



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

**Vom brennenden Kleid bis zum Aufstand. Hitzige Darstellung von
Kostümen in der Trilogie *Hunger Games*.**

verfasst von / submitted by

Chiara Steinwender, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2024/ Vienna 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium
Theater-, Film, und Medienwissenschaften

Betreut von / Supervisor:

ao. Univ.-Prof. Dr. Brigitte Marschall

Inhaltsverzeichnis

<u>INHALTSVERZEICHNIS.....</u>	<u>1</u>
<u>1. EINLEITUNG.....</u>	<u>3</u>
<u>2. FILMANALYSE ALS METHODE.....</u>	<u>6</u>
<u>3. FILM: THE HUNGER GAMES</u>	<u>9</u>
3.1. GENRE.....	9
2.2. PLOT	10
3.2.1. HINTERGRÜNDE DES PLOTS	11
3.3. CHARAKTERE	14
3.4. TRILOGIE.....	18
3.4.1. TEIL 1: THE HUNGER GAMES.....	19
3.4.2. TEIL 2: CATCHING FIRE	23
3.4.3. TEIL 3: MOCKINGJAY, 1	27
3.4.4. TEIL 4: MOCKINGJAY, 2	30
<u>4. DAS KOSTÜM IM FILM</u>	<u>32</u>
4.1. UNTERSCHIED ZWISCHEN KOSTÜM UND KLEIDUNG.....	33
4.2. KLEIDUNG IST NICHT GLEICH KLEIDUNG.....	42
4.3. SCHUTZ, SCHAM UND SCHMUCK	50
4.4. DAS KOSTÜMBILD IN <i>THE HUNGER GAMES</i>	53
4.4.1. HISTORISCHER ABRISS DES FILMKOSTÜMS.....	54
4.4.2. GENDER ASPEKT VON KOSTÜMEN	58
<u>5. KOSTÜME/KLEIDUNG IN AUSGEWÄHLTEN SZENEN DER TRILOGIE</u>	<u>61</u>
5.1. KOSTÜMBEZOGENE ENTWICKLUNG DES CHARAKTERS.....	61
5.1.1. VERÄNDERUNG VON KATNISS' KOSTÜM	62
5.2. KOSTÜM-/SZENENANALYSE DER BRENNENDEN KLEIDER.....	65
5.2.1. DAS PARADE-OUTFIT	65
5.2.2. DAS BRENNENDE KLEID	67
5.2.2.1. POPKULTURELLER BEZUG DES BRENNENDEN KLEIDES	69
5.2.3. KLEID DER 2. PARADE.....	71
5.2.4. DAS BRENNENDE HOCHZEITSKLEID.....	72
5.2.4.1. ENTFLAMMTE LIEBESGESCHICHTE	74
5.2.5. DAS MOCKINGJAY-KLEID	76
<u>6. AUFSTAND/KRIEG IM FILM</u>	<u>77</u>

6.1. AUSDRUCK DER MACHT	77
<u>7. AUFSTAND/KRIEG INNERHALB DER TRILOGIE</u>	<u>80</u>
7.1. AUSDRUCK DER MACHT DURCH KOSTÜME	82
<u>8. CONCLUSIO</u>	<u>86</u>
<u>LITERATURVERZEICHNIS</u>	<u>89</u>
<u>ABBILDUNGSVERZEICHNIS:.....</u>	<u>92</u>

1. Einleitung

Kleidung ist wesentlich mehr als nur die sprichwörtliche „zweite Haut“, die wir tragen; Kleidung spiegelt wider, wer du bist, was du fühlst, woher du kommst, und Kleidung zeigt unter Umständen sogar, wohin du gehst oder welche Pläne du hast. Zu Mode und Kleidung gibt es unzählige Sprüche und Zitate – von Karl Lagerfeld, Coco Chanel bis hin zu Victoria Beckham oder Lady Gaga. Kleidung betrifft uns alle, wir alle brauchen sie. Wird Kleidung zur Mode, wird sie zur Haltung oder zur Lebenseinstellung. Und Mode ist inzwischen ganz klar auch eine Kunstform, im Film zum Beispiel unterstützt Kleidung nicht nur die Figur, sondern beeinflusst auch die Geschichte.

Kleidung, genauer gesagt das Kostüm im Film, kann also eine ganze Menge über den sozialen Status, Macht- und Abhängigkeitsverhältnisse zu Charakteren aussagen. Für eine definitorische Sicherheit soll gleich zu Beginn der Arbeit der Unterschied zwischen Kostüm und Kleidung formuliert werden. Kostüm bedeutet Maskieren, Verkleiden, Camouflage. Bei Kleidung handelt es sich um etwas Alltägliches, etwas Notwendiges, obgleich Überschneidungen durchaus möglich sind. Kleidung kann individuelle Statements setzen. Kostüme spielen mit dem Verbergen und Aufdecken, sind mitunter aufwendige Konstruktionen. Bewusst eingesetzt und inszeniert weisen Kostüme und Kleidung durchaus performative Aspekte auf.

In der vorliegenden Masterarbeit **Vom brennenden Kleid bis zum Aufstand**. werden die Bedeutung von Kostüm und Kleidung in der Trilogie *The Hunger Games* untersucht. Um sich der Antwort zu nähern und eine Abgrenzung vorzunehmen, werden spezifisch ausgewählte Filmszenen herangezogen. In diesen Filmsequenzen fängt das Kostüm der Hauptprotagonist*innen jeweils an zu brennen. Was zunächst wie ein Modestatement oder ein reiner Effekt wirkt, verbirgt – wie sich zeigen wird – wesentlich mehr. Allgemein gesprochen zeigen Kostüme durch Farbwahl, Materialien, Schnitt, Zitierung von historischen Kleiderordnungen, wer Macht besitzt oder wer sich auf der anderen Seite unterordnen muss, oder wer sich gegen die Machthaber stemmt. Im Film *The Hunger Games* wird dies ebenfalls

differenziert akzentuiert und mit äußerst extravaganten Kostümen dargestellt. Hier drängt sich die Frage auf, wann und wie Kostüme oder Kleidung den Ablauf eines Filmes visuell und inhaltlich beeinflussen und auf zukünftig kommendes Geschehen im Film hinweisen können. Kostüme und Kleidung (auf diegetischer Filmbene) charakterisieren die Filmheldin Katniss Everdeen, ihren Partner Peeta Mellark sowie andere Protagonist*innen, verweisen dramaturgisch auf den Verlauf der Handlung und auf diverse Machtkomponenten. Die Geschichte wird aus der Sicht von Katniss erzählt, die von der Schauspielerin Jennifer Lawrence dargestellt wird. Der künftige Aufstand wird sukzessive durch die Wahl bestimmter Kostüme angedeutet und damit vorbereitet.

Wie der Filmtitel *The Hunger Games* ausdrückt, geht es um Hungerspiele. Dabei wird von jeweils 13 Distrikten (ein Distrikt existiert bereits bei Beginn des Films schon nicht mehr) eine männliche und eine weibliche Person ausgewählt, um bei dem jährlich stattfindenden Spiel anzutreten. Das Ziel ist es zu überleben und die anderen Mitspielenden zu töten. Die Sieger (Überlebende), wobei es sich laut den offiziellen Regeln des Spiels nur um eine einzelne Person handeln darf, werden mit Ruhm und Reichtum belohnt. Spannend und wichtig für die weiteren Filme ist daher die Wende, als die Spieler*innen, die anfangs arm waren, reichlich Macht bekommen und auch Ansehen auf sich ziehen. Dies wird im Film ästhetisch durch Kostüme ausgedrückt. Googelt man den Namen der Helden Katniss Everdeen zusammen mit dem Wort „Kostüm“ poppen an die 50.000 Einträge auf – inklusive der Kaufmöglichkeit.

Die gesamte Filmtrilogie ist geprägt von Aufstand und von Krieg, da viele Einwohner*innen mit dem Hungerspiel nicht einverstanden sind und mehr Mitspracherecht fordern. Ein direkter Auslöser für den Aufstand ist ein Regelverstoß im ersten Teil der Trilogie. Verübt wurde dieser von Katniss und Peeta, den Hauptprotagonist*innen. Beide versuchen sich am Ende des Spieles gemeinsam zu vergiften. Das Kapitol (Regierungsbezirk) schreitet allerdings ein, um ein Spielende ohne Gewinner*in zu verhindern und nimmt den Sieg beider Teilnehmenden in Kauf, allerdings nicht ohne Folgen.

