarf, vor. Ich stelle dar, wie das Wirkungspotential von Kleidung in den beiden Filmen auf unterschiedlichste Weise und auf verschiedenen Ebenen, wie im Theorieteil beschrieben, ausgeschöpft wird. In vielen Filmen kommt Kostümen eine wichtigere Rolle zu als meist auf den ersten Blick wahrgenommen. Wie im Theorieteil bereits dargestellt, wird die Rolle von Kleidung im Film oft unterschätzt. In den Filmen, die hier behandelt werden, stechen die Kostüme hervor.

Der erste und offensichtlichste Aspekt, den die Kostüme transportieren, ist die Darstellung der Unterschiede zwischen zwei sozialen Klassen. Doch die Kleidung in den Filmen stellt nicht nur diesen sozialen Unterschied dar, sie fungiert auch als Ausdrucksmittel für die Charaktere innerhalb dieses Machtgefälles. Sie wird zur Unterdrückung der Hauptfigur verwendet, verleiht ihr aber auch die Möglichkeit, Widerstand gegen das System zu leisten. Außerdem spielen die Kostüme eine wichtige Rolle in der Auslotung der Geschlechterverhältnisse. Auf all das wird in den folgenden Kapiteln eingegangen.

Es gibt Kleidungsstücke in den Filmen, die in mehreren der nun folgenden Kapiteln behandelt werden, da diese Kostüme unterschiedliche Funktionen und Auswirkungen haben. Das erste Kapitel behandelt die ersten Eindrücke, die zu Beginn von *The Hunger Games 1* durch Kleidung vermittelt werden. Die anschließenden Kapitel folgen der Filmhandlung nicht chronologisch, sondern sind thematisch strukturiert. Es ist nicht leicht eine Analyse, in der es viele Überschneidungen gibt, logisch zu gliedern. Ich hoffe hier eine Strukturierung gefunden zu haben, die dem/der LeserIn verständlich ist.

4.1. Kleidung im Distrikt 12

4.1.1. Katniss' Charakter

In der ersten Szene mit der Hauptfigur Katniss in *The Hunger Games 1* sehen wir sie in einem blauen, stark abgenutzten Hemd ohne Kragen. Es könnte ein Schlafanzug sein, denn sie beruhigt ihre kleine Schwester Prim, die gerade von einem Alptraum aufwacht. Hier können

die Zusehenden bereits ohne weitere Informationen auf die Armut und Schlichtheit im Leben der Schwestern schließen, da die Stoffe sehr zerschlissen aussehen. Die Textilien, Katniss Hemd, das Bettzeug und Prims Nachthemd, sind in dieser Szene durch die Detail- und Großaufnahmen sehr präsent. Es sind Schlafzimmertextilien und sie spiegeln die emotionale Verbundenheit wider, die zwischen den Schwestern herrscht und bietet den ZuseherInnen einen intimen ersten Blick auf die Hauptfigur. Hier lernen wir Katniss' liebevolle und einfühlsame Seite kennen.

Diese Darstellung wird anschließend stark in Kontrast gestellt, wir sehen eine ganz andere Seite der Protagonistin. Der Wechsel passiert in dem Moment, in dem Katniss sich ihre Lederjacke anzieht, die jammernde Katze anfaucht und aus dem Haus geht. Gezeigt wird nun ihre eigenständige und toughe Seite, wie sie in Lederstiefeln und mit Ledergürtel zielstrebig durch Distrikt 12 in den Wald läuft um zu jagen. Ihre Kleidung beschreibt hier nicht nur eine weitere Facette ihres Charakters, sondern hebt sie auch von den anderen Figuren in Distrikt 12 ab. Während die restlichen BewohnerInnen, die in dieser Sequenz zu sehen sind, stark mitgenommene Kleidung aus Wolle, Baumwolle oder Leinen tragen, ist Katniss in Leder unterwegs. Sie wirkt in ihrem Aufzug stark und agil, während die anderen BewohnerInnen verletzlich und erschöpft dargestellt sind.

Weitere Aspekte zu Katniss Charakter in Bezug auf Kleidung wird im Kapitel 4.5. Gender und Kleidung analysiert.



Abbildung 1

4.1.2. Emotionalität

Im ersten Teil von *The Hunger Games* 1 lassen sich zwei Momente finden, die zeigen, wie eng Emotionalität und Filmkostüme zusammenhängen können, was im theoretischen Teil dieser Arbeit schon dargelegt wurde.

Der erste beschreibt in einer Einstellung die Emotionalität der Figur Prim, die im Rahmen des Reaping, jene Veranstaltung, in der die TributInnen für die Hungerspiele ausgelost werden, gerade als Teilnehmerin ausgewählt wurde. Gedankenverloren durch den Schock und in einem Versuch der Selbstbeherrschung, steckt sie sich ihre Bluse zurück in den Rock. Kurz zuvor, als sich die Schwestern zu Hause auf das Reaping vorbereiten, bezeichnet Katniss ihre kleine Schwester als wunderschön. Wir sehen, wie sie Prims Bluse, die am Rücken noch heraushängt, mit dem Kommentar „you better tuck in that tail, little duck“¹⁰⁷ unter den Rock steckt. Katniss versucht hier die angespannte Situation ein bisschen aufzulockern und zeigt ihrer Schwester, die wegen des Reaping sehr nervös ist, auf diese Art ihre Zuneigung. Genau dieselbe Detailaufnahme sehen wir nun wieder bei jener Veranstaltung, mit dem Unterschied, dass Prim selbst die Bluse unter dem Rock verstaut. Von dieser Einstellung lässt sich keine konkrete Aussage ableiten, sie steht nicht im Dienste der Narration, doch vermag sie es, die Angespanntheit der Situation zu betonen und in diesem Moment an Katniss' und Prims' enge Beziehung zu erinnern. Sie bewegt den/die ZuseherIn dazu, sich in Prims Erlebnis hineinzusetzen. Hier wirkt Kleidung als eigene Sprache, wie im Theorieteil dargelegt, beschreibt subtil die Emotion einer Figur und lädt den/die ZuseherIn dazu ein mitzufühlen.



Abbildung 2

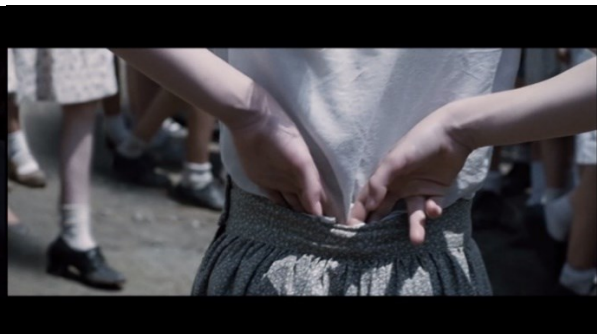


Abbildung 3

¹⁰⁷ *The Hunger Games* 2012: Min. 9:25.

In einem zweiten Moment werden Emotionen im Publikum hervorgerufen. In den Szenen des Reaping lassen sich Parallelen zu Filmen über den Nationalsozialismus und die Euthanasie erkennen.

Es handelt sich bei diesem Film um einen Science-Fiction Film, der in einer Zukunft spielt, in der die Technik weit fortgeschritten ist. Sowohl die Mode im Kapitol wie auch die Anzüge der Soldaten besitzen eine entsprechende futuristische Ästhetik. Die Kleidung und Frisuren der Menschen von Distrikt 12 hingegen sehen sehr altmodisch aus, was narrativ nicht logisch ist. Man würde die gezeigte Schlichtheit und Abgenutztheit der Kleidung dort erwarten, jedoch mit einer futuristisch anmutenden Schnittführung. Aufgrund der Armut, die in Distrikt 12 herrscht, könnte man davon ausgehen, dass die Menschen ihre Kleidung selbst nähen, im zweiten Film trägt Katniss beispielsweise eine selbstgestrickte Weste.¹⁰⁸ Auch wenn die Mittel, die zur Fertigung von Kleidung zur Verfügung stehen, stark begrenzt sind, wie sollte eine zukünftige Gesellschaft dazu kommen, Schnitte aus einem anderen Jahrhundert zu kopieren?

Diese Kostüme sind also nicht narrativ, sie sind innerhalb der Erzählung unlogisch, nicht zeitbezogen. Die Kameraführung betont die Kleidung, es gibt viele halbnah und nahe Einstellungen. Man kann folglich davon ausgehen, dass es sich hierbei um ein filmisches Stilmittel handelt. Durch einen optischen Trigger werden andere, bereits bekannte Bilder, die wiederum auch vor allem durch Filme geprägt sind, in den Köpfen der ZuschauerInnen heraufbeschworen. Durch deren Einfluss kann die Erzählung auf visueller Ebene verstärkt werden. Dies passiert hier, indem mit Hilfe der Filmkostüme filmische Bilder der Gräueltaten des NS-Regimes wachgerufen werden, im Genaueren die Ankunft von Menschen mit anschließender „Aussortierung“ in einem Konzentrationslager. Die Handlung in *The Hunger Games* ist eine annähernd ähnliche; Menschen, die in einer Diktatur leben, werden zwangsmäßig versammelt und es wird über Leben und Tod entschieden. Durch den Bezug auf derartige Szenen wirkt der Anfang des ersten Filmes wohl noch bedrückender und angstgeladener.

Daniel Devoucoux beschreibt den harten Kontrast zwischen den Naziuniformen und den gestreiften Anzügen der KZ-Häftlinge, mit dem in Filmen über den Holocaust oft in stark stilisierter Weise Inszenierungen vorgenommen werden.¹⁰⁹ Auch in der oben beschriebenen Szene von *The Hunger Games* 1 sind Soldaten in modernen Uniformen anwesend, es gibt auch

¹⁰⁸ Dies lässt sich daraus schlussfolgern, dass Katniss in *The Hunger Games* 1 einen Wollknäul in derselben Farbe kauft.

¹⁰⁹ Vgl. Devoucoux 2007: 215.

eine Detailaufnahme eines Stiefels, der typischerweise für die Darstellung von Naziuniformen dient.¹¹⁰

Man kann dies nun als interfilmisches Zitat oder als extrafilmisches Zitat interpretieren.¹¹¹ Wird ein schrecklicher Moment in der Menschheitsgeschichte zitiert oder wird die filmische Darstellung eben dieses Moments zitiert? Die Wirkung auf den/die ZuschauerIn ist jedenfalls dieselbe. Ich stelle hier jedoch ein interfilmisches Zitat fest, was mit einem Detail argumentiert werden kann: In einer Einstellung ist die Situation des Reaping über einen großen diegetischen Bildschirm, der für dieses Ereignis vom Kapitol in Distrikt 12 aufgestellt wurde, zu sehen. Die Farbe der Szene ist dabei verändert, beinahe schwarz-weiß und wirkt dadurch wie aus der Vergangenheit. Es wird also im Film Filmlichkeit zitiert, wir bewegen uns hier auf einer Meta-Ebene. Man kann von einem wirksamen textilen Zitat aus anderen Filmen über bestimmte Ereignisse in der Menschheitsgeschichte sprechen.

Anthony Sullivan sieht in den Kostümen der Bewohner des Distrikt 12 die Kleidung der amerikanischen Arbeiterklasse in den 1930er-Jahren und die britische Kriegszeit der 1940er-Jahre. Mit dieser Ästhetik wird laut dem Autor die ökonomische und soziale Unterlegenheit von Distrikt 12 dargestellt.¹¹² Hier sieht man, wie sehr die Auslegung eines Filmes mit seinen Stilmitteln vom kulturellen und historischen Umfeld des/der RezipientIn abhängen kann, wie es im Theorieteil schon erwähnt wurde. Aufgrund des Inhalts des Filmes lässt sich meine Darstellung, dass die Ästhetik der Filmkostüme in der Szene des Reaping eine Erinnerung an die Geschehnisse in den Konzentrationslagern des zweiten Weltkrieges wachrufen soll, ebenso argumentieren. Auch Sullivan kommt nicht umhin, die Zeichnung von Angst und Leiden, harter Arbeit, Schmerz und Armut in *The Hunger Games* 1 unter anderem mit *Schindler's List* zu vergleichen.¹¹³ In dieser Arbeit wird eine Abbildung aus *La vita è bella* (1997, Roberto Benigni) herangezogen um die Parallele darzustellen.

¹¹⁰ Vgl. Devoucoux 2007: 215.

¹¹¹ Vgl. Joost 2008: 151.

¹¹² Vgl. Sullivan 2014: 184.

¹¹³ Vgl. ebd.



Abbildung 4



Abbildung 5

4.2. Soziale Klasse und Kleidung

Die primäre Thematik in *The Hunger Games* ist der weit auseinanderklaffende Klassenunterschied in Panem. In unserer globalisierten Welt entwickelt sich der Unterschied zwischen Arm und Reich immer weiter auseinander. Laut Oxfam, dem internationalen Verbund von Hilfs- und Entwicklungsorganisationen, nimmt die soziale Ungleichheit weltweit dramatisch zu. „Ein neuer Oxfam-Bericht zeigt: 62 Menschen besitzen inzwischen genauso viel wie die gesamte ärmere Hälfte der Weltbevölkerung – noch vor einem Jahr waren es 80.“¹¹⁴ Dies sind besorgniserregende Zustände, die Stoff für Dystopien in Literatur und Film bieten. Die Ungerechtigkeit in unserer realen Welt und die Ausbeutung, derer so viele Menschen zum Opfer fallen, werden jedoch wohl auch nicht von den Darstellungen in *The Hunger Games* übertroffen.

Anthony Sullivan bezieht sich in seiner Abhandlung über die sozialen Klassen in *The Hunger Games* auf Karl Marx. Dieser beschreibt die Beziehung zwischen den zwei Klassen als wirtschaftliche und materielle Ausbeutung einer Gruppe durch die andere. Diese Ausbeutung passiert vor allem durch industrielle Produktionsprozesse mit ihren damit einhergehenden gesellschaftlichen Verhältnissen. Eine Gruppe besitzt die nötigen Mittel und Maschinen für die Produktion, während die andere Gruppe keine andere Wahl hat, als für wenig Lohn für erstere zu arbeiten und sich ausbeuten zu lassen. Wir sprechen hier von Arbeiterklasse versus Kapitalistenklasse.¹¹⁵ Genau dieser Beschreibung entspricht die dargestellte Gesellschaft in Panem. Während die BewohnerInnen des Distrikt 12, wo große Armut herrscht, schwer arbeiten

¹¹⁴ Oxfam 2016: <https://www.oxfam.de/ueber-uns/aktuelles/2016-01-18-62-superreiche-besitzen-so-viel-haelfte-weltbevoelkerung>.

¹¹⁵ Vgl. Sullivan 2014: 182.

müssen, leben die Menschen in der Hauptstadt verschwenderisch in nicht enden wollendem Luxus. Diesen Luxus können sie nur halten, weil die umliegenden Distrikte für ihren Reichtum arbeiten, während sie über die Infrastruktur, die für diese Arbeiten nötig ist, verfügen. Den Menschen in den äußeren Regionen von Panem bleibt also nichts anderes übrig, als hart zu arbeiten um überleben zu können. Sie werden ausgebeutet, während eine kleine Elitegruppe von ihnen profitiert.

The Hunger Games come at a time when there is a growing body of evidence that points out to the damaging effects of widening social inequality, exclusion and division that affect almost every facet of contemporary social life and act as a reminder that Marx's ideas should not be dismissed as applicable only to the Victorian period.¹¹⁶

Was die Handlung in diesen sozialen Verhältnissen nun antreibt, sind die sogenannten Hungerspiele. Diese wurden nach einer, in der Vergangenheit liegenden, Rebellion gegen das Kapitol mit darauffolgendem Krieg jährlich ausgetragen, um die Macht des Kapitols und die Unterdrückung der anderen Distrikte darzustellen und zu erhalten. Dies wird vom Kapitol wie folgt gerechtfertigt: „Als die Verräter besiegt waren, schworen wir uns als Nation, einen solchen Verrat nie wieder hin zu nehmen. Und so wurde verfügt, dass die Distrikte von Panem jedes Jahr einen jungen Mann und eine junge Frau als TributIn darbringen müssen, die in einem Wettstreit der Ehre, des Mutes und der Aufopferung bis auf den Tod kämpfen. Der Sieger, mit Reichtümern überschüttet, soll als Erinnerung an unsere Großzügigkeit und Versöhnlichkeit dienen. So gedenken wir unserer Vergangenheit, so schützen wir unsere Zukunft.“¹¹⁷

Mit der Darstellung von sozialer Ungerechtigkeit, die eindeutig Bezug zur Realität hat, und die sich mit diesen fiktiven Hungerspielen zuspitzt, ist *The Hunger Games* laut Sullivan als klassischer progressiver Science-Fiction Film einzuordnen. Die Filme zeichnen ein Bild von etwas, das ist und etwas, das sein könnte, sie reflektieren einen Status quo und zeigen eine mögliche Auswirkung davon, es gibt Reales und Irreales. Somit entsteht ein Kontrast und eine starke Spannung wird aufgebaut.¹¹⁸

Im Theorieteil wurde mit Daniel Devoucoux festgestellt, dass Filmkostüme als soziokultureller Zeigefinger dienen können, das bestätigt zum Beispiel *Titanic* (James Cameron, 1997). Mit *The*

¹¹⁶ Sullivan 2014: 183.

¹¹⁷ *The Hunger Games* 2012: Min. 13:10.

¹¹⁸ Vgl. Sullivan 2014: 183.

Hunger Games wird dieser Aspekt jedoch bis zur Spitze getrieben. In *Titanic* sind die verschiedenen sozialen Gruppen klar durch Kleidung gekennzeichnet und dies sollte so realitätsnah wie möglich geschehen.¹¹⁹ Das Potential von Filmkostümen wird manchmal genutzt, um mit Erwartungen und Vorstellungen von Gender zu spielen und zu brechen.¹²⁰ In *The Hunger Games* wird eben dieses Potential auf einen anderen Bereich angewandt, und zwar auf den Bereich der sozialen Klassen.¹²¹ Der visuelle Unterschied zwischen den sozialen Klassen ist so extrem, dass er nicht nur logisch der Narration dient, sondern sich dem/der Zusehenden regelrecht als Thema aufdrängt, was im folgenden Kapitel dargelegt werden soll.

Die Kostüme der BürgerInnen des Kapitols sind vor allem dazu da, den Wohlstand dieser Gruppe darzustellen. Dieses Phänomen beschreibt Thorstein Veblen bereits um 1899. Sarah Street zieht ihn für eine Analyse von *Titanic* heran und ebenso sind seine Ausführungen für *The Hunger Games* passend. Er nennt als eine Funktion von Kleidung den Beweis der Zahlungsfähigkeit. Wohlstand ist hier als Zeichen einer sozialen Klasse zu sehen. Es soll allerdings durch ein luxuriöses Kleidungsstück nicht nur der Reichtum des/der TrägerIn zur Schau gestellt werden, es wird auch impliziert, dass er oder sie für diesen Reichtum keiner körperlichen Arbeit nachgehen muss. Kleidung, die als elegant und schön gilt, ist nämlich so konzipiert, dass es unmöglich ist in ihr einer handwerklichen Arbeit nachzugehen.¹²²

Die gefällige Wirkung untadeliger Kleider ist hauptsächlich, wenn nicht vollständig dem Umstand zuzuschreiben, dass sie die Vorstellung eines müßigen Lebens wachrufen, also auf die Befreiung vom persönlichen Kontakt mit irgendwelcher handwerklicher oder gewerblicher Arbeit hinweisen.¹²³

Im Kontrast dazu steht schmutzige und abgetragene Kleidung, die von körperlicher Betätigung zeugt.¹²⁴ Mit genau diesem Kontrast lassen sich auch die Verhältnisse in Panem beschreiben. Die Kleidung der BewohnerInnen des Distrikt 12 ist dreckig, abgetragen und kaputt. Sie zeugt von harter Arbeit und großer Armut. Dies wird ganz besonders deutlich in einer Sequenz am Anfang des ersten Filmes gezeigt. In dieser gibt es verschiedene Einstellung: Eine, in der wir sehen, wie jemand ein lumpenartiges Stück Stoff händisch in einem Trog wäscht, eine andere

¹¹⁹ Vgl. Street 2001: 13.

¹²⁰ Vgl. Sullivan 2014: 184.

¹²¹ Vgl. ebd.

¹²² Vgl. Veblen 1899 in Eismann 2012: 35.

¹²³ Ebd.

¹²⁴ Vgl. ebd.

zeigt eine Frau beim Aufhängen sehr einfach wirkender Kleidung und eine weitere die Arbeitsoveralls der Mienenarbeiter. Man kann in dieser Sequenz von einer starken Betonung der Textilien sprechen.

In diese triste Umgebung tritt nun die Figur Effie, die für die Auslosung der TributInnen aus dem Kapitol angereist ist. Ein Kameranäher zeigt eine Detailaufnahme ihres Outfits, von ihren Stöckelschuhen, die wacklig über den unebenen Boden des Distrikt 12 trippeln, bis zu ihrem Kopf in Großaufnahme. Während die Kleidung in Distrikt 12 von fahler Farbe ist, leuchtet Effies Kostüm aus hochwertiger und glänzender Seide in einem satten Pink. Sie hat eine aufwändige Frisur, die an die Darstellung von Marie Antoinette im gleichnamigen Film (2006, Sofia Coppola) erinnert, und mit einem pinken Fascinator gekrönt ist. Sie ist stark und hell geschminkt, trägt künstliche, pinke Wimpern und einen pink-schimmernden Lippenstift. Dazu gibt es passende Accessoires, ein Band mit Blumen um den Hals und rosa-funkelnde Ohrringe. Ihre schwarzen Seidenhandschuhe nimmt sie ab, um die Namen der TributInnen zu ziehen und darunter ihre perfekt manikürten, langen, pink-goldenen Fingernägel zu zeigen. Ihr Kostüm besteht aus einem Oberteil mit Puffärmeln und Raffungen am unteren Rücken, dazu trägt sie filigrane, geschnürte High-Heels. Alles ist farblich aufeinander abgestimmt und schreit nach Luxus und Dekadenz. Es wirkt wie ein riesiges opulentes Gesamtkunstwerk, das durch Nah- und Detailaufnahmen immer wieder betont wird. Es besteht kein Zweifel daran, dass hinter diesem Auftritt ein enormer zeitlicher und finanzieller Aufwand steckt. Besonders durch die Schuhe, die Handschuhe und Fingernägel wird betont, dass Effie gewiss niemals körperlicher Arbeit nachgeht. Veblens Idee von demonstrativer Verschwendung und Muße,¹²⁵ wird hier vollends nachgekommen.

Währenddessen stecken die Jugendlichen in Kleidung, die, obwohl es wohl das Schönste ist, das sie besitzen, gegen Effies Aufzug müde aussieht. Es sind einfache Kleider und Hemden aus Baumwoll- oder Leinengewebe in zurückhaltenden Farben, hier und da mit einem Muster versehen. Make-up oder Accessoires sind nicht zu sehen, bis auf das kleine Schmuckstück, das Prim trägt, die Mockingjay-Brosche, die ihr Glück bringen soll.

Effie ist die erste Figur, die uns vom ausufernden Reichtum des Kapitols ahnen lässt, der ein wenig später im Film, als Katniss und Peeta¹²⁶ in der Hauptstadt ankommen, in noch größerem Ausmaß sichtbar wird. Dort wird klar, dass dieser Kleidungsstil zum Alltag dieser Menschen gehört und Effies spektakulärer Aufzug nicht durch ihren öffentlichen Auftritt als Moderatorin für das Reaping zu begründen ist. Als der Zug ins Kapitol einfährt, werden die

¹²⁵ Vgl. Veblen 1899 in Eismann 2012: 36.

¹²⁶ Peeta ist der männliche Tribut für Distrikt 12.

beiden Tribute jubelnd von einer Menge begrüßt. Alle sind perfekt herausgeputzt, sie tragen hochwertige Kostüme, aufwändige Frisuren, exakt getrimmte Bärte, leuchtende Farben und auffällige Accessoires. Im Laufe der Filme sehen wir diese Bevölkerungsgruppe immer wieder und sie alle wirken stets so, als würden sie direkt vom Laufsteg einer Haute-Couture Modenschau in Paris kommen.



Abbildung 6

Das Erste, was Katniss dann in der Hauptstadt widerfährt, ist, dass sie einem Make-over unterzogen wird. In ihrem Zuhause hat Katniss nicht einmal ein Badezimmer. In einer Szene wird gezeigt, wie sie sich in Vorbereitung auf das Reaping in einem Trog badet und wäscht. In der Hauptstadt wird Katniss sofort in eine große, krankenhausartige Körperpflege-Station gebracht, wo sie gewaschen wird und ihr penibel jedes unerwünschte Härchen entfernt wird. Die Menschen, von denen sie dort behandelt wird, sind aufwändig geschminkt und haben gestylte Haare und obwohl sie eine Art Arbeitskleidung tragen, scheint diese von luxuriöser Qualität zu sein. Hier sehen wir erneut, dass Äußerlichkeiten für diese Gruppe von Menschen das Wichtigste ist. Katniss steckt in dieser Szene in einer Art Krankenhauskittel, die KosmetikerInnen tragen Handschuhe und das ganze Szenario wirkt wie in einem Spital. Es scheint, als würde Körperpflege und Kosmetik im Capitol so ernst genommen wie medizinische Versorgung. Auch hierüber wird der soziale Unterschied zwischen Katniss und den Menschen in der Hauptstadt ganz deutlich.

Es ist nun klar, dass die visuelle Darstellung dieser zwei verschiedenen Menschengruppen im Film kaum extremer sein könnte und somit das Thema soziale Klasse stark betont wird. Die Aufmerksamkeit des/der Zusehenden wird dadurch auf das Problem der gesellschaftlichen Ungerechtigkeit gelenkt, welches auch in unserer realen Gesellschaft von Bedeutung ist.

In *Catching Fire* bleibt diese klare optische Darstellung des Unterschiedes zwischen Arm und Reich, Macht und Unterwerfung bestehen. In *The Hunger Games* 1 wird die ausgenutzte Arbeiterklasse nur von Distrikt 12 repräsentiert. In *Catching Fire* reisen Katniss und Peeta im Rahmen einer Sieger-Tour von Distrikt zu Distrikt, um dort vor den BewohnerInnen eine Rede zu halten.

Der Ausgang der letzten Hungerspiele wurde von den Menschen der unterlegenen Distrikte als Auflehnung gegen das System gesehen. Im Laufe dieser Spiele wurden die Spielregeln geändert, es gab plötzlich die Möglichkeit, dass zwei Sieger anstatt nur einem lebend aus der Arena kommen, vorausgesetzt, es sind zwei aus demselben Distrikt. Peeta und Katniss finden sich und sind schlussendlich die letzten beiden Überlebenden. Doch dann wird diese Regeländerung wieder aufgehoben. Peeta und Katniss weigern sich, sich gegenseitig zu töten und sind kurz davor, gemeinsam Selbstmord zu begehen, als sie der Gamemaker¹²⁷ daraufhin doch zu zweit als Sieger aus dem Spiel holt. Katniss und Peeta verhalten sich also nicht so, wie von Präsident Snow vorgesehen und werden zu einem Symbol des Widerstandes. Um dies zu unterbinden, beauftragt Präsident Snow unter Drohgebärden Katniss damit, auf der Sieger-Tour alle davon zu überzeugen, dass allein die Liebe zwischen den beiden Tributen zu dieser letzten Szene in den Spielen geführt, dass sie hinter dem Staat Panem stehen und den Präsidenten nicht in Frage stellen.