Bevor es zu den Spielen kommt, werden erstmals die teilnehmenden Tribute präsentiert, dies geschieht in Form einer Parade und in Folge einer Talkshow. Kostümierung spielt hier eine

bedeutende Rolle und vor allem die Kostümierung von Katniss und Peeta. Sie gehen nämlich buchstäblich in Flammen auf. Die Flammen, die auf der Kleidung beider Hauptdarstellenden lodern, lassen zunächst an nichts Bedeutungsvolles oder puren ästhetischen Einsatz denken. Von ihrem Modedesigner ist jedoch alles exakt durchdacht, um Aufmerksamkeit zu schaffen. Vielmehr wirkt es in der Sequenz im zweiten Film wie ein politischer Akt und deutet ebenso auf den späteren Zerfall vieler Distrikte und den Regelverstoß gegen das Kapitol hin. Die reinigende Kraft der Flammen kann als Metapher für die Zerstörung assoziiert werden. Feuer wird in den gewählten Filmsequenzen als dramaturgische und ästhetische Strategie eingesetzt. Feuer zeichnet sich durch Ambivalenz aus: es kann zerstören, hinterlässt in der Asche jedoch Spuren der Erinnerung, Feuer verweist auf Vergangenes, aber auch kann es Wärme und Licht spenden und neues Leben hervorbringen, und Feuer steht für Leidenschaft. Demnach wird durch den positiven Aspekt des Feuers, metaphorisch mit Flammen die entstehende Liebesgeschichte beider Hauptprotagonist*innen erzählt. Nach einer eingehenden Literaturrecherche (u.a. *Mode im Film: Zur Kulturanthropologie Zweier Medien*, von Daniel Devoucoux oder *Sprache der Mode* von Roland Barthes) werden in der vorliegenden Masterarbeit Kostüme, Kleidung und Mode anthropologisch, historiografisch, dramaturgisch und filmästhetisch analysiert.¹

Wann und wie können Kostüme oder Kleidung nun den Ablauf eines Filmes visuell und inhaltlich beeinflussen und auf zukünftig kommendes Geschehen im Film hinweisen? Dies wird durch die Flammen auf Katniss Kleidern ersichtlich und unterstreicht ihre revolutionäre Art. Es zeigt sich nicht nur, dass Kostüme ein entscheidendes Element im Film sind, sondern dass im Falle von *The Hunger Games* das Kostüm fast zu einer Protagonistin/einem Protagonisten wird, der die Geschichte antreibt, beeinflusst und die Figuren genauer zeichnet. In welchem Ausmaß und mit welchen Folgen wird anhand meiner Masterarbeit ersichtlich.

¹ Definitionen zu Kleidung, Mode, Kostüm Vgl. Paula Pankarter, „Elfriede Jelinek und die Mode: von der Transmedialität zur Transzendenz“, Ma.-Arb., Univ. Wien, 2020.

2. Filmanalyse als Methode

Filmanalyse befasst sich mit dem allgemeinen Aufbau, aber auch vor allem mit technischen Faktoren des Films. Kamerafahrt und Bildeinstellung sind zum Beispiel von hoher Wichtigkeit und müssen in der Analyse miteinbezogen werden. Relevant für meine Masterarbeit ist vorrangig jedoch nicht die Montage, sondern die filmästhetische Aussagekraft der Kostüme und damit in Verbindung eingesetzten technischen Stilmittel. Filmanalyse steht im Verhältnis mit Filmtheorie und innerhalb dieser finden Kostüme und auch Kostümanalysen kaum Relevanz.

Erstmals wird der Kleidung in der Filmanalyse eine Bedeutung zugeschrieben, als in den 1970er Jahren die Weiblichkeit innerhalb der feministischen Filmtheorie mehr in den Vordergrund rückt. Beschrieben wird die Weiblichkeit als Maskerade und somit wird eine Verknüpfung zu Kleidung hergestellt.² Da innerhalb der vorliegenden Arbeit eine Verbindung besteht zwischen einer Analyse und den Kostümen ist es wichtig, beides miteinzubeziehen.

Wenn es um Kostüme oder Kleidung geht, so zeigt sich schnell, dass Requisiten oder die Kameraeinstellung viel verändern oder in den Fokus bringen können. Der französische Kulturanthropologe und Publizist Daniel Devoucoux schreibt, dass Kostüme immer in Verbindung stehen mit einer Kamerafahrt oder einem Zoom. Ein kleines Detail eines Kleidungsstückes gibt bereits Aufschluss über eine Person und in Kombination mit einer Kamerafahrt ist eine völlig neue Perspektive auf diese Person gegeben. Aus welcher Perspektive die Kamera filmt, macht einen mächtigen Unterschied, dies kann auch in Bezug auf ein Kostüm angewendet werden, dazu kommt ebenso, wie sich die Kamera um eine Protagonistin/einen Protagonisten bewegt. Ein Kostüm kann durch die richtige Kameraeinstellung mehr Machtzuschreibung erlangen, gegenteilig kann dieses auch als

² Vgl. Antonella Gianne, *Kleidung als Zeichen: Ihre Funktionalität im Alltag und ihre Rolle im Film westlicher Gesellschaften. Eine kultursemiotische Abhandlung*, hg. v Hartwig Kalverkämper/ Reinhard Krüger/ Roland Posner, Berlin: Weidler-Verlag 2005, S. 132f.

unrelevant dargestellt werden. Wenn man Kostüme beobachtet, so sind diese nicht trennbar von den technischen oder ästhetischen Eigenschaften.³

In meiner Arbeit werde ich bestimmte Kostüme hervorheben und ihnen innerhalb bestimmter Szenen entsprechend Raum geben, da diese von Wichtigkeit für den gesamten Verlauf der exemplarisch ausgewählten Filmerzählung sind und vor allem für meine Forschungsfrage, wann und inwieweit Kostüme oder Kleidung den Ablauf eines Filmes visuell und darüber hinaus inhaltlich beeinflussen und auf zukünftig kommendes Geschehen im Film hinweisen können. Zuvor sind jedoch noch Begriffe für die Anwendung innerhalb einer Filmanalyse zu erklären, da ich mich dieser bediene und sie für die Beantwortung meiner Forschungsfrage relevant sind.

Die Einstellungsgröße des Bildes ist für eine Analyse und genauso für das Kostüm von Wichtigkeit. Ein Kostüm kommt völlig anders zur Geltung, wenn es in seiner Gesamtheit sichtbar ist. Die Detailaufnahme kann infolgedessen für einzelne Aspekte des Stoffes oder der Farbe wichtig sein, ebenso, um das Material des Stoffes, seine Oberflächenbeschaffenheit und gegebenenfalls ein eingewebtes Muster wahrzunehmen oder eine Vorstellung davon zu bekommen, wie sich ein Kostüm anfühlt. Eher groß, wenn es zum Beispiel Leinen ist, oder weich und edel, wenn es sich um Samt oder Seide handelt. Um die völlige Pracht des Kostüms zu sehen, ist allerdings eine Einstellung, welche den gesamten Körper abbildet, notwendig. Die Halbtotale eignet sich hier für den gesamten Eindruck perfekt, da durch sie der vollständige Körper und auch die Bewegung jenes zu sehen sind. Ebenso ist die Amerikanische (so wird die Einstellung im klassischen Kino von Kopf bis Knie genannt) eine Kameraeinstellung, die für Kostüme relevant werden. Auch wenn diese nur von Kopf bis zum Knie reicht, so ist viel vom Körper, und weitergedacht auch vom Kostüm, zu sehen. Nicht nur die Einstellung, sondern auch die Führung der Kamera lässt ein Kostüm völlig anders wirken. Vor allem die sogenannte Neigung der Kamera wirkt für Zuschauende nicht wie eine fremde Bewegung und passt sich der Wahrnehmung von Kleidungsstücken oder Kostümen an. Das Auge denkt sozusagen automatisch mit. So übernimmt die Kamera – und präsentiert auf der

³ Vgl. Daniel Devoucoux, *Mode Im Film: Zur Kulturanthropologie Zweier Medien*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007, 26ff.

Leinwand – indem sie von Kopf bis Fuß an einem Kleidungsstück entlangfährt, ohne dass wir tatsächlich unseren Kopf neigen müssen, das Schauen. Diese Magie hat mich schon immer fasziniert. Ebenso die Perspektive spielt eine Rolle bei einer Filmanalyse, beziehungsweise unterstützt die Macht, die ein Kostüm ausstrahlen soll.⁴

Weiters wichtige Begriffe für die vorliegende Arbeit sind unter anderem die diegetische Ebene und die nicht-diegetische Ebene. Die Diegese beinhaltet die Story und den Plot.

Die diegetische Ebene meint die Welt innerhalb des Films und Wahrnehmung der Charaktere, Zuschauer*innen bekommen jene Ebene meist mit, außer es handelt sich um einen nicht aktiv gezeigten Erzählstrang. Innerhalb dieser Welt können ebenso nicht reale Dinge geschehen.⁵

Umgekehrt ist die nicht-diegetische Erzählebene für das Publikum erkennbar, allerdings nicht unter den Figuren innerhalb des Films. Um sich etwas nicht-diegetisches bildlich vorzustellen, sind die Credits ein Beispiel, diese werden nur vom Publikum gesehen und nicht von den handelnden Figuren innerhalb des Filmgeschehens. Zudem macht die Unterscheidung mehr Sinn, wenn die Credits direkt in den Filmablauf eingebaut sind oder eine Bedeutung für weiterführende Filme haben und nicht nur vor schwarzem Hintergrund herunterlaufen. Eine eindeutige Abgrenzung ist in jenem Fall möglich, allerdings ist dies nicht immer der Fall. Manchmal ist der Unterschied schwer zu definieren, dieser Meinung ist auch der Theater-, Film- und Medienwissenschaftler Anton Fuxjäger von der Wiener Uni. Fuxjäger unterscheidet wiederum in drei Kategorien, genau jene, die eindeutig nur für Zuschauer*innen erkennbar sind, was ebenfalls als eindeutig eingeordnet werden kann sind Zusatzinformationen in Bezug auf die Handlung. Dies können Einblendungen sein oder auch eingesprochene Informationen.⁶ Im Falle der *Hunger Games* wird vorab eine Information über die Geschichte und Entstehung der Spiele eingeblendet, diese Einblendung gibt dem Publikum direkt einen Überblick und befindet sich auf der nicht-diegetischen Ebene.

⁴ Vgl. Rayd Khoulaki, “1. Mise-en-image”, filmanalyse.at, <https://filmanalyse.at/grundlagen/mise-en-image/>, 30.11.2023.

⁵ Vgl. Anton Fuxjäger, *Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwirrung*, in: Montage a/V 2007, S. 17-37, hier S. 19.

⁶ Vgl. Ebd., hier S. 25.

3. Film: The Hunger Games

Für die Basis der vorliegenden Masterarbeit spielt es eine grundlegende Rolle zu untersuchen, wie der Film *The Hunger Games* aufgebaut ist und welche Charaktere eine tragende Haupt-, aber auch Nebenrolle spielen. Abgesehen davon liegt mein Fokus vor allem auf einzelnen Szenen und der Kostümanalyse, um zu untersuchen ob durch diese schon ein Aufstand entstehen könnte, jener Akt bereits ein Aufstand ist, oder zumindest in andeutenden Schritten vorhergesagt wird.

3.1. Genre

Das Wort „Genre“ ist der französische Begriff für Gattung, oder mit anderen Worten: um welche Art von künstlerischer Form es sich handelt. Generell für Analysen ist es von Nutzen, herauszufinden, um welches Genre es sich bei dem jeweiligen Film handelt, denn die Genre-Zuordnung hilft, ein Werk wissenschaftlich und theoretisch einzuordnen.

Im Fall *The Hunger Games* wird bei der Recherche rasch ersichtlich, dass das Genre nicht so eindeutig ist. Wikipedia sagt gleich zu Beginn, bei dem Film handelt es sich um einen American dystopian action film. Andere Zuschreibungen für den Film lauten etwa: Science-Fiction, Thriller, Abenteuerfiktion, Drama. Die dem Film zugrunde liegenden Erzählungen von Suzanne Collins werden ähnlich vielfältig kategorisiert und zugeordnet: Roman, Jugendroman, Jugendliteratur, Thriller, Dystopie, Science-Fiction, Liebesgeschichte, Abenteuerfiktion, Alternativweltgeschichte. Und damit ist erst eine Auswahl genannt.

Daraus ist abzuleiten: Ein Genre ist nicht immer klar und direkt einordbar und oft fällt es schwer, dieses genau zu definieren.⁷ Was Genres allerdings immer sind, so Bordwell, sie sind kulturell und historisch, denn es gibt Genres die neu hinzukommen. Filme und somit inbegriffen gewisse Genres schaffen einen (kulturellen) Raum, um der realen Welt zu entfliehen.⁸

⁷ Vgl. David Bordwell/ Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction*, New York: McGraw-Hill⁸ 2008, S. 319.

⁸ Vgl. Ebd., S. 326.

“[...] genre conventions arouse emotion by touching on deep social uncertainties but then channel those emotions into approved attitudes.”⁹

Der weltweite Erfolg von *The Hunger Games* ist beispiellos, Jugendliche werden sich von dem literarischen Stoff und der Geschichte angesprochen fühlen und die meisten von ihnen auf emotional berührt werden. Und weil die kurze Zeit später produzierten Filme von der Trilogie ihrer Vorlage inspiriert sind, ist die Zielgruppe für die Filme nahezu ident. Auch wenn die grundsätzliche Thematik des Films eindeutig düster ist und Aufstand beziehungsweise Krieg sehr ernste und bedrohliche Aspekte bringt, sind die Filme bereits ab 12 Jahren freigegeben. Das Genre Science-Fiction bietet, wie der Name bereits verrät, Platz für Fiktion, der Einsatz von technologischen und häufig zukunftsweisenden Stilmitteln findet hier ausreichend Raum. In Teenie-Filmen darf allerdings eine Liebesgeschichte nicht fehlen – auch das wird geliefert: Katniss, Peeta und zu einem gewissen Teil auch Gale sind maßgeblich getrieben von entsprechenden Gefühlen. Weil die Filme für eine etwas jüngere Zielgruppe bestimmt waren, sind der Ablauf und die Geschichte sehr verständlich und niederschwellig gehalten. Es wird direkt in den ersten Minuten des ersten Films von einer Erzählstimme klargestellt und genau ausgeführt, weswegen die *Hunger Games* überhaupt existieren. Parallel dazu gibt es keinerlei verwirrende Verknüpfungen oder weitere Erzählebenen, die zu kompliziert werden könnten. Auch die Simplizität ist ein charakteristisches Merkmal, an dem ein bestimmtes Genre zu erkennen ist.

2.2. Plot

Die Geschichte spielt in der Zukunft in Amerika. Amerika heißt nun auch Panem, und die Bewohnerinnen und Bewohner werden Tribute genannte. Das Land ist nicht mehr, wie es einmal war, es ist völlig zerfallen und in 13 Distrikte aufgeteilt. Nach den sogenannten Dunklen Tagen wurde der ursprüngliche 13. Distrikt bei einem Versuch Widerstand gegen das Kapitol auszuüben, vollkommen zerstört. Unmittelbar danach wurden – als warnende Strafe – die Hungerspiele eingeführt. Die Distrikte werden mit aufsteigender Zahl immer ärmer, der 1.

⁹ Bordwell/Thompson, *Film Art*, S. 326.

Distrikt wird dementsprechend von den Reichen geführt und in jenem Distrikt befindet sich ebenso das Kapitol, der Regierungshauptsitz. Es gibt innerhalb dieses Gefüges auch einen Präsidenten: Präsident Snow, der die alleinige Oberherrschaft besitzt. Alljährlich findet, und vor allem aus der Perspektive von Distrikt 1 ein Riesenspektakel statt: die sogenannten Hunger Games. In diesem Spiel werden Kinder bis zum 18. Lebensjahr ausgelost und in eine Arena geschickt, in der es nun ums blanke Überleben geht. Der Aufbau der Szenen verweist unmissverständlich auf die Antike, in der – vorrangig im alten Rom – Brot und Spiele abgehalten wurden. In beiden Fällen, historisch verbrieft und im Film, sollen die „Spiele“ in erster Linie demonstrieren, wer über wen herrscht; und letztendlich, wer über Leben und Tod entscheidet. Dass diese Veranstaltung mit dem Begriff „Spiel“ tituliert wird, ist zynisch und schlicht irreführend, in Wahrheit handelt es sich um gewalttätige Kämpfe sowie Mord und Totschlag. Eine wichtige Regel ist, dass jeweils eine weibliche und eine männliche Person aus jedem Distrikt antreten müssen, insgesamt somit 24 Spieler*innen. Die Hauptprotagonist*innen Peeta Melark und Katniss Everdeen wurden allerdings nicht beide bei der Losung auserwählt. Katniss meldet sich freiwillig, an Stelle ihrer jüngeren Schwester Primrose, um diese vor dem vermutlich sicheren Tod zu schützen. Für den ärmsten existierenden Distrikt, also 12, und die Geschichte, sind die beiden (Katniss und Peeta) die wichtigsten Charaktere für die gesamte Trilogie. Untereinander kennen sich diejenigen nur von wenigen flüchtigen Begegnungen. Eine weitere entscheidende Regel des Spiels ist es, dass nur eine einzige Person die Spiele überleben kann. Kurz vor Beginn des tödlichen Turniers, gesteht Peeta der erst sechszehnjährigen Katniss seine Liebe. Doch das Kapitol will sie ab diesem Zeitpunkt zu Feinden machen. Damit sind Spannung und Drama gewährleistet.