Der Kleidungsstil in den anderen Distrikten, die wir auf dieser Tour zu sehen bekommen, ähnelt dem von Distrikt 12 zumindest insofern, als dass er, in Kontrast zu den Kostümen des Kapitols, ebenso unspektakulär und simpel bis ärmlich ist.

Katniss und Peeta bewegen sich während dieser Sieger-Tour kleidungstechnisch auf einer Zwischenstufe. Sie tragen überlegte Outfits und es ist klar, dass sie von ihren TourbegleiterInnen aus dem Kapitol eingekleidet werden, jedoch sind diese nicht so schillernd und ausgefallen wie Effies Kleidung. Als Sieger der letzten Hungerspiele wurden sie mit Reichtum beschenkt und gelten als Stars des Kapitols, sie bewegen sich nun zwischen den beiden Klassen. Dieser Aufstieg soll natürlich für die Öffentlichkeit sichtbar werden, so trägt Katniss zum Beispiel bei ihren ersten zwei Auftritten in der Öffentlichkeit Pelz an ihrer Kleidung. Ansonsten sind die Kostüme von Peeta und Katniss dafür, dass sie vom Kapitol eingekleidet werden, zurückhaltend und von eher düsteren Farben, was auch die gedrückte Stimmung der Charaktere widerspiegelt.

¹²⁷ Der Gamemaker ist jene Person, die die Hungerspiele leitet und medial inszeniert.



Abbildung 7

Ein interessantes Detail in Bezug auf soziale Klasse ist bei Effies Figur in *Catching Fire* zu sehen. Sie ist zwar von Anfang an das Aushängeschild für den Größenwahn und die Dekadenz der Hauptstadt, jedoch ist sie dem/der ZuschauerIn nie vollends unsympathisch. Eigentlich scheint sie nämlich keine schlechte Person mit bösen Absichten zu sein. Sie ist blind für die Ungerechtigkeit, die in ihrem Staat passiert, meint es jedoch gut mit Peeta und Katniss. Diese Figur durchläuft eine große Wandlung. Während sie zuerst eine von ihrem extremistischen Staat begeisterte Bürgerin der oberen Klasse ist, wird sie in den letzten Filmen Teil der Widerstandsbewegung. In *Catching Fire* gibt es die ersten Momente, in denen Effie beginnt, an ihrem Lebensentwurf im Sinne des Kapitols zu zweifeln. Als klar wird, dass Katniss und Peeta erneut in den Hungerspielen kämpfen müssen, sehen wir, dass Effie anfängt in Frage zu stellen, was um sie geschieht.

Als eine metaphorische und symbolische Spiegelung ihres Zustandes lassen sich die Armreifen sehen, die in *Catching Fire* immer wieder Teil von Effies Kostümen sind. Es handelt sich dabei um auffällige und mehrteilige Armreifen, die auch Metall beinhalten und die sie an beiden Handgelenken trägt. Dies erinnert an Handschellen oder Fesseln und deutet meiner Ansicht nach auf ihre Gefangenschaft hin. Denn obwohl sie zur privilegierten Gruppe in Panem gehört, ist sie doch ebenso Gefangene einer Ideologie, der sie nie ausweichen konnte und an der sie nun zu zweifeln beginnt. Sie erkennt irgendwann, dass sie selbst nur eine Marionette im bösen Spiel dieser Herrschaft ist und beginnt aus diesem Gedankengut auszubrechen. In *Catching Fire* sehen wir die Anfänge dieser Entwicklung und dazu passt es, sie subtil durch diesen Armschmuck als möglicherweise ebenso Gefangene darzustellen, denn das Gefangensein birgt das Potenzial des sich Befreiens.

4.3. Mode als Spektakel – Mode als Thema

Im Film *Titanic* werden, wie bereits erwähnt, Filmkostüme benutzt, um den Unterschied zwischen sozialen Klassen und die damit einhergehende Ungerechtigkeit darzustellen. Der Film übt Kritik an jenen Zuständen und dies passiert auch in *The Hunger Games*, hier geht das Ganze jedoch noch einen Schritt weiter. Denn der Film zeichnet nicht nur ein Bild von sozialen Unterschieden durch Kleidung, sondern reflektiert auch den Umgang mit Mode, der in Bezug dazu steht.

These cinematic adaptations encourage us to think even more deeply about the meaning of fashion in relation to class. What is so striking about their costuming is that it turns fashion into an object of scrutiny and makes visible fashion's inherently unstable and deeply ambivalent role as a cultural signifier.¹²⁸

Anthony Sullivan deutet hier an, welche außerordentlich wichtige Rolle Mode in diesen Filmen spielt. Es ist nicht nur der dargestellte Klassenunterschied, der in unserer Welt ebenfalls gegeben ist, die Filme reflektieren auch, was für eine Rolle Mode in unserer Gesellschaft spielt, und dies nicht ausschließlich in Bezug auf soziale Klasse.

„Sowohl ein Kleidungsstück als auch Mode allgemein können als Thema der Filmhandlung dienen.“¹²⁹ Daniel Devoucoux nennt Filme, in denen zum Beispiel eine Modenschau eingebaut wird, oder in denen die Modewelt, oder Aspekte von ihr, im Laufe der Handlung dargestellt wird.¹³⁰ In *The Hunger Games* spielt Mode eine wichtige Rolle. Es ist meiner Ansicht nach nicht die Mode an und für sich, die als Thema für die Filmhandlung dient, sondern die Darstellung von Mode in unseren Medien. Devoucoux erläutert in seinem Werk über Mode im Film auch die Beziehung zwischen Modewelt und Filmwelt. Und es ist jene Beziehung, die sich auch in *The Hunger Games* dargestellt finden lässt. Der Autor beschreibt, wie die Verbindung von Mode und Film feierlich inszeniert wird. Stars werden zur Werbefläche für DesignerInnen, sie werden allein für jedes Interview mit einer Vielzahl an Luxusklamotten ausgestattet.¹³¹

¹²⁸ Sullivan 2014: 184.

¹²⁹ Devoucoux 2007: 136.

¹³⁰ Vgl. ebd.

¹³¹ Vgl. ebd.: 269.

Bei der Oscarverleihung finden im Prinzip jedes Mal zwei Schauen statt: die eine im Kodak-Theater, die andere direkt zuvor auf dem davor ausgerollten roten Teppich. Beide Schauen – Mode und Film – gehören faktisch zum Zeremoniell Hollywoods, und mehr oder weniger gilt dasselbe auch für Venedig, Berlin, Locarno oder San Remo. Die großen Filmfestivals haben sich damit zu den teuersten Laufstegen der Welt entwickelt.¹³²

In den Fernsehbeiträgen zu diesen Events werden die Mode, die Stars und die DesignerInnen dann kommentiert und verhandelt. Auch in anderen Medien, wie Modemagazinen oder Klatschzeitschriften, wird diese Thematik behandelt.¹³³

Die Medien aber übernehmen nicht einfach das gelieferte Material, sondern transformieren es nach ihren eigenen Vorstellungen, um es dem Publikum mundgerecht zu präsentieren. Und dies geschieht oft durch klassische „Typisierungen“: Jeder Star erhält ein kennzeichnendes Etikett.¹³⁴

Diese Strukturen lassen sich auch in Panem wiederfinden. Die Hungerspiele sind ein enormes Fernsehevent, das in ganz Panem übertragen wird. In den Distrikten kämpfen die Menschen um ihr Überleben, sie haben wenig zu Essen und keinen Lebenskomfort. Jedoch wurden vom Kapitol überall Bildschirme angebracht, sogar die Mienenarbeiter haben während der Arbeit Bildschirme um sich. So kann das Kapitol ständig propagandistisches Material zur Machterhaltung ausstrahlen. Während die arme Bevölkerung der Fernsehübertragungen in Angst und Schrecken folgt, ist es für die dekadente Gesellschaft in Panem eine spektakuläre Unterhaltung. Für die Fernsehevents vor den eigentlichen Hungerspielen bekommen die TributInnen, die in der Hauptstadt als Stars gefeiert werden, ihren höchst persönlichen Modedesigner. In Katniss' Fall ist dies Cinna. Diese haben die Aufgabe, die TributInnen auf spektakuläre Art zu stylen, um sie und auch sich selbst möglichst beliebt beim Publikum zu machen. Gelingt das, kann es den TributInnen später im Kampf weiterhelfen, denn gewinnen sie durch ihre Beliebtheit Sponsoren, können diese ihnen später Hilfestellungen in die Kampfarena schicken. Es gibt hier ganz eindeutige intermediale Referenzen. Bei der Eröffnungsfeier sehen wir das Fernsehstudio, von dem aus der Gamemaker Seneca die Übertragung des Events leitet. Die Moderatoren kommentieren die Kostüme der TributInnen und die Leistung der Stylisten. „Don't you love how the stylists so clearly are able to reflect the

¹³² Devoucoux 2007: 270.

¹³³ Vgl. ebd.: 271.

¹³⁴ Ebd.

character of each district?“¹³⁵ Katniss bekommt auf Grund ihres Kostüms sogleich eine Typisierung. Ihre und Peetas Kleidung verfügt über den Spezialeffekt in Flammen aufzugehen und zu brennen. Somit ist sie ab diesem Zeitpunkt der Öffentlichkeit als „girl on fire“ bekannt. Nach dem Auftritt kommentiert Effie: „We are all anybody is going to be talking about.“¹³⁶

In *Catching Fire* gibt es eine Einstellung, in der sich die diegetische Kamera direkt auf Cinna richtet und er sich vor der jubelnden Menge dankend für die Anerkennung verbeugt. Was die TributInnen vor den Hungerspielen tragen, ist in den Fernsehbeiträgen eines der wichtigsten Themen. Katniss' Kleider werden auch in den Interviews mit dem Moderator direkt angesprochen, worauf hin sie diese sich drehend dem Publikum vorführt. Johanna, eine Tributin in *Catching Fire*, verflucht ihre Designerin, weil sie mit deren Darstellung ihrer selbst nicht zufrieden ist.

Es gibt also eine eindeutige Thematik von Inszenierung von Mode für die Leinwand. Der Film deutet damit meiner Ansicht nach an, welche wichtige Rolle die Mode der Stars in unseren Medien einnimmt.

Schlussendlich kann man diesen Aspekt wiederum als eine Gesellschaftskritik sehen, denn was in der dekadenten und brutalen Gesellschaft von Panem geschieht, passiert in unserer realen Welt in bestimmten Bereichen ebenso. Wir laden Mode mit extremer Wichtigkeit auf, während in anderen Teilen der Welt große Armut herrscht. Man kann in den Filmen also Kritik an Oberflächlichkeit, Schönheitswahn und Konsumsucht erkennen.

Auch Sullivan sieht Mode als eine herausstechende Thematik. „Their [the film's] representation of the world of fashion unsettles our view of it and challenges Gilles Lipovetsky's (1994) seminal argument that fashion is freedom.“¹³⁷

4.4. Ausdrucksmacht von Kleidung

Im vorhergehenden Kapitel war die Rede vom sozialen Klassenunterschied, der in den Filmen präsent ist. In diesem Kapitel soll es um die Feinheiten gehen. Innerhalb des Rahmens der sozialen Ungerechtigkeit und des Machtgefälles gibt es nämlich erneut verschiedene Rollen und Funktionen, die die Filmkostüme in dieser Geschichte übernehmen.

¹³⁵ *The Hunger Games* 2012: Min. 31:00.

¹³⁶ Ebd.: Min 33:25.

¹³⁷ Sullivan 2014: 187.

4.4.1. TodeskandidatInnen und ihre Kleidung

Am Tag des Reapings liegt auf Katniss' Bett ein leichtes, blaues Sommerkleid, das ihre Mutter für sie zurechtgelegt hat. Es sieht wie ein Sonntagskleid aus, das nur zu speziellen Anlässen getragen wird. Katniss wirkt nicht glücklich darüber dieses Kleid tragen zu müssen, doch scheint es im Distrikt normal zu sein für dieses angsteinflößende Ereignis die beste Kleidung hervorzuholen. Es gibt eine Einstellung, in der eine Bewohnerin das Hemd ihres Sohnes zurechtupft und im Vergleich zur anfänglichen Sequenz in Distrikt 12 geht ganz klar hervor, dass es nicht ihre Alltagskleidung ist, die die Jugendlichen zum Reaping tragen.

Dieser Aspekt verstärkt meiner Ansicht nach die dargestellte Unterdrückung dieser Gesellschaft. Die Jugendlichen werden von der Regierung gezwungen am Reaping teilzunehmen, sie haben keine andere Wahl. Alle sind unglücklich über diese Situation und doch ziehen sie sich aus eigenem Willen zu diesem Anlass schön an, mitunter wohl deshalb, weil Kameras auf sie gerichtet sein werden. Sie werden also vom Kapitol erniedrigt und überlassen sich auch dieser Erniedrigung, indem sie das Ereignis mit ihrer schönsten Kleidung würdigen und somit ihr Schicksal hinnehmen und akzeptieren. Zu Anfang des Filmes kann also von politischem Widerstand keine Rede sein, was sich später ändert.



Abbildung 8

4.4.2. Die Mockingjay-Brosche

Ein Element, welches für die Filme sehr wichtig ist, da es zum Widerstandssymbol wird, sehen wir schon ganz zu Beginn. Es handelt sich dabei um die Mockingjay-Brosche, die Katniss auf dem Schwarzmarkt für ihre Schwester Prim ersteht. Ein Mockingjay ist eine fiktionale

Vogelart. Katniss übergibt Prim diese Brosche kurz vor dem Reaping um sie zu beruhigen, sie solle ihr Glück bringen und sie beschützen. Es ist jedoch klar, dass Aberglaube hier keine tatsächliche Rolle spielt und auch nichts Magisches von der Brosche ausgeht. Es geht dabei nur um eine Geste zum Trost und zur Ermutigung der kleinen Schwester. Als Prim Name gezogen wird und sie somit eine Tributin werden soll, übernimmt Katniss diese Aufgabe für sie und geht als erste freiwillige Tributin aus diesem Distrikt in die Hungerspiele. Beim Abschied gibt Prim ihr die Brosche zurück, die sie beschützen solle. Kurz bevor Katniss in die Kampfarena geht, ist sie mit Cinna allein, sie zittert vor Angst, er zieht ihr eine Jacke an und zeigt ihr, dass er in dieser versteckt die Mockingjay-Brosche angebracht hat. Auch hier dient die Brosche nur einem emotionalen Zweck. Während der Hungerspiele befreundet sich Katniss mit der kleinen Tributin Rue, diese weist Katniss auf die Eigenheit der Mockingjays hin: Sie kopieren von Menschen gesungene oder gepfiffene Melodien und können so Signale überbringen. Die beiden nutzen diese Eigenschaft der Vögel um in der Kampfarena miteinander zu kommunizieren. Später wird Rue umgebracht, Katniss kann sie nicht retten und bettet ihren Körper in Blumen, um ihr einen annähernd würdigen Abschied zu bereiten. Dieses solidarische und liebevolle Verhalten ist teilweise der Grund dafür, weshalb Katniss später als Hoffnungsfigur gelten wird.

In *Catching Fire* ist ein Graffiti genau dieses Vogels, graphisch so dargestellt wie auf Katniss Brosche, das erste Anzeichen der Rebellion der Distrikte. Während der Zugfahrt in den elften Distrikt erhascht Katniss einen Blick darauf. Dort angekommen ist sie mit Rues Familie konfrontiert, sie ist sichtlich gerührt und entschuldigt sich dafür, dass sie Rue nicht retten konnte. Eigentlich sollte sie die BewohnerInnen von Distrikt 11 davon überzeugen, dass sie keine widerständischen Gedanken hat und hinter dem Kapitol steht, doch sie kann ihre Betroffenheit nicht verbergen. Ein alter Mann in der Menge hebt drei Finger als Zeichen der Solidarisierung und pfeift die Melodie, die Katniss und Rue in der Arena als Signal durch die Mockingjays nutzten. Sofort zerren ihn die Soldaten aus der Menge und richten ihn hin. Es wird also klar, dass der Mockingjay sich zum Symbol der Rebellion gewandelt hat. Dies wird am deutlichsten mit dem von Cinna modifizierten Brautkleid, welches Katniss bei ihrem letzten TV-Auftritt vor dem zweiten Kampf trägt. Als Katniss sich dreht, verwandelt es sich in ein Vogelkostüm und Katniss nennt es „Mockingjay“. Auch für den zweiten Kampfanzug bringt Cinna versteckt die Brosche an Katniss' Arm an. Der dritte und vierte Film trägt den Titel „Mockingjay“ und Katniss selbst wird als Mockingjay bezeichnet. Diese Bezeichnung steht schlussendlich für sie als heroische Symbolfigur, die als Hoffnungsträgerin den politischen Aufstand anleitet.

Daniel Devoucoux will Accessoires im Film keine allgemeine Bedeutung zuschreiben. Er betont die Vielfalt des Potentials, das Schmuckstücke und andere zum Kostüm gehörende Gegenstände für eine filmische Verwendung in sich bergen.¹³⁸ Laut Jonathan Faires dienen Schmuckstücke in Filmen vor allem dazu, Wohlstand und Macht oder einen Status darzustellen.¹³⁹ Bei der Mockingjay-Brosche ist das Gegenteil der Fall. Auf dem Schwarzmarkt, wo Menschen mit Dingen handeln, die sie zum Überleben brauchen, tauscht Katniss ein paar Beeren gegen einen kleinen Knäuel Wolle. Die Brosche, die Katniss zwischen ein paar metallischen Einzelteilen findet, ist in diesem Sinne komplett wertlos, da sie keinen Zweck erfüllt. Katniss fragt die alte Frau nach dem Preis für das Stück, doch diese schenkt sie ihr. Im Distrikt 12 leben die Menschen in so großer Armut, dass Dinge, die nicht überlebensnötig sind, keinen Wert besitzen; Eine Hand voll Beeren und ein Knäuel Wolle sind wertvoller. Mit Wohlstand, Macht oder Status hat die Brosche also nichts zu tun.

Weiters kann nach Faires ein Schmuckstück im Film als zentrales narratives Element für psychische und physische Gewalt dienen.¹⁴⁰ Der Autor bezieht sich mit seinen Filmbeispielen jedoch auf Schmuckstücke, die etwa gestohlen, gesucht oder verloren werden oder zum Beispiel narrativ antreibender Teil eines Krimis sind. Keines der Beispiele, auf die er sich mit dieser Aussage bezieht, weist Ähnlichkeit mit *The Hunger Games* auf. Trotzdem trifft die Auslegung der Mockingjay-Brosche als Vorantreiber psychischer und physischer Gewalt nicht ganz daneben. Denn psychische und physische Gewalt sind in *The Hunger Games* ein ständig präsent Thema und die gesamte Geschichte wird von der Mockingjay-Brosche begleitet.

Was für eine Rolle dieses Schmuckstück in den Filmen spielt, ist vielleicht einzigartig, denn auch Faires' Beschreibung von seltenen Formen, in denen Schmuck im Film verwendet wird, passt nicht ganz zu *The Hunger Games*, „[...] rarer pieces exist from the cinematic jeweler's stock, pieces that act as catalysts for change, that function as talismans averting evil and as charms by which extraordinary events are ushered into the story.“¹⁴¹ Obwohl die Brosche ein wichtiges Objekt ist, löst sie nichts aus, beschützt vor nichts und leitet auch keine neuen Ereignisse ein, sie ist jedoch ein subtiler Begleiter, ein Zeuge von den Geschehnissen in dieser Geschichte, die sich sachte, wie zufällig, in ein Symbol der Rebellion verwandelt.

¹³⁸ Vgl. Devoucoux 2007: 185.

¹³⁹ Vgl. Faires 2013: 85.

¹⁴⁰ Vgl. ebd.

¹⁴¹ Ebd.: 86.

Auch zur Aussage „[...] jewellery, sex and death continue to furnish irresistible scenarios that revel in the collision between vulnerability and resistance“¹⁴² nennt Faires keine Beispiele, die mit den hier behandelten Filmen Parallelen aufweisen würden. Trotzdem trifft die Aussage zu, denn zu Beginn steht die Brosche für die Verletzlichkeit der beiden Geschwister, die versuchen sich gegenseitig mit ihr zu trösten, wobei klar ist, dass dies eine symbolische Handlung ist. Später aber wird der Mockingjay zum Zeichen der Auflehnung und der Rebellion. Und es ist wohl Katniss' Verletzlichkeit in Bezug auf ihre Schwester, wie auch ihr Umgang mit Rue, die im Kontrast zu der Brutalität der Hungerspiele steht, also ihre Menschlichkeit, die Hoffnung in den Menschen weckt und sie damit in den Widerstand führt.

Dass der Mockingjay zu einem Widerstandssymbol mutiert, ist inhaltlich nicht ganz logisch, denn die Öffentlichkeit weiß über Katniss' Brosche nicht Bescheid. Sie kann sich nur auf die Kommunikation durch die Vögel zwischen Katniss und Rue beziehen. In den Büchern wird die symbolische Bedeutung dieser Vögel deutlicher beschrieben, für den Film reicht es jedoch, dass das Publikum über Katniss' Brosche Bescheid weiß, um sie als tragendes Element zu verwenden.

4.4.3. Cinnas Kostüme

Das erste Distrikt 12 Kostüm

Katniss verspricht ihrer kleinen Schwester zu versuchen, die Hungerspiele zu gewinnen und somit als einzige Überlebende zurück zu kehren. Um eine Chance zu haben dies zu erreichen, muss sie „mitspielen“ bei all den Dingen, die zu den Hungerspielen gehören. Katniss missbilligt die Spiele und das ganze System und doch muss sie versuchen bei dieser Show zu glänzen, sympathisch zu wirken und Aufmerksamkeit zu erregen. Denn nur so kann sie Sponsoren gewinnen, die ihr in den Hungerspielen überlebenswichtige Hilfestellung schicken können.

Dass in einem Science-Fiction Teen-Film die Figur eines Designers eine tragende Rolle spielt, mag bereits etwas Außergewöhnliches sein. Cinna gehört zu den oberen 1% in Panem und ist Designer im Kapitol. Er hebt sich von Anfang an von den anderen Figuren in Katniss' Umgebung bei der Vorbereitung auf die Hungerspiele ab. Während die anderen Charaktere

¹⁴² Faires 2013: 96.

ausgefallene und aufwändige Kleidung und Make-up in schrillen Farben und bunt gefärbte Haare tragen, ist Cinnas Aussehen zurückhaltend. Er trägt einen goldenen Lidstrich, ansonsten ist sein Styling jedoch, zumindest im Vergleich, unauffällig. Dass er eine andere Einstellung hat als die übrigen BewohnerInnen des Kapitols weiß man außerdem dadurch, dass er Katniss, als er sie zum ersten Mal trifft, sein Beileid für ihre aktuelle Situation ausspricht. Katniss merkt an, dass ihr bis dahin nur dazu gratuliert worden ist, woraufhin er erwidert, dass er dafür keinen Grund sieht. Er lässt vor Katniss also durchblicken, dass er kein Befürworter der Hungerspiele ist. Er sichert ihr seine Unterstützung zu und verspricht ihr beim Akquirieren von Sponsoren zu helfen. Dies ist auch systemkonform, denn es ist die Aufgabe der Designer, die TributInnen gut aussehen zu lassen.

Aus Katniss' und Cinnas Gespräch geht außerdem hervor, dass es eine gewisse Tradition von Kostümen für Distrikt 12, wie auch für die anderen Distrikte, gibt, welches die jeweiligen Eigenheiten der Distrikte widerspiegelt. Cinna lässt den/die ZuschauerIn jedoch verstehen, dass er in diesem Jahr etwas Außergewöhnliches entworfen hat. Bei der Eröffnungsfeier trägt Katniss nun ein enganliegendes schwarz-glänzendes Kostüm, Peeta trägt eine anders geschnittene Ausführung desselben. Cinna hat diese Kostüme mit Flammen versehen. Als die zwei Tribute in die Arena fahren, ziehen sie einen lodernden Flammenschweif hinter sich her, was sehr viel Aufsehen erregt.



Abbildung 9

Deirdre Byrne sieht in seinem Aufsatz dieses Kostüm nicht als Fashion-Statement, sondern als eine Geste der Verweigerung.¹⁴³ Dem möchte ich, zumindest in Bezug auf das erste Kostüm Cinnas, widersprechen und ausführen, wieso das Kostüm sowohl als Fashion-Statement als

¹⁴³ Vgl. Byrne 2015: 52.

auch als Geste der Verweigerung gesehen werden kann. Cinna ist ein Designer, er hat die Aufgabe Katniss bei den Sponsoren beliebt zu machen, Mode ist das Nonplusultra im Kapitol und das Publikum und die Moderatoren sind begeistert vom Spektakel der flammenden Kostüme, wodurch Katniss' Beliebtheit groß wird. Die Flammen können als künstlerische und neuartige Anlehnung an den Hintergrund des Distrikts 12, welcher auf Bergkohlebau spezialisiert ist, gesehen werden. Offiziell sind die Kostüme somit eindeutig ein Fashion-Statement und als solches werden sie von der Öffentlichkeit in Panem auch angenommen. Gleichzeitig sind sie jedoch eine Geste der Auflehnung. Anti-Mode hat laut Fred Davis seit jeher die Funktion zu widersprechen, zu protestieren und zu provozieren.

Anti-Mode ist in autoritären oder totalitären Staaten, außer vielleicht als Underground-Manifestation, kaum vorstellbar. Auch wenn das nicht die ursprüngliche Absicht von Anti-Mode ist, so wird sie doch von denen, die die Autorität in diesen Gesellschaften verkörpern, als Ausdruck politischen Protests gewertet.¹⁴⁴

Katniss lebt in einem totalitären Staat und die Umgebung, in der sie ihr Flammenkostüm trägt ist das Gegenteil von einer Underground-Manifestation. Trotzdem ist das Kleid Anti-Mode, da es als ein Widersprechen oder ein Trotzen gelesen werden kann. Katniss und Peeta, die zwei Tribute aus dem ärmsten Distrikt, brennen förmlich, als sie dem Kapitol vorgestellt werden. Erhobenen Hauptes stellen sie sich in ihrem lodernden Outfit der Ungerechtigkeit, der sie zum Opfer gefallen sind. Dabei halten sie sich an den Händen, was ihre Solidarität zueinander ausdrückt, obwohl sie in den Hungerspielen theoretisch auch gegeneinander kämpfen werden müssen. Diese Rebellion ist zu Anfang noch latent und wird im Laufe der Filme durch weitere Kostüme immer deutlicher. Doch es ist dieses Kostüm, mit dem die ambivalente Bedeutungsmacht der Kleidung in den Filmen initiiert wird. Das Gewand ist sowohl systemkonform als auch rebellisch. „While the costumes Katniss wears as tribute are engineered according to the Capitol's and Cinna's agendas, she will, finally, use them as technologies of resistance.“¹⁴⁵

Katniss' freier Wille wird zwar auch durch ihr Umstyling unterdrückt, denn sie hat keinerlei Einfluss darauf, was sie für ihre Fernsehauftritte trägt, auf der anderen Seite wird sie aber durch sie ermächtigt. Und zwar dadurch, dass ihr Beliebtheit später im Kampf weiterhelfen kann, wie auch durch die rebellische Note des Kostüms. Es muss auch erwähnt werden, dass

¹⁴⁴ Davis 1992 in Eismann 2012: 107.

¹⁴⁵ Byrne 2015: 55.