3.2.1. Hintergründe des Plots

Die Hintergründe jener Spiele werden anfangs im Film eingeblendet und erklärt. Innerhalb dieser Erklärung wird angegeben, woraus die Aufteilung der Distrikte und Machtgefälle stammt. Und ebenso, wofür ein solch grausames Spektakel vieler Menschen zur Unterhaltung dient. Der Ursprung war ein Krieg. Ein Thema, womit sich der gesamte Film bereits von Beginn

an beschäftigt, auch wenn dieser, abgesehen von den Hungerspielen, nicht mehr direkt sichtbar ist. Der 13. Distrikt existiert nicht mehr, da er sich mit einem Aufstand gegen das Capitol stellte. Das Ergebnis war allerdings vorhersehbar und somit wurde der 13. Distrikt vom diktatorischen Capitol vernichtet. Um solche Aufstände zu vermeiden, wurden die sogenannten Hungerspiele gegründet.

Die Hungerspiele sollen an dieser Stelle mit der Sündenbocktheorie von René Girard in Verbindung gebracht werden. Was man direkt erkennen kann – wenn man die Sündenbocktheorie auf die Hungerspiele bezieht – ist der Ruhm und das Ansehen für die Person, die am Ende das Hungerspiel gewonnen hat. Die Person wird somit ausgezeichnet für den Mord mehrerer Menschen. Es wird ein Gefühl übermittelt, dass die Person im Recht war diesen Akt zu begehen und eigentlich noch tragischer, sie wird belohnt.¹⁰ Obwohl es sich hierbei eindeutig um Zwang von Seiten des Kapitols handelt, feiern die Zuschauenden außerhalb dieses Spektakel. Girard schreibt, dass Menschen nicht die Gewalt an sich verehren, es allerdings als einzigen Ausweg sehen, um so Frieden außerhalb zu erhalten.¹¹ Er schreibt von der Befriedigung einer Krise – diese kann sich in unterschiedlichster Form äußern, es kann sich zum Beispiel um Ernteknappheit und in Folge um Hungernot handeln. Die Krise wird abgeschoben auf einen Sündenbock, welcher wiederum bestraft wird, und somit die Gesellschaft zufriedenstellt. Auch wenn diese Person nichts mit der Krise zu tun hat, so wird er*sie ausgewählt. Die restlichen Menschen des Volkes gehen, durch das Bestrafen jenes einzelnen Opfers, von einer guten Tat aus und rechtfertigen ihren Hass oder ihre Gewalt gegen die Person, da sie in jener eigentlich die Krise sehen. Auch wenn es bedeutet das der auserwählte Sündenbock mit dem Leben dafür büßen muss, bedeutet es für die Anderen Befriedigung.

Diese Theorie wird anhand der Hungerspiele umgesetzt und filmisch dargestellt. Es handelt sich hier offensichtlich um das Suchen eines Sündenbocks, um die Gewalt abzuschieben. Dieser kann eine einzelne Person sein oder auch eine Gruppe, egal ob fremd oder bekannt. So

¹⁰ Vgl. Daniel Zöllner, "René Girard – Nachahmung und Gewalt", Anbruch. Magazin für Kultur & Künftiges, <https://anbruch-magazin.de/rene-girard-nachahmung-und-gewalt/>, 20.01.2024.

¹¹ Vgl. René Girard, *Das Heilige und die Gewalt*, Ostfildern: Patmos Verlag² 2012, S. 379f.

kann es auch passieren, dass innerhalb einer Gruppe eine Person ausgeschlossen wird und zum Sündenbock gemacht wird. Dadurch wird erkennbar, dass durch die Auslosung für die Hungerspiele 24 x-beliebige Sündenböcke in Vertretung des gesamten Landes gewählt werden. Der Sieg und die Spiele werden bejubelt, vor allem vom reichen Teil des Volkes, und gut geredet von den Machthaber*innen. Die tatsächlich verantwortlichen Personen, unter ihnen auch Präsident Snow, wollen sich mit dem Kampf innerhalb der Arena, der eigenen Schuld entziehen. Innerhalb der Trilogie handelt es sich bei der Krise um einen verjährten Krieg, und dessen Folgen. Die Idee der Spiele ist das Vermeiden eines erneuten Krieges. Ebenfalls kam es durch diesen Krieg zu einer extremen Abweichung zwischen arm und reich. Die armen Distrikte wollen sich anfangs¹² nicht nur vor einem Krieg schützen, sondern sind ebenso von Ernteknappheit und Mangel an Nahrungsmitteln betroffen. Präsident Snow kommt den Menschen entgegen und bietet armen Familien Nahrungsrationen, allerdings sind jene immer mit einer Bedingung und Gefahr verbunden. Ein Paket mit Essen bedeutet zugleich eine höhere Chance für die Kinder aus jenen Familien, in die Hungerspiele einzuziehen zu müssen. Die Kinder werden somit auch von den Familien als Sündenböcke geopfert, um nicht zu verhungern. Hierbei geht es nicht darum, welche Personen diesen Kampf gegeneinander austragen, sondern nur darum, dass er von irgendwem ausgetragen wird. Salopp formuliert: Hauptsache man macht sich selbst die Hände nicht schmutzig.

Die Intention der Spiele ist somit durchwegs von positivem getrieben – laut des Kapitols. Die Spiele sorgen rein für Gerechtigkeit und sollen außerhalb für Ruhe sorgen während innerhalb (in der Arena) ums Überleben gekämpft wird. Die Kinder dieser Gesellschaft sind somit die Austragenden und Leidenden, und letztlich die Opfer oder Sündenböcke wie zugleich die Helden bzw. Heldinnen. Das Kapitel kommt den Distrikten allerdings entgegen und bietet, um deren Verhungern zu verhindern, Notrationen an. Sollten Familien auf diese Rationen zurückgreifen, so stellt Snow ihnen eine Bedingung. Für die Auslosung der Hungerspiele wird ein weiteres Papier mit dem Namen der Kinder, jener auf das Angebot zurückgreifenden Familien, in die Losungstrommel gegeben. Für diese besteht somit auch eine höhere Chance

¹² Hier ist bewusst die Rede von „anfangs“ (gemeint hier: der Anfang des Films), da durch den Widerstand unerwartet dennoch ein erneuter Krieg ausbricht.

auf den Einzug in die Hungerspiele. Was daraus abgeleitet werden kann, ist das reine Ausnutzen und auch die Demonstration von Macht durch das Kapitol. Ein Film wird getragen durch seine einzelnen Protagonist*innen Figuren und deren Wesenszüge. Ein Überblick über ausgewählte Charaktere, gibt ferner Aufschluss darüber, weshalb bestimmte Kostüme ihnen zugeordnet werden und nicht anderen Figuren – daher ist es wichtig, einen genaueren Blick darauf zu werfen und die Charaktere kurz zu erklären.

3.3. Charaktere

Was in Bezug auf Charakter und Kostümen sichtbar wird, ist, ob sich ein Charakter mit einem Kostüm beziehungsweise der Kleidung natürlich und organisch identifizieren kann oder – im Gegenteil – der Figur etwas aufgezwungen wird, mit anderen Worten, die Figur kostümiert wird.

Katniss Everdeen, die Hauptfigur des Films, ist zu Beginn der Geschichte sechzehn Jahre alt. Und sie ist, wie man es zeitgemäß ausdrücken würde, eine echte Powerfrau. Katniss lebt in Distrikt 12 unter ärmsten Bedingungen, die Bewohnerinnen dort leben in erster Linie vom Kohleabbau. Der Vater von Katniss kommt dann auch bei einem Bergwerksunglück ums Leben und muss die Familie unversorgt zurücklassen. Die Rolle der Versorgerin übernimmt dann die junge Frau, indem sie zum Beispiel mit Pfeil und Bogen in den umliegenden Wäldern auf Jagd geht. In den armen Distrikten ist eindeutig ein zivilisatorischer Rückschritt erkennbar. Katniss lässt sich nicht viel sagen und hat seit dem Tod des Vaters einige Härten entwickelt. Die Mutter ist von der Trauer um den Mann geschwächt und kann nur mehr das Allernotwendigste erledigen. Ohne das Engagement und die Hilfe Katniss würde die Familie nicht überleben, sie hat gewissermaßen die Rolle des Mannes im Haus übernommen. Die männliche Zuschreibung in Bezug auf Katniss zeigt sich besonders deutlich durch die Wahl der Kleidung für die Figur (Analyse folgt in einem späteren Kapitel). Die Versorgung ihrer Familie ist ihr vor allem wichtig wegen ihrer jungen Schwester Primrose, zu der sie eine starke und herzliche Beziehung hat und für die sie schließlich auch in die Arena steigt, um ihr Leben zu retten.