Katniss hier zur Heldin gemacht wird. Sie ist es nicht aus ihrem eigenen Willen heraus, sondern sie wird durch Kostüme mit Zeichen aufgeladen, die sie, in Verbindung mit ihrem Verhalten, zur Heldin werden lassen. Ihre eigentliche Absicht ist allerdings nicht eine umfassende Auflehnung gegen das System, sie tut nur, was sie kann, um sich und die Menschen, die sie liebt, zu beschützen. Dies bestätigt auch Byrne in seiner Analyse.¹⁴⁶

Das flammende Interview Kleid

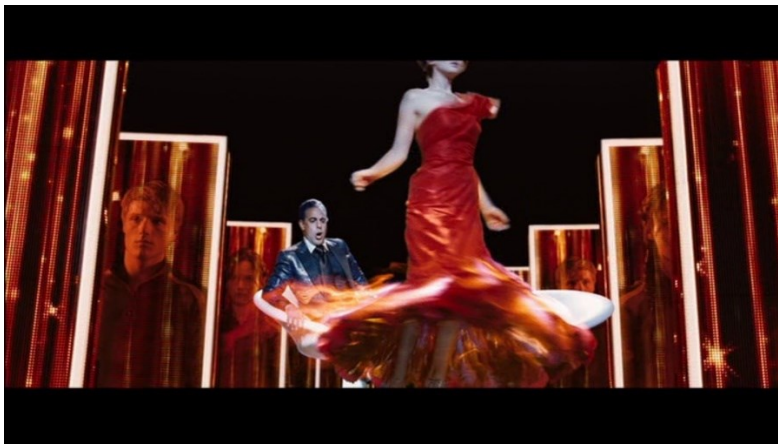


Abbildung 10

Am Tag bevor die Hungerspiele beginnen, werden die TributInnen interviewt. Dies ist ein großes Fernsehspektakel und die KandidatInnen werden wieder von ihren DesignerInnen gestylt. Katniss ist bis zu diesem Zeitpunkt schon als aufmüpfig aufgefallen, jedenfalls wird sie von Präsident Snow bereits so wahrgenommen. Er ermahnt den Gamemaker Seneca, nachdem Katniss ein hohes Ranking bekommen hat, weil (so Seneca) und obwohl (so Snow) sie sich während der Vorbereitungen trotzig, man könnte auch sagen, rebellisch verhalten hat. Bei der Einstufung ihrer Fähigkeiten schenken ihr die Juroren keine Aufmerksamkeit, also schießt sie einen Pfeil exakt durch einen Apfel, der im Maul eines gebratenen Schweines steht, welches Teil des Buffets für die Juroren ist. Snow kritisiert, dass sie für ihren Mut sozusagen belohnt wird, während es für ihn schon einem rebellischen Akt nahekommt, welcher unter allen Umständen unterbunden werden muss. So schreitet die Vorstellung von Katniss als Rebellin für den/die ZuschauerIn fort.

Beim Interview trägt sie dann ein sehr feminines, rotes Kleid. Sie wird vom Interviewer über ihr Kostüm bei der Eröffnung befragt. Sie merkt an, dass sie die Flammen auch an diesem

¹⁴⁶ Vgl. Byrne 2015: 56.

Tag trage und bietet an, sie vorzuführen. Sie dreht sich vor dem Publikum im Kreis und ihr Rocksäum geht in Flammen auf, was vom Publikum bejubelt wird. Auch dieses Kleid hat zwei Funktionen, einerseits ist es ein Fashion-Statement, andererseits drücken die Flammen auch die Gefahr aus, die von ihr ausgeht. Noch flammt nur der Rocksäum, doch im nächsten Film gibt es ein Kleid, das ganz in Flammen aufgeht, um sich zu verwandeln.

Das zweite Distrikt 12 Kostüm

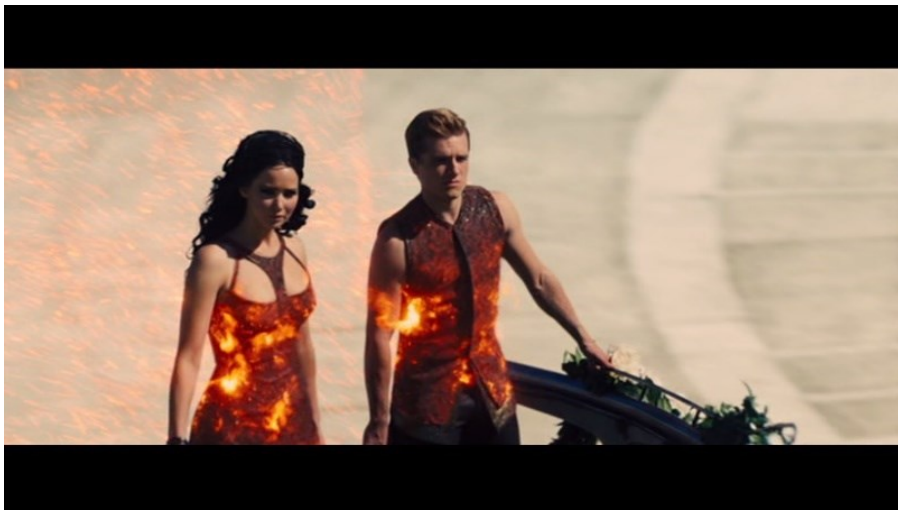


Abbildung 11

In *Catching Fire* ist die Situation im Kapitol für die TributInnen eine andere als im Jahr zuvor. Die Wut über die grausame Art, mit der sie vom Kapitol behandelt werden, wird nicht mehr verborgen. Katniss' und Peetas Versuch, die Bevölkerung nach den ersten Hungerspielen von ihrer „Unschuld“ im Sinne des Kapitols zu überzeugen, ist gescheitert. Aufständische Bewegungen haben in den armen Distrikten einen Anfang genommen und Präsident Snow versucht in einer letzten grausamen Geste eine Rebellion zu unterdrücken. Er will Katniss als Symbolfigur der Hoffnung loswerden, aber sie zuvor noch in den Hungerspielen degradieren. Bei der Eröffnungsfeier werden Katniss und Peeta wieder von Cinna in schwarz gekleidet. Katniss trägt ein Kleid und Peeta einen Anzug. Erneut hat Cinna die Kleidung mit dem Flammeneffekt versehen, doch diesmal glüht und brennt das ganze Kleidungsstück lichterloh. Katniss' Kleid ist sehr eng und so wirkt es, als würde ihr ganzer Körper förmlich glühen. An der Bedeutung der Flammen bleibt nun kein Zweifel mehr. Katniss entzündet sie in dem Moment, in dem sie Augenkontakt mit dem Präsidenten aufbaut und sieht ihn dabei herausfordernd an. Die Flammen sind hier ganz eindeutig ein Zeichen der Wut und der Kampfbereitschaft gegenüber dem System und vor allem gegenüber Snow. Dennoch verlieren

die Kostüme nicht ihren Effekt als modisches Spektakel. Das Publikum aus dem Kapitol ist begeisterter denn je und ruft Katniss' Namen.

Das Brautkleid und das Mockingjay-Kleid

Ein Kleidungsstück kann sogar als Medium des Konflikts zwischen zwei Personen verwendet werden, sei es als Mittel der Konfrontation, als unmittelbarer Gegenstand, als Metapher oder als Indiz des Konflikts. Dadurch können Spannungsmomente verstärkt werden.¹⁴⁷

Mit Cinnas letztem Kleidungsstück für Katniss, das eigentlich aus zwei Kleidern besteht, wird Kleidung vollends zu einem politischen Ausdrucksmittel. Über Katniss' Gewand wird ein regelrechter Kampf ausgetragen.

Im Versuch Panem davon zu überzeugen, dass der einzige Beweggrund für den Ausgang der letzten Hungerspiele die romantische Liebe zwischen Peeta und Katniss war, beschließen die beiden während der Sieger-Tour, sich zu verloben. Die Idee des Präsidenten, die Unruhen in manchen Distrikten würden sich beruhigen, wenn die Menschen nur Katniss brav dem System dienend vorgesetzt bekämen, geht jedoch nicht auf. Also soll Katniss mit den SiegerInnen aus anderen Jahren in den diesjährigen Hungerspielen beseitigt werden. Um jedoch der Öffentlichkeit weiterhin die Liebesromanze zwischen Peeta und Katniss vorzugaukeln, zwingt er Cinna dazu, ihr für den letzten Fernsehauftritt ein Brautkleid zu designen. Doch Cinna versieht das Kleid wieder mit einem Spezialeffekt. Als sich Katniss im Brautkleid auf der Bühne dreht, geht es vom Saum aufwärts in Flammen auf, verbrennt und verwandelt sich in ein schwarzes Kleid mit Flügeln, das an einen Vogel erinnert. Während des Gesprächs mit dem Interviewer und der Vorführung ihrer Kleider spricht Katniss auch den Namen „Mockingjay“ in Bezug auf das Kleid aus.

Hier wird dem Präsidenten nicht nur durch den Kleiderwechsel und die Symbolik des Vogels der Kampf angesagt. Bei genauer Betrachtung kann man erkennen, dass das Brautkleid mit seinen vielen Glitzersteinen und den kristallartigen Erweiterungen am Oberkörper an Schnee erinnert und somit metaphorisch für Präsident Snow steht. Dieser wird symbolisch mit dem Brautkleid verbrannt, als es in Flammen aufgeht, und durch den Mockingjay, das Symbol der Rebellion, ersetzt. Kurz zuvor könnte man im Wortwechsel zwischen Johanna und Katniss

¹⁴⁷ Devoucoux 2007: 137.

eine Andeutung dafür sehen. Als Katniss Joanna sagt, dass Snow sie dazu zwingt ein Brautkleid zu tragen, erwidert diese „make him pay for it.“¹⁴⁸

Beim Anblick des Mockingjay-Kleids kommentiert der Moderator „your stylist certainly has outdone himself this time“.¹⁴⁹ Auch diese Aussage ließe eine Vorahnung über die nächsten Geschehnisse zu. Als Katniss sich von Cinna verabschiedet, sich für sein letztes Kleid bedankt und auf dem Weg in die Kampfarena ist, wird er vor ihren Augen von den Soldaten niedergeschlagen und man kann davon ausgehen, dass er umgebracht wird. Es ist nur logisch, dass Cinna dafür büßen muss, dass er Katniss auf so eindeutige Weise als Hoffnungsträgerin in einer Rebellion gegen das totalitäre System inszeniert hat.

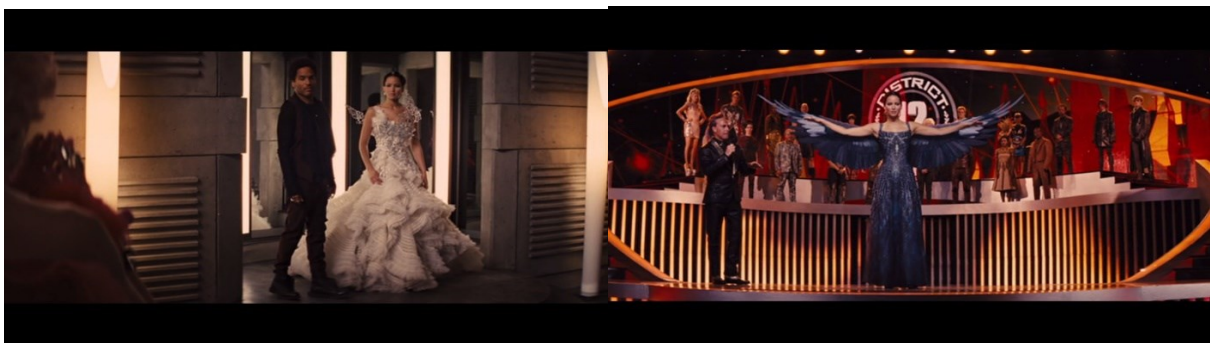


Abbildung 12

Abbildung 13

Es ist beeindruckend, welche politische Macht den Kostümen in diesem Film zuteil wird. Die rebellische Note von Cinnas Stücken wird in den zwei Filmen immer eindeutiger, bis am Schluss ein ganz klares und für alle offensichtliches Statement gegen das System mit dem Mockingjay-Kleid gesetzt wird.

Auch Präsident Snow und der neue Gamemaker Plutarch in *Catching Fire* nutzen Kleidung für politische Zwecke, doch verwenden sie diese auf eine andere Weise als Cinna, nämlich als Ablenkung. In einem Gespräch zwischen Snow und Plutarch über den weiteren strategischen Umgang mit Katniss, die zum Hoffnungssymbol geworden ist, schlägt Plutarch vor, durch militärische Einsätze, Angst und Schrecken in den Distrikten zu verbreiten und gleichzeitig Katniss zu trivialisieren: „she’s engaged, make everything about that, what kind of dress is she gonna wear [...] show them that she’s one of us now“.¹⁵⁰ Sie sehen also Kleidung als etwas Oberflächliches, als ein Zeichen der oberen Klasse, das Aufmerksamkeit auf sich zieht und somit der Ablenkung dienen kann. Deshalb besteht Snow auch darauf, dass sie beim letzten

¹⁴⁸ *Catching Fire* 2013: Min.1:06:33.

¹⁴⁹ Ebd.: Min. 1:08:53.

¹⁵⁰ Ebd.: Min. 30:24.

Fernsehauftritt ein Brautkleid trägt, so meint er von ihr als Hoffnungsträgerin ablenken zu können.

Anti-Mode

Anti-Mode entwickelt sich normalerweise außerhalb der Modebranche um später von dieser, zumindest teilweise, geschluckt zu werden. In *The Hunger Games* entwickelt sie sich direkt in der Modebranche, wird aber von einer Person, die eine Minderheit darstellt (Distrikt 12), ausgetragen.

In Demokratien verortet Fred Davis Anti-Mode in gesellschaftlichen Bereichen, in denen die sozialen Strukturen eine gewisse Verantwortungslosigkeit oder ein Ausschalten von institutionellen Zwängen zulässt. Hierin fallen Jugendliche, denn sie sind nicht von Arbeit oder Familie eingespannt und befinden sich somit in der Kategorie einer strukturell geprägten Ausnahmestellung. Dies sieht der Autor als Erklärung dafür, dass Anti-Mode vermehrt aus der Altersgruppe von Teenagern kommt.¹⁵¹ Mit einer Inszenierung von Anti-Mode treffen *The Hunger Games* also direkt in die Lebensrealität von Jugendlichen, ganz so wie es dem Genre zugeschrieben wird.