Primrose Everdeen, die jüngere Schwester, wirkt von ihrer Persönlichkeit ruhig und zurückhaltend. Zudem merkt man ihr ihr noch sehr junges Alter an, so zeigt sie zum Beispiel große Angst, in die Hunger Games einzehen zu müssen. Auf nicht-diegetischer Ebene ist verständlich, weshalb dies zur Thematik gemacht wird – weil genau jener Fall eintritt.

Gale wohnt ebenfalls in Distrikt 12 und ist der langjährige Freund von Katniss. Hinter jener Freundschaft verbirgt sich außerdem eine zarte Liebesgeschichte, zumindest wird die Beziehung im Laufe des Films von den Bewohner*innen des Kapitols vermutet, weil die Romantik eine fast notwendige Gegenwelt zur brutalen Wirklichkeit darstellt und sonst kaum vorkommt.

Peeta Melark ist die zweite männliche Hauptfigur und kommt aus demselben Distrikt wie Katniss. Er ist der Sohn einer Bäckerfamilie. Sein Wesen ist ruhig, schüchtern und zurückhaltend. Dies wird vor allem erkennbar, wenn es um das Präsentieren der Teilnehmenden geht. Er beweist sich und seine Stärke durch Tarnung und Kraft, da ihm diese zwei Faktoren zwecks seiner Familiengeschichte in die Wiege gelegt wurden. Das Tragen der Mehlsäcke und Verzieren der Kuchen kommen ihm somit in den Spielen zugute, auch wenn er sie in den Wettkämpfen dann in ganz anderer Form anwendet.

Präsident Snow ist das Oberhaupt des Kapitols, er nutzt seine Macht schamlos aus und zieht harte Konsequenzen, wenn seine Regeln gebrochen werden oder die Aufmerksamkeit zu lange und intensiv auf jemand anderen gerichtet wird. Es ist wohl nicht übertrieben, von einer diktatorischen Persönlichkeitsstruktur zu sprechen. Vor allem entsteht sehr rasch ein Konflikt zwischen ihm und Katniss, denn die junge Frau gibt durchaus Widerworte und setzt durch ihre Taten auch klare Zeichen des Widerstandes. Auch wenn der Machtkampf zwischen den beiden nicht offiziell ausgesprochen wird, ist er eindeutig spürbar und befördert die Spannung in der Geschichte – das Verhältnis der beiden erinnert immer wieder auch an das David-gegen-Goliath-Motiv.

Haymitch ist der Coach von Katniss und Peeta und er ist ebenso Gewinner eines ehemaligen Hungerspiels. Anfangs scheint er keine große Hilfe zu sein, da er durch sein Alkoholproblem öfters nicht klar denken kann. Peeta geht auf seine Tipps und Hinweise ein, allerdings schafft er es nicht bei Katniss durchzudringen. Erst gegen Ende entwickelt er eine vertrauensvollere Beziehung zu Katniss und versucht ihr zu helfen, dies gelingt ihm allerdings nicht. Genaueres wird in der Analyse von Teil 2 beschrieben. Haymitchs Kleidung ist nicht sonderlich auffallend, innerhalb des Kapitols geht er somit unter, nicht so wie seine Co-Partnerin Effie.

Effie Trinket ist die Betreuerin von Katniss und Peeta und ist für Distrikt 12 zuständig. Sie ist somit für die Ziehung der Lose am sogenannten Ernte-Tag zuständig. Sie fällt nicht nur durch ihre aufgesetzt überdrehte Art auf, sondern vor allem durch ihre verrückten Kostüme. Sie hebt sich mit ihrem Äußeren eindeutig von den Bewohner*innen von Distrikt 12, die in grauen, blauen und somit düsteren und stumpfen Farbtönen gekleidet sind, ab. Mit ihrem pinken Kleid, ihrer auffallenden Perücke und ihrem neonrosa Haarschmuck ist sie regelrecht ein Farbklecks in der Kulisse im schwarzweiß anmutenden Distrikt. Sie will auffallen und schafft dies auch. Ihre Mode erinnert an die Schnitte der Haute Couture aus den 1940er Jahren. Haute Couture war zu jener Zeit in Paris eine besonders gängige Spielart in der Modewelt. Inspiriert werden ihre Kostüme von den Kleidern des britischen Modedesigners Alexander McQueen – so die Kostümbildnerin Judianna Makovsky. Man merkt der Figur Effie zudem an, dass sie sich in Distrikt 12 nicht sonderlich wohlfühlt, da ihre Art sich zu kleiden eindeutig zu dem Stil des Kapitols passt und nicht zu den armen Leuten. Sie präsentiert die Mode des Kapitols und repräsentiert die Extravaganz, die dort herrscht.



Abb 1.¹³

Effie ist nicht die Sympathieträgerin, was sich über diesen Charakter dennoch sagen lässt, ist, dass sie keineswegs böse Absichten gegenüber Katniss oder Peeta hat, sie will einfach ihre Ruhe und im Kapitol arbeiten, um dort ausgiebig ihren aufwändigen Stil zelebrieren zu können.

Innerhalb der gesamten Filmtrilogie gibt es, wie oben angedeutet, noch unzählige weitere Charaktere, allerdings fokussiere ich mich auf diese genannten Schlüsselfiguren, welche im näheren oder weiteren Sinne etwas mit dem brennenden Kleid zu tun haben. So ist auch **Cinna**, der Modedesigner von Katniss, an dieser Stelle zu erwähnen. Cinna begleitet sie ab dem ersten Moment nach der Auslosung bis zu den tatsächlichen Hungerspielen und stattet sie aus – er scheint Katniss von Anfang an zu verstehen. Daher ist es auch bezeichnend, dass er ihr kurz vor dem großen Auftritt durch Gesten einige Geheimnisse zu dem Kostüm verrät. Cinna ist an sich lediglich ein Nebencharakter, aber wenn man innerhalb der diegetischen Welt denkt, so ist er das eigentliche „Brain“ (Mastermind) hinter den Flammen und atemberaubenden Kleidern, welche er sich anhand des Materials, Schnitts und der Umsetzung gewiss überlegt.

¹³ „The Hunger Games: Katniss and Peeta Reaping Scene [HD]“, R.: KatnissEverdeen PeetaMellark, youtube.com, 03.12.2013, https://www.youtube.com/watch?v=e3PJ3Du_zDc, 10.10.2023. [0:48]

Um einen kurzen Überblick über die in meiner Arbeit bearbeiteten Filmteile zu geben, dient, abgesehen vom Plot und der knappen Charakterzusammenfassung, die Zusammenfassung der einzelnen Trilogie-Teile, die nun im nächsten Kapitel folgt.

3.4. Trilogie

Der Stoff und die Themen zu den *Hunger Games*-Filmen entstammen aus den gleichnamigen Jugendromanen von Suzanne Collins. Collins ist eine US-amerikanische Autorin von Kinder- und Jugendliteratur, geboren 1962 in Connecticut, wo sie heute auch mit ihrer Familie lebt. Die *Hunger Games*-Trilogie erschien 2008, 2010 und 2011 und wurde zu einem Welterfolg. Die drei Bände verkauften sich millionenfach und wurden in unzählige Sprachen übersetzt. Immer wieder wurde Suzanne Collins auch mit der englischen Harry Potter-Schriftstellerin Joanne K. Rowling verglichen, obwohl dieser Erfolg dann doch der wesentlich größere war. *The Hunger Games*, das erste Buch der Trilogie erschien bereits 2009 in der deutschen Übersetzung unter dem Titel *Die Tribute von Panem – Tödliche Spiele*. Inspiriert war der Roman teilweise von der Römischen Geschichte, vor allem, wenn man an die Anspielung des Brot- und Spiele-Motivs denkt. Nach den Angaben der Autorin sollte die Geschichte aber den Leser*innen ein besseres Verständnis von Hunger und Armut vermitteln. Die beiden Fortsetzungen *Die Tribute von Panem – Gefährliche Liebe* und das Finale *Die Tribute von Panem – Flammender Zorn* erschienen 2010 und 2011. Im Unterschied zu den Romanen wurde der letzte und dritte Teil in zwei Filmteile aufgespalten, aus diesem Grund gibt es vier Filme (inzwischen ist sogar der fünfte Film, der in dieser Arbeit nicht mehr berücksichtigt werden kann, in den internationalen Kinos). Die beiden Titel der Filme drei und vier sind: *Die Tribute von Panem – Mockingjay, Teil 1* und *Die Tribute von Panem – Mockingjay, Teil 2*.