4.5. Gender und Kleidung

Es wurde im Theorieteil bereits ausgeführt, dass Gender ein wichtiger Teilaspekt von Kleidung und von Filmkostüm darstellt. Kleidung spielt eine Schlüsselrolle in der Stereotypisierung von Männern und Frauen in traditionelle Rollenbildern. Während sich im Laufe der Zeit Vorstellungen von idealen Körperbildern immer wieder änderten, ist die Unterteilung in Männer- und Frauenkleidung stets gleichgeblieben.

Nie geändert hat sich jedoch in der Geschichte der abendländischen Körperbilder die Überzeugung, daß jeder Körper entweder weiblich oder männlich sein müsse und daß die Geschlechtszugehörigkeit wegen der Existenz bestimmter sekundärer Geschlechtsmerkmale äußerlich sichtbar sei. Mode trägt nicht unerheblich zur Schaffung der Geschlechterdifferenz in

¹⁵¹ Vgl. Davis 1992 in Eismann 2012: 108.

unserer Kultur bei, und so sind die Geschlechtsmerkmale denn auch ein wesentlicher Bestandteil der modischen Beschäftigung mit dem menschlichen Körper.¹⁵²

4.5.1. Postfeministische Analyse der Filme

Zu Beginn dieses Kapitels möchte ich auf die Darstellung von Gender in den Filmen allgemein eingehen, um mich dann mit den Filmkostümen auseinanderzusetzen. Dabei konzentriere ich mich auf die Hauptfigur Katniss.

Während mir persönlich eine Auseinandersetzung mit dem Thema Gender als sehr wichtig erscheint, sehe ich es jedoch als problematisch an, dass bestimmte Analysen von Geschlechterverhältnissen im Film traditionelle Geschlechterrollen zementieren. Auf Grund der Einteilung von Merkmalen der Filmfiguren in ein binäres System zu Analysezielen, grenzt man die Geschlechter weiterhin voneinander ab. Ich möchte deswegen hier den Versuch unternehmen, den Charakter der Hauptfigur so zu beschreiben, dass Binarität überwunden und nicht betont wird: Katniss hat einen komplexen und starken Charakter, in dem unterschiedliche Eigenschaften wie Mut, Fürsorge, Eigenständigkeit, Schönheit und Kampfgeist vereint sind.

Ein solcher Versuch rigide Oppositionen aufzubrechen, lässt sich als eine dekonstruktive Herangehensweise beschreiben, die im Postfeminismus zu tragen kommt.¹⁵³ Ida Skogen greift auf diesen, obwohl er auch kritisch gesehen werden kann, in ihrer Genderanalyse der *The Hunger Games* Filme und Bücher zurück. Sie begründet dies dadurch, dass Postfeminismus die heutige Gesellschaft und ihre Populärkultur reflektiert und die Sichtweisen und Einstellungen jüngerer FeministInnen repräsentiert.¹⁵⁴ Somit ist er für die Untersuchung von *The Hunger Games* geeignet. „Post-theory“ bedeutet hier, den Raum zwischen den binären Geschlechterpositionen zu nutzen, und ihn als dritte Möglichkeit zu sehen, in der es kein Entweder-oder gibt, sondern in der beide Seiten vereint werden können.¹⁵⁵

She (Katniss) proves her ambiguity by being portrayed with both feminine and masculine traits at the same time. Thereby, she also explores and challenges cultural norms, which fits well with what postfeminism and deconstruction seek to do. According to postfeminist perspectives, it is possible for a subject to be unstable and have plural features, and since it can be argued that

¹⁵² Lehnert 1998: 8.

¹⁵³ Vgl. Skogen 2015: 15.

¹⁵⁴ Vgl. Ebd.

¹⁵⁵ Vgl. Genz u. Brabon 2009: 31.

Katniss is both progressive and regressive action heroine, she complements such theoretical views.¹⁵⁶

Der Begriff Postfeminismus ist ein umstrittener, da er Feminismus als etwas Vergangenes signalisiert.¹⁵⁷ Er wird kontrovers diskutiert und widersprüchlich definiert.¹⁵⁸ Postfeminismus wird als ein selbstsüchtiger Feminismus kritisiert, der es vergisst sich mit politischen Fragen auseinanderzusetzen. Er wird vor allem mit Medien und Populärkultur in Verbindung gebracht.¹⁵⁹ Postfeminismus lässt jedoch auch Raum für Individualität, Abweichung und Vielfalt und da er als Spiegel der heutigen Populärkultur gesehen wird,¹⁶⁰ sind postfeministische Perspektiven für die Analyse dieser Filme geeignet.

Die Hauptfigur in *The Hunger Games* lässt sich als eine Action-Heldin bezeichnen,¹⁶¹ sie ist Jägerin und kann ihre Mutter und Schwester dadurch am Leben erhalten. Sie ist psychisch und physisch stark und ist sich dessen auch bewusst. Zuerst rettet sie ihre Schwester vor dem sicheren Tod, indem sie sich freiwillig als Tributin meldet. Später, in der Kampfarena, rettet sie Peetas Leben und sie versucht auch Rue zu retten. „Katniss is also a progressive character because she is self-sufficient, self-reliant and independent.“¹⁶²

In Katniss' Charakter sind Eigenschaften vereint, die in unserer Gesellschaft sowohl als traditionell weiblich als auch als traditionell männlich eingestuft werden. Sie ist vielen anderen Charakteren gegenüber sehr fürsorglich, es ist für sie selbstverständlich, dass sie sich um sie kümmert. So übernimmt sie liebevoll Verantwortung für Prim und sorgt auch für ihre Mutter. In der Arena verbündet sie sich mit Rue, obwohl ihr das keinen Vorteil bringen kann, sie achtet auf sie und versucht sie zu beschützen. Außerdem kümmert sie sich um Peeta, wie auch um Gale, sie ist beiden gegenüber loyal und zeigt Zuneigung. Dies sind Attribute, die man als weiblich einstufen könnte, während die zuerst genannten Eigenheiten, die sie auch zu einer Heldin machen, als maskulin gesehen werden könnten.¹⁶³ Katniss zeigt ein fortschrittliches Bild einer jungen Frau, mit der sich die jungen ZuseherInnen identifizieren können.

¹⁵⁶ Skogen 2015: 93.

¹⁵⁷ Vgl. Genz u. Brabon, 2009: 3.

¹⁵⁸ Vgl. Skogen 2015: 13.

¹⁵⁹ Vgl. Genz u. Brabon 2009: 340.

¹⁶⁰ Vgl. ebd.: 11.

¹⁶¹ Vgl. Skogen 2015: 49.

¹⁶² Ebd.: 49.

¹⁶³ Vgl. ebd.: 40.

It is clear that she (Katniss) is a complex character with multiple and sometimes contrastive features. She proves her ambiguity by being portrayed with both feminine and masculine traits at the same time. [...] One can argue that she is a character who fits postfeminist standards and that she is an action heroine suited for this century. She breaks down binary oppositions, explores different ways of acting and behaving and has contrastive layers.¹⁶⁴

4.5.2. Katniss' Kleidung

Genauso facettenreich wie Katniss' Charakter sind ihre Kostüme. Die Figur durchläuft in den zwei Filmen eine ganze Reihe an sehr unterschiedlichen Kleidungsstilen. Dies ist allerdings nicht immer auf ihren Charakter zurückzuführen, da sie oft nicht selbst entscheidet, was sie trägt. In diesem Kapitel werden die Umstände und Gründe für ihren facettenreichen Kleidungsstil analysiert.

In welchem Verhältnis stehen Katniss' Kostüme zu ihrer Handlungsfreiheit?

Zu Beginn des ersten Films, als Katniss im Wald unterwegs ist, ist sie frei, all ihre Entscheidungen dort trifft sie selbst. Die Kleidung, die sie dort trägt, ist unspektakulär und praktisch, nicht körperbetont und nicht traditionell feminin. Selbiges gilt für *Catching Fire*, sie trägt im Wald dieselbe Kleidung wie im ersten Film, mit einer Erweiterung, nämlich einer dicken Wollweste. Diese Weste hat etwas Panzerartiges an sich und kann als Verweis darauf gesehen werden, dass sie zwar noch die selbe ist, aber verhärtet durch die Erfahrungen, die sie in der Vergangenheit gemacht hat. Es ist klar, dass für Katniss Kleidung und Mode keine wichtigen Themen darstellen.

Beim Reaping ist sie der Macht des totalitären Staates ausgesetzt, hier trägt sie im ersten Film ein sehr feminines Kleid, wozu sie sich jedoch selbst entscheidet. Sie verhält sich also in dieser Situation, in der sich ihre Handlungsfreiheit fast auf ihre Kleidung beschränkt, noch systemkonform, so wie die anderen Jugendlichen im Distrikt. In *Catching Fire* trägt sie während des Reapings einen schlichten Overall, der sie agil und stark wirken lässt. Auch hier kann man die Entwicklung ihres Charakters erkennen. Der Overall lässt durch seine Sportlichkeit ihre Kampfbereitschaft gegen das System erahnen.

¹⁶⁴ Skogen 2015: 93.

Während der Fernsehauftritte im Kapitol hat Katniss keinerlei Handlungsfreiheit, auch ihre Kleidung wird ihr vorgegeben. In diesen Situationen ist sie der Öffentlichkeit ausgesetzt und muss sich deren Vorstellungen unterwerfen, um gefallen zu können und so eine Chance auf ein Überleben zu haben. Hierfür ist sie immer sehr modisch und spektakulär gekleidet. Wenn man Make-up, aufwändige Frisuren, Kleider und Accessoires als etwas Feminines sieht, so ist ihr Auftreten in diesen Situationen durch und durch weiblich konnotiert.

Beim Training und in der Kampfarena tragen die männlichen und weiblichen Jugendlichen die gleiche Kleidung, manchmal unterscheidet sich die Schnittführung der Kleidung leicht, doch man kann sie als genderneutral bezeichnen. Sie ist für männliche und weibliche Charaktere gleichermaßen körperbetont. In diesem Moment ist ihre Handlungsfreiheit groß, sie wurde in jene Situation gezwungen, innerhalb dieser kann sie jedoch frei handeln.

Man kann also sehen, dass Katniss in verschiedenen Situationen ganz unterschiedlich gekleidet ist. Von einem Kleidungsstil, der sich als eher männlich konnotiert einstufen ließe (Jagddoutfit) über ein Brautkleid, das nicht weiblicher konnotiert sein könnte, zu genderneutraler Kleidung. Hier kann man sehen, dass in der Hauptfigur nicht nur unterschiedliche Charaktermerkmale vereint sind, sondern auch ihr Kleidungsstil stark variiert. Tendenziell lässt sich jedoch feststellen, dass ihr Aussehen umso weiblicher konnotiert ist, je kleiner ihre Handlungsfreiheit ist.

Aschenputtel?

Deirdre Byrne stellt in ihrer Kostümanalyse dar, dass es Parallelen zwischen Katniss und der Figur Aschenputtel im gleichnamigen Grimmmärchen gibt. Dies legt sie folgendermaßen dar: Katniss kommt aus einer ärmlichen Umgebung und trägt einfache Kleidung, sei es ihre Jagdkleidung oder ihr blaues Kleid. Beim Interview in Panem, bei dem die Öffentlichkeit sie zum ersten Mal kennen lernt, trägt sie ein luxuriöses Ballkleid in schillerndem Rot. Dieses diene dazu ihren weiblichen Körper herzuzeigen. Sie durchläuft also eine gewisse Transformation, genau wie Aschenputtel. Hinzu käme, dass die Herkunft beider Figuren mit dem Begriff von „Asche“ konnotiert ist. Laut Byrne ist Aschenputtel eine beliebte Geschichte unter jungen Mädchen, da sie das Versprechen birgt, ein gewöhnliches Mädchen könne von einem Moment auf den anderen in eine Schönheit in einem hinreißenden Ballkleid verwandelt werden. Genau

wie Aschenputtel sieht Byrne Katniss als eine geknechtete Figur, die auf Grund ihrer inneren Werte gut ist, was dann durch eine Schönheitstransformation enthüllt wird.¹⁶⁵

Dieser Analogie möchte ich widersprechen. Denn Katniss kommt durch ihre Transformation von einem sozialen Umfeld, in dem sie sich wohl fühlt und von dem sie nicht weg will, in ein Umfeld, in dem sie nicht sein möchte, während es sich bei Aschenputtel genau umgekehrt verhält. Es ist klar, dass diese Verwandlung für die Augen der Öffentlichkeit des Kapitols gemacht ist, welche eindeutig negativ konnotiert ist. Die Verwandlung ist ein Mittel zum Zweck um Katniss' Überlebenschancen zu steigern. Wir erkennen Katniss' Einstellung zu ihrer Aufmachung im Interviewkleid an einem Wortwechsel mit Cinna kurz vor dem Interview. Sie steckt bereits in ihrem Kleid und Cinna kommentiert: „Amazing. – I don't feel amazing. – Don't you know how beautiful you look? – No, and I don't know how to make people like me. How do you make people like you? - Well, you made me like you. – That is different, I wasn't trying.“¹⁶⁶ Katniss' Verwandlung stellt für sie also keine Selbstverwirklichung dar, die nur aus dem Erlangen von äußerlicher Schönheit besteht. Im Gegenteil, sie fühlt sich unwohl und unsicher und man kann diese Verwandlung auch als negativ wahrnehmen, weil sich Katniss dieser Oberflächlichkeit im Kapitol hingeben muss, was nicht ihr Wunsch ist.

Somit lässt sich *The Hunger Games* nicht in der Sparte von verstaubten Märchen mit sexistischer Darstellung von Mädchen verorten. Die Filme zeigen eher, dass eine Person, die das Gute repräsentiert, sowohl männlich als auch weiblich konnotierte Eigenschaften vereinen kann. Und dass diese Person sowohl in typisch weiblicher als auch in typisch männlicher Kleidung stark sein kann und beides seine Berechtigung hat. Und dass es auch Bekleidungsmöglichkeiten gibt, die nicht zwischen männlich und weiblich unterscheiden

Oberflächlichkeit?