3.4.1. Teil 1: The Hunger Games

Um einen kurzen Überblick zu geben, werden in den nächsten drei Punkten der Ablauf sowie die Handlung der Filme beschrieben. Für die weitere Arbeit ist es notwendig zu verstehen, zu welchem Zeitpunkt gewisse Geschehnisse stattfanden oder zu welchem Zeitpunkt sich die jeweiligen Kostüme und Kleidungen änderten.

Der Hintergrund und die Entstehung der Hungerspiele sind bereits geklärt. Der Film beginnt mit einer Szene aus Distrikt 12. Alles wirkt düster, die gesamte Atmosphäre bereitet die Zuseher*innen darauf vor, was kurze Zeit später geschehen wird: die Auslosung für die diesjährigen Hungerspiele, welche in jedem Jahr am Tag der Ernte stattfinden. Vergleichbar ist dieser Tag mit dem Erntedankfest. Bereits hier ist die Kleidung von Katniss Everdeen und ihrer Schwester Primrose im Fokus der Kameralinse. Die beiden müssen sich für die Auslosung „schön machen“ und sich Kleider anziehen – eine typisch männliche Projektion. Vor allem für Katniss ist das Tragen von Kleidern ungewohnt und nicht besonders komfortabel, denn sie trägt in ihrem Alltag praktische Kleidung aus Stoff, der etwas aushält und nicht gleich Schaden nimmt, und Schnitte, die eher Bewegungsfreiheit ermöglichen und nicht behindern. Auch die Farben ihrer Kleidungsstücke sind gedeckt und sollen helfen, bei der Jagd nicht gleich entdeckt zu werden. Katniss kümmert sich anstelle ihres Vaters, der bei einem Minenunfall ums Leben kam, um die Versorgung der Familie. Nicht nur die Kleidung von Katniss und Primrose ist von Relevanz, eine Spur auffallender ist Effie, welche bei der Auslosung erstmals zu sehen ist. Durch ihre stilbewussten Kostüme fällt sie stark innerhalb des Distrikts auf. Sie wirkt einerseits durch ihre demonstrativ aufgesetzte Art, aber auch durch die Wahl ihrer Kostüme, als würde sie beinahe die Bewohner*innen von Distrikt 12 verhöhnen und verspotten. Dies wird außerdem durch ihre Mimik noch unterstrichen. Sie grinst während des Ziehens der Lose mit den Namen der Kinder. Was für die Kinder in diesem Moment zu großer Angst führt, ist für Effie ein Fest. Auch wenn dies vermutlich keine böse Absicht birgt, da Effie sich an das Leben im Kapitol angepasst hat und dieses Verhalten dort die Norm ist, wirkt ihr Verhalten nicht empathisch oder zugewandt. Effie ist für den weiteren Filmablauf und vor allem in Beziehung

zu Katniss ein wichtiger Charakter, da sie Kostüme nicht nur auffällig selbstbewusst trägt und zur Schau stellt, sondern auch permanent über Mode und Stil spricht – es scheint ihr Hauptthema zu sein.

Als es schließlich zu der Auslosung kommt, wird der Name von Katniss' Schwester, Primrose gezogen. Ein Schock. Ohne zu zögern, meldete Katniss sich an Stelle von ihr. Ab diesem Zeitpunkt geht es darum, sich zu verabschieden und für die Vorbereitung der Hungerspiele in das Kapitol zu reisen. Der andersgeschlechtliche Mitstreiter ist Peeta Mellark. Katniss verabschiedet sich von ihrer Schwester, welche ihr zum Abschied die Brosche mit der Abbildung eines Spotttölpels darauf in die Hand drückt. Ebenso heißt es Abschied zu nehmen von ihrer Mutter und Gale, einem jahrelangen Freund, wobei allerdings vermutet wird, dass es sich hierbei um mehr als einen Freund handelt.

Zu den Vorbereitungen der Hunger Spiele gehört es auch, dass sogenannte Sponsoren gewonnen werden. Das einzige Wichtige für die zwei Tribute¹⁴ ist es also, dass sie von den Menschen anerkannt und sogar gemocht werden, um Förderer gewinnen zu können. So versuchen sie sich, mit jeglichen Mitteln gut darzustellen. Als es zu dem ersten Einzug bei der Parade kommt, die durchaus als Einzugszeremonie gesehen werden kann, sind erstmals Flammen zu sehen. Diese Szene ist für den weiteren Verlauf der Arbeit und des Films relevant. Die Flammen entstehen auf den Kostümen der zwei Tribute. Diesen Effekt hat sich der im Film zuständige Kostümausstatter und Modedesigner Cinna einfallen lassen. Hier ist es allerdings wichtig anzumerken, dass die Flammen nicht echt sind, sondern synthetisch/technisch hergestellt werden und nur den Anschein von realen Flammen geben. Dies ist für die Filmschauenden klar, aber ebenso für Katniss. Cinna erwähnt die künstliche Herstellung der Flammen und somit sind nur Menschen getäuscht, die jene Info nicht besitzen. Jene Flammen erscheinen so auffällig, dass bereits hier die Moderatoren ihre Rede abrupt unterbrechen und sich sofort auf das Feuer beziehen. In diesem Moment passiert auch erstmals ein Körperkontakt zwischen Peeta und Katniss. Auch wenn sie noch zurückhaltend zögert, als er

¹⁴ So werden die Teilnehmer*innen der Hungerspiele genannt.

ihr die Hand reicht, flüstert er ihr vertrauensvoll und ermunternd zu, dass es gut sei, weil die Zuschauer*innen es lieben und sie daraus einen Vorteil ziehen können. Peeta erwähnt dann ebenfalls im Interview etwas von einer Liebesgeschichte, welche anfangs eher ausschließlich Marketingzwecken gilt. Ab diesem Interview wird Katniss selten mit ihrem tatsächlichen Namen angesprochen, sondern bekommt den bezeichnenden Namen *the girl on fire* und zudem eine ganze Menge Aufmerksamkeit. Diesen kreativen Akt des Kostümbildners Cinna für die Figur der Katniss muss man hervorheben und in Erinnerung behalten, denn die Flammen, die er aus ihrem Kleid emporlodern lässt, machen in Sekundenschnelle aus einer Frau eine (mögliche) Heldenin, die beginnt, eine Veränderung anzustoßen. Ein sehr viel stärkeres Symbol als ein brennendes Kleid kann es nicht geben. Feuer steht für Auslöschung des Alten und zugleich für Erneuerung. Und diese Veränderung könnte für alle ein besseres Leben bedeuten.

Vor dem Einzug in die Arena gibt es eine Vorentscheidung mit Bewertung. Durch das viele Jagen kann Katniss sehr gut mit Pfeil und Bogen umgehen und dies stellt sie auf provokante Art auch unter Beweis. Auf diese Art erhält sie die beste Bewertung, die Aufmerksamkeit auf ihre Person steigert sich damit und Katniss wird immer mehr zur Einzelkämpferin, während andere Tribute sich in Teams zusammenschließen, was weitergedacht nur Anfangs von Vorteil ist, da schlussendlich nur eine Person überleben darf. Nun kommt es schlussendlich zum tatsächlichen Einzug in die Arena. Im letzten Moment vor Einzug ist Cinna bei Katniss, da er ebenso für den Kampfanzug zuständig ist, er zeigt ihr wenige Sekunden vor dem Start der Spiele die Brosche, die ihre Schwester ihr beim Abschied mitgab. Diese hatte er als Glücksbringer versteckt auf ihrem Anzug angebracht, um die zu stärken und ihr Halt zu geben. Es ist ein Erinnerungsstück aus ihrem vorherigen Leben und verweist auf die Familie. Also wird auch jenes Schmuckstück im Laufe der Geschichte noch zu einem bedeutenden Symbol werden.

Ein hochinteressantes und zu erwähnendes Ereignis innerhalb der Arena ist ein Manöver der Spielemacher. Die Spielemacher sind Dramaturg*innen und zugleich Regisseur*innen der Hungerspiele – sie inszenieren die Abläufe und steuern von außen, wann etwas geschieht,

wann es gefährlich wird; und sie manipulieren damit auch die Teilnehmer*innen in ihrem emotionalen Innenleben, ob sich zum Beispiel Tribute näherkommen oder schneller eliminiert werden. Der erste Einsatz der Spieldemacher, der vor allem Katniss betrifft, ist ein Waldbrand. Das Feuer erwischt sie nur leicht, somit ist sie ironischerweise für kurze Zeit tatsächlich „on fire“, in diesem Fall sind Flammen allerdings real und es bezieht sich nicht auf ihr großartiges Kostüm, beziehungsweise nur indirekt. Eine andere weitere Parallele mit dem Feuer ist der Schmerz, der kurze Zeit darauf von den auftauchenden Killer-Wespen verursacht wird. Bei diesem Schmerz handelt es sich um ein stark brennendes Gefühl. Das Motiv der Flammen und des Feuers wird also bereits zu Beginn in allen möglichen Spielarten eingesetzt und im Bewusstsein der Zuschauer*innen etabliert.