In *Catching Fire* hat das Kleid, das sie zur Eröffnung der Hungerspiele trägt, eine etwas andere Wirkung. Man kann hier wahrnehmen, dass sie Selbstvertrauen aus ihrem Äußeren schöpft. Nun ist sie bereits vertraut mit den Effekten, die Cinnas Kleidung auf die Öffentlichkeit haben kann und sie kostet dies aus.

¹⁶⁵ Vgl. Byrne 2015: 55.

¹⁶⁶ *The Hunger Games* 2012: Min 49:00.

Since Katniss both seems to feel empowered by her looks, but also seems not to be very concerned with typical „girlie“ materials, she is portrayed as complex with contrasting layers. The reader of the book and the viewer of the film might get confused when it comes to interpreting Katniss' character. The fact that Katniss is presented in such a complicated way, makes her mysterious and it is difficult to say if Katniss as a girlie action heroine is progressive or not. On one hand, she creates room for individuality and a discourse that makes it possible to have different perspectives on complicated matters. She signals that it is fine to feel empowered by dresses and makeup when being in certain settings, but it is also acceptable to not be that concerned with beauty materials and looks when one is in other environments. However, some critics claim that being empowered by artifacts like makeup and clothes can cause a girl to be perceived as superficial. Thus, one becomes a consumerist object which makes one suppressed instead of empowered.¹⁶⁷

Byrne geht auf diesen Aspekt ein, führt die Argumentation weiter aus und entpuppt die Kritik, Katniss sei aufgrund des selbstbewussten Auftretens durch ihr spektakuläres und feminines Kostüm als oberflächlich einzustufen, als sexistisch. Dabei würde nämlich ignoriert, dass spektakuläre und aufwändige Kleidung ebenso für männliche Figuren in bestimmten Kontexten genutzt wird.¹⁶⁸ Als Beispiel nennt sie Aragorn in *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003, Peter Jackson) bei seiner Krönung.

Nobody criticises Aragorn for frivolity or vanity for his concern with dressing appropriately for the occasion. Katniss, similarly, wears special costumes for the Tributes' Parade, for her television interview [...] but the connotations of her presentation are significantly different.¹⁶⁹

Auch wenn es verschiedene Blickwinkel gibt, aus denen Katniss' Kostüme in Bezug auf Kleidung betrachtet werden können, lässt sich eindeutig feststellen, dass eine ganze Reihe an verschiedenen Bildern von einer jugendlichen Frau in nur einer Figur übermittelt werden.

Sexualisierung?

Beim zuletzt angesprochenen Kleid könnte man auch zum ersten Mal vom Bild einer sexualisierten Action-Heldin sprechen. Während Ida Skogen die Hauptfigur bis dahin als nicht

¹⁶⁷ Skogen 2015: 62.

¹⁶⁸ Vgl. Byrne 2015: 48.

¹⁶⁹ Ebd.: 48.

sexualisiert interpretiert, vergleicht sie ihren Look bei der Eröffnungsfeier mit Action-Heldinnen wie Xena.¹⁷⁰ Filmtechnisch wird die Figur jedoch nicht dem *male-gaze* auf eine sexualisierte Weise ausgesetzt. Die Kameraeinstellungen betonen ihren Körper nicht als ein sexuelles Objekt. Sie ist zwar ein Objekt, das von der Öffentlichkeit in diesem Moment betrachtet wird, aber es ist ihre gesamte Erscheinung und nicht ihr Körper per se, der die Blicke auf sich zieht. Außerdem kann man die vorherige, von Deirdre Byrne geführte Argumentation, auch auf diese Szene anwenden. Der Vergleich mit einer männlichen Figur kann innerhalb des Filmes gezogen werden. Finnick, einer der anderen männlichen Tribute, tritt beim selbigen Ereignis ohne Oberteil vor die Menschenmasse, Körperbetonung ist also in dieser Szene nicht geschlechtsbezogen.

Mit der Figur von Finnick kann auch weiter gegen eine objektivierende Sexualisierung von Katniss argumentiert werden. In einer Szene, direkt vor dem Beginn der Eröffnungsfeier, kommt es zum Wortwechsel zwischen Katniss und Finnick. In dieser Unterhaltung geht es auch um Kleidung. Finnick tritt an Katniss heran und beginnt das Gespräch, kurz darauf kommentiert diese mit Blick auf seinen Oberkörper sarkastisch „I would love to borrow that outfit someday“. Somit macht sie seinen Körper zum Thema. Er erwidert daraufhin mit Blick auf sie „you look pretty terrifying in that getup, what happened to the pretty little girl dresses?“, sie antwortet „I outgrew them“,¹⁷¹ was Finnick bestätigt. Auch wenn ihr Outfit auf Grund der erotischen Wirkung von Finnick als „angsteinflößend“ bezeichnet wird, wird Katniss von Finnick nicht zum Objekt gemacht, sondern bleibt ein Subjekt. In Bezug auf die anderen männlichen Charaktere wird Katniss körperliche Erscheinung nie zum Thema. Wenn es also um Sexualität in diesen Filmen geht, was meiner Ansicht nach nur latent passiert, dann ist Katniss Subjekt und nie Objekt.

Dies trifft auch für eine weitere weibliche Figur in *Catching Fire* zu. Direkt nach der Eröffnungszeremonie der Hungerspiele schlüpft Johanna, eine weitere Tributin, in den Lift, mit dem Katniss, Peeta und Haymitch¹⁷² gerade in ihr Loft fahren wollen. Mit den Worten „you guys look amazing, my stylist is such an idiot“¹⁷³ beginnt sie sich vor deren Augen aus ihrem Kostüm zu schälen und fragt: „So what do you think, now that the whole world wants to sleep with you?“ Katniss reagiert darauf abweisend und erwidert, dass sie nicht denkt, dass dies der Fall sei, woraufhin Johanna sie unterbricht und erklärt, dass die Frage an Peeta gerichtet sei. Es ist der einzige Moment im Film, in der Sexualität dezidiert zur Sprache kommt und es ist eine

¹⁷⁰ Vgl. Skogen 2015: 59.

¹⁷¹ *Catching Fire* 2013: Min. 51:47 – 51:54.

¹⁷² Haymitch ist Katniss' und Peetas Mentor.

¹⁷³ Ebd.: Min. 54:21.

Frau, die hier einen Mann zu einem sexuellen Objekt macht. Sie selbst bleibt während dessen ein sexuelles Subjekt, bittet Peeta um Hilfe mit dem Reisverschluss und zieht sich schamlos aus, wohl wissend und amüsiert darüber, dass sie mit dieser Aktion provoziert und irritiert.

Mit diesen Szenen brechen die Filme weiterhin mit stereotypen Vorstellungen und Darstellungstraditionen von Männlichkeit, Weiblichkeit und Sexualität.

Das Brautkleid



Abbildung 14

„A wedding dress is, arguably, the most iconic symbol of the fashion industry’s reliance on compulsory heterosexuality and the ideal of romantic love.“¹⁷⁴ Im Kontext von *Catching Fire* ist Katniss’ Brautkleid laut Byrne jedoch nicht als Zeichen von femininem Glamour zu sehen sondern als ein Werkzeug der Macht eines Staates, der Gehorsamkeit erzwingen will.¹⁷⁵ Dies wurde schon im vorhergehenden Kapitel beschrieben. Auch in Bezug auf Katniss als Frau hat das Brautkleid eine andere Bedeutung, als die gängigen Darstellungen von Bräuten in der Populärkultur. Es nicht Katniss’ Wunsch zu heiraten und obwohl sie Gefühle für Peeta und auch für Gale hegt, sind diese Beziehungen für sie niemals Priorität, ihre Familie bleibt ihr stets wichtiger. Romantische Beziehungen sind nichts, was Katniss’ Gedankenwelt einnimmt. Dies sieht auch Skogen so: „Katniss differs from other female characters in books and movies who spend most of their time longing for a man. Here, Katniss is portrayed in a more nuanced way because she proves that for her, there exist other issues that are more important than boys and

¹⁷⁴ Byrne 2015: 56.

¹⁷⁵ Vgl. ebd.: 57.

love affairs.“¹⁷⁶ Die Tatsache, dass sie das Brautkleid gezwungenermaßen trägt und dieses anschließend verbrannt wird, kann, neben der diegetischen politischen Botschaft, die bereits beschrieben wurde, als ein Befreien aus heteronormativen Zwängen gesehen werden. Dieses Brautkleid wird dann nicht durch etwas Maskulines ersetzt, sondern durch ein Kleid, das Katniss als Hoffnungsträgerin und als Rebellin zeigt. Es findet eine Transformation statt, die innerhalb der traditionellen Ästhetik von Weiblichkeit bleibt. Dabei wird das Bild von einer Frau, die zu einem Mann gehört, ablegt, um es durch ein Bild von einer eigenständigen Frau, die viel bewirken kann, zu ersetzen.

Man kann also festhalten, dass in *Catching Fire* auch durch den Einsatz des Brautkleides Gender-Stereotype thematisiert und subvertiert werden.

4.5.3. Unisex



Abbildung 15



Abbildung 16

Wie im Theorieteil bereits festgestellt wurde, hat Kleidung und Mode das Potenzial Gender-Stereotype anzufechten oder gar aufzuheben. Ein Beispiel dafür ist Unisex-Kleidung, auch als genderneutrale oder genderfreie Kleidung bezeichnet. „Probably more than any other daily act

¹⁷⁶ Skogen 2015: 69.

we engage in, clothes are how we convey our identity to the world. For that reason, they are important. They can be used in radical, subversive ways.“¹⁷⁷

In vielen Romanen und Filmen, die von der Zukunft handeln, tragen die Figuren genderneutrale Kleidung. Die äußerliche Kennzeichnung von Männern und Frauen als unterschiedlich ist dort unnötig geworden und weicht Funktionalität und Nützlichkeit der Kleidungsstücke. Auch in der heutigen Modewelt halten genderneutrale Kleidungsstücke immer mehr Einzug (die Beweggründe hierfür schätzt Mary Rizzo als weniger progressiv ein).¹⁷⁸ Rizzo sieht Unisex-Kleidung grundsätzlich als progressives Mittel zur Auflehnung gegen Geschlechterunterschiede, das vor allem von Subkulturen genutzt wurde und wird. „And there’s a long history of gender lines being blurred in clothing as a way to demonstrate equality of the sexes or freedom from sexual roles.“¹⁷⁹

In *The Hunger Games* sind die Trainingsanzüge und Kampfanzüge genderneutral. Den Großteil des Filmes über sind die Figuren in solch einer Kleidung zu sehen. In einzelnen Fällen unterscheiden sich die Outfits von Männern und Frauen leicht durch die Schnittführung, was durch den unterschiedlichen Körperbau begründet werden kann. Man kann jedoch sagen, dass die männlichen und weiblichen Jugendlichen in *The Hunger Games 1* und die Erwachsenen in *Catching Fire* jeweils gleich angezogen sind. Als ihr jeweiliges biologisches Geschlecht sind sie dennoch alle erkennbar, da die Kampfanzüge, vor allem in *Catching Fire*, hauteng sind und so die weiblichen und männlichen Silhouetten betonen. Männer erscheinen hier äußerlich muskulöser als Frauen. Körperlich schwache Frauen sind in *Catching Fire* insofern gekennzeichnet, als dass sie ihren Kampfanzug nicht ausfüllen und er ihrem Körper nur locker anhaftet. Dies trifft auf die Tributinnen Mags, die bereits 80 Jahre alt ist, und die hochintelligente Wiress zu. Während die TributInnen bei öffentlichen Auftritten ganz klar der traditionellen Geschlechternorm entsprechend gekleidet sind, tragen sie beim Kampf um ihr Überleben alle das Gleiche. So und auf Grund der Handlung, werden Gender-Stereotype in Bezug auf psychische und physische Fähigkeiten in Extremsituationen nicht erfüllt.

Damit lässt sich erneut feststellen, dass Gendernormen in den Filmen thematisiert und kritisch hinterfragt werden.

¹⁷⁷ Rizzo 2016: <http://edition.cnn.com/2016/01/14/fashion/unisex-fashion-gender-equality/>.

¹⁷⁸ Vgl. Rizzo 2016: <http://edition.cnn.com/2016/01/14/fashion/unisex-fashion-gender-equality/>.

¹⁷⁹ Ebd.

5. Generation K

Wie ist *The Hunger Games* nun in Bezug auf die Jugendlichen von heute zu sehen? Die unterschiedlichen Bilder von Frauen in den Medien, denen jugendliche Mädchen ausgesetzt sind, können ihnen als Vorbild dienen, das sie bewundern oder mit dem sie sich identifizieren. Während Katniss ein vielfältiges und einzigartiges Bild einer jungen Frau zeigt, führt sie auch gesellschaftliche Erwartungen, Zwänge und soziale Normen vor.¹⁸⁰

Noreena Hertz untersuchte in einer Studie die Anliegen von Jugendlichen, die zwischen 1995 und 2002 geboren sind, und nennt diese Gruppe „Generation K“, nach der Hauptfigur der *The Hunger Games*-Trilogie. Während dieser Gruppe ihr Smartphone und die damit einhergehende „Verbindung zur Welt“ das Wichtigste in ihrem Leben zu sein scheint, haben sie ganz andere Sorgen als die Generation vor ihnen. So sind sie besorgt über ihre Zukunft und haben Angst vor existenziellen Bedrohungen, auf privater wie auch gesellschaftlicher Ebene. Diese Generation hat wenig Vertrauen in die Regierung oder in große Unternehmen und sie misstrauen generell sozialen Normen und Konventionen. Mädchen dieser Altersgruppe sehnen sich nach Gleichberechtigung.¹⁸¹

Ida Skogen sieht Katniss als ein geeignetes Rollenbild für diese jungen Mädchen, denn sie können sich mit ihr identifizieren und zu ihr aufsehen. Ein berechtigter Kritikpunkt ist jedoch, dass Katniss dem nachgibt, was andere von ihr wollen. So nimmt sie zum Beispiel die Kleidung und das damit einhergehende Bild, das vom Kapitol für die Öffentlichkeit von ihr gezeichnet wird, bis zu einem gewissen Grad an. „Since Katniss acknowledges that she has to look attractive in order to get sponsors, she signals that it is fine to play the role as an object for other people to look at and admire.“¹⁸² Es ist jedoch auch so, dass sie keine andere Wahl hat als sich so zu verhalten und man kann nicht sagen, dass sie Kleidung als wichtig für ihre Identität sieht. Trotzdem kann diese Darstellung für Jugendliche problematisch sein, da sie zu der Annahme gelangen können, dass zu ihrer Selbstermächtigung unbedingt auch ein attraktives Äußeres benötigt wird.¹⁸³

¹⁸⁰ Vgl. Skogen 2015: 89.

¹⁸¹ Vgl. Hertz 2015: <http://nytlive.nytimes.com/womenintheworld/2015/04/21/generation-k-who-are-they-and-what-do-we-know-about-them/>.

¹⁸² Skogen 2015: 90.

¹⁸³ Vgl. ebd.: 91.

Diese berechtigte Sorge kann aber durch Hertz' Studie gemildert werden, die zeigt, dass Teenager von heute reif genug sind mit solchen Kontroversen umzugehen und sie zu reflektieren.¹⁸⁴

But equality for this generation is not about conformity. Eighty percent of them support equal rights for transgender people. Indeed, I was fascinated to discover the extent to which Generation K celebrates difference. When I asked the young women I surveyed to describe themselves in one word, "Unique" was the word they most commonly chose. Unique and proud to be so. Sarah, 16, explained what this meant to her: „To me it's about being your own person, not having to think the same as others, or dress the same as them. It's about not caring if I'm the same as everyone else.“¹⁸⁵

Junge Menschen sind heute einem großen Ausmaß von medialen Einflüssen ausgesetzt. Diese beinhalten allzu oft stereotype oder sexistische Darstellungen von Gender. Die *The Hunger Games*-Trilogie bietet eine Reihe an unterschiedlichen Darstellungen von Gender und entspricht somit den Jugendlichen aus Hertz' Studie, die Diversität schätzen. Die Figur Katniss vermag es sowohl als progressives Vorbild zu dienen, als auch bestimmte, bereits bestehende Eigenschaften heutiger Teenager widerzuspiegeln. Ganz so wie es für Jugendfilme typisch ist, sie und ihre KonsumentInnen beeinflussen sich gegenseitig.

¹⁸⁴ Vgl. Skogen 2015: 91.

¹⁸⁵ Hertz 2015: <http://nytlive.nytimes.com/womenintheworld/2015/04/21/generation-k-who-are-they-and-what-do-we-know-about-them/>.

6. Conclusio

In dieser Arbeit wurde dargelegt, dass Filmkostüme viele verschiedene wichtige Aufgaben im Kino übernehmen können und dass sie auf ganz unterschiedliche Weise wirkungsvoll sind.

Mit *The Hunger Games 1* und *The Hunger Games: Catching Fire* wird dies beispielhaft bestätigt. Es wurde erörtert, dass die Filmkostüme in *The Hunger Games* auf vielfältigste Art Verwendung finden und kommunizieren.

Das wissenschaftliche Interesse an Populärkultur, im Speziellen an Jugendfilmen, ist gerechtfertigt, da diese die junge Generation unserer Gesellschaft sowohl widerspiegelt, als auch beeinflussen kann. Die in dieser Arbeit analysierten Filme üben Gesellschaftskritik an der sich immer weiter öffnenden Armutsschere und verurteilen die Oberflächlichkeit und den Konsumrausch der privilegierten Klasse. Aufwändige Mode wird zwar auch als ein Mittel dargestellt, mit Hilfe dessen Bewunderung und auch Selbstermächtigung bis zu einem gewissen Grad erreicht werden kann, die Gesellschaft, in der dies der Fall ist, ist jedoch negativ konnotiert.

Kleidung wird in diesen Filmen eine große Ausdrucksmacht zugeschrieben, die auch in politischen Konflikten zu tragen kommen kann. Außerdem wird, neben der gängigen Funktion der Narrativik von Filmkostüm, auch von Symbolik, Metaphorik und Emotionalität, die Kleidung im Film in sich tragen kann, Gebrauch gemacht.

Das Potential von Filmkostümen mit rückständigen Geschlechterbildern zu brechen wird in den Filmen, obwohl auch sehr genderstereotype Kleidung zum Einsatz kommt, genutzt. Durch die unterschiedlichen Kostüme, die Katniss trägt, wird die Vielschichtigkeit ihres Charakters betont und es wird gezeigt, dass eine Person verschiedenste Charaktereigenschaften und Kleidungsstile vereinen kann.

Man kann also sagen, dass mit *The Hunger Games* dem, oft unterschätzen oder schlicht nicht wahrgenommenen, Potential von Kleidung und Filmkostümen alle Ehre gemacht wird.

7. Quellenverzeichnis

7.1. Literatur

Barthes, Roland, *Die Sprache der Mode*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1985.

Blumer, Herbert [1969]: *Mode: Von sozialer Abgrenzung zur kollektiven Auslese*.
In: Eismann, Sonja (Hg.), *Absolute Fashion*, Freiburg: Orange Press, 2012, S. 62-69.

Bruzzi, Stella, *Undressing Cinema: Clothing and Identity in the Movies*, London: Routledge, 1997.

Burger, Rosa, *Contemporary Costume Design: Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film*, Wien: Facultas Verlag, 2002.

Butler, Judith, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York: Routledge, 1999.

Davis, Fred, [1992]: *Anti-Mode: Die Wandlungsfähigkeit der Ablehnung*.
In: Eismann, Sonja (Hg.), *Absolute Fashion*, Freiburg: Orange Press, 2012, S. 105-111.

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

Driscoll, Catherine, *Girls: Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*, New York: Colombia University Press, 2002.

Driscoll, Catherine, *Teen Film: A Critical Introduction*, Oxford / New York: Berg, 2011.

Faires, Jonathan, *Dressing Dangerously: Dysfunctional Fashion in Film*, New Haven / London: Yale University Press, 2013.

Gaines, Jane / Herzog, Charlotte, *Fabrications: Costume and the Female Body*, New York: Routledge, 1990.

Gaugele, Elke, *Schurz und Schürze: Kleidung als Medium der Geschlechterkonstruktion*, Köln: Böhlau Verlag, 2002.

Genz, Stéphanie / Brabon, Benjamin, *Postfeminism: Cultural Texts and Theories*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009.

Glowatz Wiebke, *Filmanalyse als Erweiterung der historischen Hilfswissenschaften*, Düsseldorf, Diplomarbeit, 2009.

Joost, Gesche, *Bildsprache: Die audiovisuelle Rhetorik des Films*, Bielefeld: Transcript Verlag, 2008.

Lehnert, Gertrud (Hg.), *Mode, Weiblichkeit und Modernität*, Dortmund: Edition Ebersbach, 1998.

Loschek, Ingrid, *Reclams Mode- und Kostümlexikon*, Stuttgart: Reclam, 2001.

McCabe, Janet, *Feminist Film Studies: Writing the Woman into Cinema*, London: Wallflower Press, 2004.

Pleyl, Marlene, *Die Dramaturgie des Filmkostüms. Narration und Ästhetik am Beispiel von „Black Swan“*, Wien: Diplomarbeit, 2012.

Shary, Timothy, *Teen Movies: American Youth on Screen*, New York: Colombia University Press, 2005.

Skogen Ida, *A Postfeminist Analysis of Katniss Everdeen as an Action Heroine in The Hunger Games Trilogy*, Hedmark: Masterarbeit, 2005.

Street, Sarah, *Costume and Cinema: Dress Codes in Popular Film*, London: Wallflower, 2001.

Veblen, Thorstein [1899]: Die Kleidung als Ausdruck des Geldes.

In: Eismann, Sonja (Hg.), *Absolute Fashion*, Freiburg: Orange Press, 2012, S. 33-46.

7.2. Internetquellen

Brockhaus Enzyklopädie Online: *Dystopie* (7.5.2017).

Byrne, Deirdre, *Dressed for the Part: An Analysis of Clothing in Suzanne Collins's Hunger Games Trilogy*, 2015:

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02564718.2015.1058553> (15.1.2017).

Cerny, Karin, *Serienheldinnen geben sich leger mit Jeans und Umhängetasche*, 2016:

<http://derstandard.at/2000028931314/Jeans-und-Umhaengetasche-Serienheldinnen-geben-sich-leger> (22.8.2016).

Hertz, Noreena, *Generation K: Who are they, and what do we know about them?*, 2015:

<http://nytlive.nytimes.com/womenintheworld/2015/04/21/generation-k-who-are-they-and-what-do-we-know-about-them/> (1.5.2017).

Hoffmann, Hans, *Kommunikation mit Kleidung*, 1981:

<https://www.degruyter.com/view/j/comm.1981.7.issue-2-3/comm.1981.7.2-3.269/comm.1981.7.2-3.269.xml> (23.8.2016).

IMBd Filmdatenbank, *Die Tribute von Panem - The Hunger Games* (2012):

<http://www.imdb.com/title/tt1392170/> (19.8.2016).

Jacke, Christoph, *Populärkultur*, Lexikon der Filmbegriffe, Uni Kiel, 2012:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8155> (16.7.2016).

OXFAM, *62 Superreiche besitzen so viel wie die Hälfte der Weltbevölkerung*, 2016:

<https://www.oxfam.de/ueber-uns/aktuelles/2016-01-18-62-superreiche-besitzen-so-viel-haelfte-weltbevoelkerung> (1.3.2017).

Rizzo, Mary, *Runway revolution: Can we tie unisex fashion trends to gender equality?*, 2016:

<http://edition.cnn.com/2016/01/14/fashion/unisex-fashion-gender-equality/> (1.5.2017).

Sullivan, Anthony, *Working for the few: Fashion, class and our imagined future in The Hunger Games*, 2014:

[http://search.obvsg.at/primo_library/libweb/action/display.do?tabs=detailsTab&ct=display&fn=search&doc=TN_proquest1762164757&indx=10&recIds=TN_proquest1762164757&recIdsxs=9&elementId=9&renderMode=poppedOut&displayMode=full&frbrVersion=2&vl\(7407654UI0\)=any&frbg=&&vl\(1UI0\)=contains&dscnt=0&scp.scps=scope%3A%28KAW_aleph_acc%29%2Cscope%3A%28KAW_O_metalib%29%2Cscope%3A%28KAW_O_sfx%29%2Cprimo_central_multiple_fe&tb=t&vid=KAW&mode=Basic&srt=rank&tab=katalog_primocentral&dum=true&vl\(freeText0\)=Hunger%20games&dstmp=1493748519370](http://search.obvsg.at/primo_library/libweb/action/display.do?tabs=detailsTab&ct=display&fn=search&doc=TN_proquest1762164757&indx=10&recIds=TN_proquest1762164757&recIdsxs=9&elementId=9&renderMode=poppedOut&displayMode=full&frbrVersion=2&vl(7407654UI0)=any&frbg=&&vl(1UI0)=contains&dscnt=0&scp.scps=scope%3A%28KAW_aleph_acc%29%2Cscope%3A%28KAW_O_metalib%29%2Cscope%3A%28KAW_O_sfx%29%2Cprimo_central_multiple_fe&tb=t&vid=KAW&mode=Basic&srt=rank&tab=katalog_primocentral&dum=true&vl(freeText0)=Hunger%20games&dstmp=1493748519370) (15.1.2017).

7.3. Erwähnte Filme

Kika, 1993, Spanien, Pedro Almodóvar.

La vita è bella, 1997, Italien, Roberto Benigni.

Marie Antoinette, 2006, USA, Sofia Coppola.

Schindler's List, 1993, USA, Steven Spielberg.

The Piano, 1993, Australien, Frankreich, Neuseeland, Jane Campion.

The Lord of the Rings: The Return of the King, 2003, USA, Neuseeland Peter Jackson.

Titanic, 1997, USA, James Cameron.

7.4. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: *The Hunger Games* (2012, Gary Ross), 00:04:17

Abbildung 2: *The Hunger Games* (2012, Gary Ross), 00:09:27

Abbildung 3: *The Hunger Games* (2012, Gary Ross), 00:15:23

Abbildung 4: *La vita è bella* (1997 Roberto Benigni), 01:03:02

Abbildung 5: *The Hunger Games* (2012, Gary Ross), 00:11:05

Abbildung 6: *The Hunger Games* (2012, Gary Ross), 00:17:44

Abbildung 7: *The Hunger Games: Catching Fire* (2013, Francis Lawrence), 00:23:51

Abbildung 8: *The Hunger Games* (2012, Gary Ross), 00:08:42

Abbildung 9: *The Hunger Games* (2012, Gary Ross), 00:23:12

Abbildung 10: *The Hunger Games* (2012, Gary Ross), 00:52:19

Abbildung 11: *The Hunger Games: Catching Fire* (2013, Francis Lawrence), 00:54:34

Abbildung 12: *The Hunger Games: Catching Fire* (2013, Francis Lawrence), 01:05:54

Abbildung 13: *The Hunger Games: Catching Fire* (2013, Francis Lawrence), 01:08:48

Abbildung 14: *The Hunger Games: Catching Fire* (2013, Francis Lawrence), 01:04:30

Abbildung 15: <http://www.hollywood.com/movies/11-quarter-quell-character-posters-from-the-hunger-games-catching-fire-60222372/#/ms-22139/2> (28.04.2017)

Abbildung 16: <http://www.hollywood.com/movies/11-quarter-quell-character-posters-from-the-hunger-games-catching-fire-60222372/#/ms-22139/2> (28.04.2017)