Katniss verbündet sich kurzzeitig mit einem Mädchen Namens Rue aus Distrikt 11. Die Zwölfjährige erinnert Katniss an ihre jüngere Schwester und weckt ihren Beschützerinstinkt. Als Rue stirbt, pfeift sie eine Melodie und zeigt zugleich eine Geste mit ihrer Hand. Mit letzter Lebenskraft steckt sie drei Finger aus, hält diese dann vor ihre Lippen, küsst sie und zeigt direkt in die Kamera. Die Melodie und diese Geste sollen ein Aufbegehren andeuten. Das Pfeifen wirkt mächtig, da es von den Spottölpeln wiederholt wird und somit laut durch den Wald schallt. Durch diese Szene kommt es zu den ersten Ausschreitungen in Distrikt 11 – wenn man so möchte: der Beginn eines Aufstandes. Wie diese Auseinandersetzungen dargestellt werden, wird im Kapitel **7. Aufstand/Krieg innerhalb der Trilogie** genauer bearbeitet.

Am Ende des Spiels bleiben Peeta und Katniss übrig und nach einer immer stärker werdenden Verbindung zueinander entscheiden sich die beiden, gemeinsam zu sterben, indem sie giftige Beeren zu sich nehmen. Der Hintergedanke dieses Akts war zunächst das Überleben der beiden, da Katniss bewusst ist, Präsident Snow und das Kapitol würden es wegen der Zuschauer*innen nicht dazu kommen lassen, keine Siegerin/keinen Sieger aus der Arena zu holen. Der Film endet dann auch mit der Befreiung beider und hinterlässt – die Geschichte muss ja weitergehen! – einen klassischen Cliffhanger, da überhaupt nicht klar ist, welche

Konsequenzen und möglichen Strafen Katniss Everdeen und Peeta Mellark nach jenem Regelverstoß zukommen.¹⁵

3.4.2. Teil 2: Catching Fire

Der Titel sagt es schon eindeutig: Auf in diesem Teil spielt das Feuer eine wesentliche Rolle. Im spezifischen Fall ist der Ausdruck „Feuer fangen“ negativ behaftet. Und dem Ende des ersten Teils zu entnehmen, bleibt der Versuch, die Beeren zu essen – wie vermutet – nicht ohne Folgen. Katniss ist zurück in ihre Heimat gekehrt, allerdings kam es in mehreren Distrikten zu Aufständen und einige Filmsequenzen zeigen Orte, die in Schutt und Asche versinken. Asche kann wiederum mit dem Feuer verbunden werden, da Asche der Rest von Feuer ist. Somit geht man von Bränden und Vernichtung an diesen Orten aus, ohne es direkt zu sehen. Asche ist dennoch eine Spur von etwas, was bereits vorbei ist. Asche kann allerdings auch den Boden bereiten für neues Leben und Neuanfang.

Wie bereits erwähnt, ist von Anfang an unklar, ob Gale nur ein Freund ist oder ob hier auch Liebesgefühle im Spiel sind. Präsident Snow ködert Katniss damit, dass er sie beobachten lässt und jederzeit sieht. Er droht damit die Liebesgeschichte von Peeta und Katniss zu zerstören. Peeta würde dies zu diesem Zeitpunkt noch nicht zutiefst persönlich nehmen, allerdings würden die beiden innerhalb der Distrikte als Lügner und Lügnerin dastehen – es wäre sofort klar, das Ganze war fake. Um der Gefahr entgegenzuwirken, täuschen die beiden einen romantischen Heiratsantrag vor, um so ihre Liebe verstärkt darzustellen und keinen Zweifel aufkommen zu lassen.

Sie werden zu einer Feier eingeladen und Katniss trägt ein schwarzes Kleid mit roten Schulterpolstern, das sehr an einen Feuervogel erinnert. Ebenso eingesetzt werden

¹⁵ Vgl. The Hunger Games, R.: Garry Ross, US, 2012.

Feuerspeier und ein Feuerwerk, um ihre Verlobung zu krönen. Während die beiden der Außenwelt eine heile und schöne Liebesgeschichte vorgaukeln und ihre Gefühle zueinander immer mehr brennen, so werden in der Welt um sie mehr und mehr Orte tatsächlich angezündet und Menschen ermordet, wenn sie sich aktiv dazu äußern und bekennen, Anhänger von Katniss zu sein. Vor allem geschieht dies oft durch das Pfeifen und die Geste mit den drei gestreckten Fingern, die sie bereits in Teil eins gezeigt hat, Katniss ist einerseits zwar Siegerin der Massen und des Volkes, zugleich aber wurde sie damit zur Kritikerin der Macht und damit zur Feindin von Präsident Snow. Es gibt sogar Befehle von oben, Katniss töten zu lassen und ebenso wird Gale gefoltert, da er augenscheinlich eng mit ihr in Verbindung steht.

Nicht nur das ist der Fall, es kommt sogar zu einer ersten „Ausnahme“ im Regelwerk der Hungerspiele. All die bisherigen Sieger*innen werden für die 75. Spiele ausgelost. Es besteht somit direkt nach dem Sieg von Katniss und Peeta die erneute Angst einziehen zu müssen. Da nicht sonderlich viele aus Distrikt 12 gewonnen haben und vor allem unter den weiblichen Personen Katniss bisher die einzige Überlebende war, so tritt genau jener Fall ein: Katniss muss erneut um ihr Überleben kämpfen und ebenso Peeta, da er sich als einer unter zwei männlichen Siegern freiwillig meldet. Sie müssen sich nochmals durch ihre Kraft und ihr Können beweisen und dieses Mal ist es besonders wichtig, sich Verbündete zu suchen, auch wenn dies nicht im Sinne von Katniss ist. Die alljährliche Vorstellung in Form einer gigantischen Talkshow findet auch bei diesen Spielen statt. Hier wird das Kostüm von Katniss zur Schau gestellt, bei welchem es sich um ein Hochzeitskleid handelt, das allerdings höchstpersönlich von Präsident Snow ausgewählt wurde. Cinna tätigte allerdings ein paar geschickte und gewitzte Änderungen am Kleid (genauer beschreibe ich im Kapitel über die Entwicklung von Katniss Kostümen). Die Änderungen, die Cinna am Kostüm vornimmt, bleiben allerdings nicht ohne Folgen.

Beim Einzug in die Hungerspiele bekommen die Tribute wie üblich ihre Kampfanzüge zur Verfügung gestellt. Dieser Anzug wird auf der folgenden Abbildung gezeigt:



Abb 2.¹⁶

Kleidungstücke können örtliche Hinweise klar darstellen.¹⁷ Genau dies wird ersichtlich, als sie sich in dem Raum befindet, in dem sie sich Sekunden vor Einzug aufhalten. Von ihrem Modedesigner Cinna wird ihr gesagt, dass das Material des Anzugs sehr dünn und leicht ist und somit geht er von einem heißen tropischen Klima aus. Auch bei dieser Verabschiedung steckt er Katniss die Brosche ihrer Schwester Primrose an. Mit einer längeren Großaufnahme wird dieser Moment gewürdigt und bekommt entsprechend Bedeutung. Als Katniss sich in den rohrförmigen Lift, der in die Arena führt, stellt, sieht sie, wie Cinna für seine Änderungen am Hochzeitskleid bestraft wird, indem Soldaten ihn vor Katniss Augen verprügeln. Beinahe wurde Katniss aus dem Konzept gebracht, da sie für einen Moment panisch nach Luft ringt,

¹⁶ Fandom, „Uniformen der Tribute“, *fandom.com*, https://distributivenpanem.fandom.com/wiki/Oberster_Spielmacher, 10.10.2023.

¹⁷ Vgl. Johanna Barzen, „Wenn Kostüme sprechen – Musterforschung in den Digital Humanities am Beispiel vestimentärer Kommunikation im Film“, Diss., Universität Köln Philosophische Fakultät 2018, S. 30.

doch dann spürt man regelrecht die „flammende“ Wut und unbändige Stärke von Katniss. Für sie ist es ab diesem Moment klar, dass die Spiele nochmal mehr Auswirkungen außerhalb haben, während sie innerhalb noch härter und unerbittlicher um ihr Leben kämpfen muss. Für die Publikum des Kinofilms wird klar, dass es für Präsident Snow nun das Wichtigste ist, Katniss tot zu sehen oder ihr etwas von ihrer Macht zu nehmen, indem sie die Zuschauer*innen innerhalb des Films enttäuscht. Auch wenn Katniss bisher eine Einzelkämpferin ist, so muss sie sich bei diesen Spielen mehreren Leuten anvertrauen. Ihr Coach Haymitch sendet ihr eindeutige Signale und Zeichen, wem sie vertrauen kann. Und auch wenn Katniss anfangs noch misstrauisch ist, lässt sie sich dann doch darauf ein und vertraut Haymitch. Die Spiele nehmen ihren üblichen grausamen Lauf und die Spielenden bringen sich gegenseitig um oder werden von Waffen der Spieldemacher in den Tod getrieben. Was vorkommt und als Assoziation zum Feuer genannt werden kann, ist die Gluthitze des tropischen Klimas in der Arena und auch die brennenden Schmerzen, welchen die Tribute Katniss und Peeta ausgesetzt sind.

Das Ende der Hungerspiele ist auch dieses Mal ein ungewohntes, da erneut nicht nur eine Person übriggeblieben ist, sondern dieses Mal das gesamte System der Spieldemacher durch die Taktik von Katniss, Peeta und ihren Anhänger*innen zerstört wurde, indem sie mit einem Pfeil in die Kuppel schießt und damit einen immensen Stromschlag auslöst. Wie auch nach dem ersten Regelverstoß und der Missachtung der Regeln von Präsident Snow ist klar, dass es erneut Konsequenzen geben wird.

Das Ende von *Catching Fire* zeigt die Brosche mit Symbolkraft, welche Katniss von Anfang an ihrer Kleidung trägt – wie einen Talisman. Das Schmuckstück geht in Flammen auf und verweist damit auf den Titel, dies geschieht eindeutig auf der nicht-diegetischen Ebene. Vorausschauend auf den dritten Teil bedeutet dies: Rache, Wut und Hitze.¹⁸

¹⁸ Vgl. The Hunger Games: Catching Fire, R.: Francis Lawrence, US, 2013.

3.4.3. Teil 3: Mockingjay, 1

Der dritte Teil der Trilogie heißt in der Übersetzung *Flammender Zorn*. Der Übergang des zweiten Teils wäre somit hier direkt aufgefasst. Dies bereits im Titel anzudeuten war vermutlich nicht die Intention des ursprünglichen englischen Filmtitels, aber jene zwei Wörter fassen die gesamte Situation sehr gut zusammen. Flammen bekommen auch hier direkt im Titel einen Platz. Was zudem auch deutlich wird, ist die Verbindung von Feuer und Zorn. Jener Zorn, der sich in den letzten zwei Teilen und vor allem gegen Ende des zweiten aufgestaut hat. Die Verbindung von Zorn und Flammen ergeben in dieser Kombination ein negatives, aber überaus kräftiges Bild.

Anfangs befindet sich Katniss in einem Bunker, in dem sie mit einigen anderen Teilnehmer*innen untergebracht und medizinisch versorgt wird. Peeta ist im Gegensatz nicht vor Ort und wurde in das Kapitol verschleppt. Katniss ist sich im Klaren darüber, dies bedeutet ganz sicher nichts Positives. Ebenso wird ihr gesagt, dass sie mit ihrem Pfeil nicht nur das System unter Strom gesetzt hat, sondern das gesamte Land, im metaphorischen Sinne. Die Ausschreitungen und Aufständen nehmen in mehreren Distrikten zu und es scheint zunehmend zu eskalieren. Katniss genügt diese Information aber nicht. Sie möchte sich mit einem Besuch in den zerstörten Distrikt vor Ort selbst davon überzeugen, wie die Lage aussieht. Was sie dort allerdings zu sehen bekommt, hätte sie keineswegs erwartet. Sie befindet sich plötzlich in einem riesigen Haufen voll mit toten Menschen. Dieses schreckliche Bild der Leichenberge erinnert unweigerlich stark an die Massengräber aus dem Zweiten Weltkrieg, als die Alliierten im Frühling 1945 die Konzentrationslager befreit haben und diese Schreckensbilder um die Welt gingen. Man kann den tiefen Schmerz von Katniss bei dem Anblick in ihren Augen und durch ihren Ausdruck deutlich spüren.

In diesem Teil der Trilogie erinnert darüber hinaus einiges an überliefertes typisches Kriegsgeschehen. Präsident Snow spricht eindeutige Verbote an und droht mit dem Tod durch Hinrichtung, wenn jene gebrochen werden – eine drastische Maßnahme, die dem Kriegsrecht gleichkommt. Ebenso ist Propaganda hier ein bedeutend eingesetztes Mittel. Dies wird auch ersichtlich, als das Kapitol ein Interview mit Peeta überträgt. Ab diesem Zeitpunkt weiß Katniss

erst, dass er tatsächlich noch am Leben ist. Er wirkt auffällig friedlich und als wäre nichts geschehen, fast befremdlich. Sein Kostüm wirkt ebenso ungewöhnlich, es handelt sich um einen rein weißen Anzug, welcher direkt an Snow denken lässt. Dieses Kostüm ist selbstverständlich bewusst gewählt – ein weißer Anzug oder eine weiße Uniform verweist stets auf einen militärisch hohen Rang. Der Interviewer stellt einige Fragen, die eindeutig gegen Katniss gerichtet sind und versucht sie in ein noch schlechteres Licht zu drängen. Peeta blockt anfangs diese Fragen noch ab und wehrt sich, allerdings fordert er die Menschen auf, die Waffen beiseitezulegen und somit einen Zivilkrieg unbedingt zu verhindern. An sich eine gute Botschaft, möchte man meinen. Was jedoch zugleich dahinter steckt, ist allerdings, dass nach jenem Schritt erneut das Kapitol und Präsident Snow die Macht hätten. Dies wollen Katniss und die anderen im Bunker wohnenden nicht zulassen, daher entsteht nach jener Live-Übertragung direkt Unruhe. Es wirkt, als würden die Spiele weitergehen und Snow versucht Peeta, welchen er als Überträger einsetzt gegen die anderen zu hetzen. Da Katniss allerdings nicht leichtgläubig ist, ist der nächste Schritt die Überlebenden, welche im Kapitol gefangen sind zu befreien, inklusive Peeta.

Es ist augenscheinlich: Katniss wird als Lockvogel verwendet. Sobald es darum geht, kommt auch wieder das Kostüm ins Spiel. Sie wird direkt mit ihren Kostümen verbunden, immer, wenn sich in den Motiven oder in ihrem Willen etwas ändert, wird das Kostüm gewechselt. Sie in einem großartigen Kostüm vor einer Kriegsszenerie. Auch der *Begriff the girl on fire* wird hier direkt miteinbezogen. Allerdings wird darüber gesagt, dass sie ausgebrannt ist: „Your girl on fire is burnt out“¹⁹

Katniss ist nicht nur der Lockvogel von Snows Gegenbewegung, sie ist deren erklärte Anführerin. Auch wenn zu diesem Zeitpunkt an der tatsächlichen Spitze eine neue Präsidentin namens Alma Coin steht – verkörpert von Hollywood-Ikone Julianne Moore. Zumindes gilt sie als eine Art von Präsidentin im Unterschlupf in Distrikt 13. Bevor Katniss ihre erste Mission startet, trifft sie auf Effie, welche ihr die Modemappe von Cinna überreicht. Cinna hat die Turbulenzen nicht überlebt, was die Mappe allerdings zeigen soll, ist, dass Katniss ohne ihre

¹⁹ The Hunger Games: Mockingjay – Part1, R.: Francis Lawrence, US, 2014/2015. [28:54]

Kostüme nicht existiert. Hier wird erneut verdeutlicht, dass Mode für Effie von großer Bedeutung ist. Sie gilt nicht nur als Überbringerin der Mappe, die deutet auch auf die Genialität von Cinna hin und man sieht regelrecht das Funkeln in ihren Augen, wenn sie auf die Modeskizzen blickt. Sie selbst leidet zudem stark unter den Umständen innerhalb des Bunkers und begibt sich selbst in Isolation. Nicht wegen der mangelnden Ressourcen, der geringen Sauerstoffzufuhr oder der Angstzustände, die durch Angriffe der Soldaten entstehen. Am meisten leidet sie unter der fehlenden Möglichkeit ihre Mode auszuleben. Vor Ort hat Effie nur mit wenigen Materialien die Möglichkeit sich Kostüme zu schneidern. Ihre Kreativität wird somit ungewollt blockiert. Ihre Art sich zu zeigen und sich zu verwirklichen, geschieht durch Kleidung oder Kostümierung – im Falle der Effie wird diese Egozentrik auch nochmal durch die Maske unterstrichen. Mode befördert die Entwicklung von Persönlichkeiten und genau das ist für Effie in dieser Situation nur beschränkt möglich. Mode kann trotzdem, auch wenn dies nicht den Vorstellungen von Effies Charakter entspricht, Rebellion zeigen. In diesem Abschnitt des dritten Teils erinnert Effies Kleidung an das berühmte Plakat von J. Howard Miller, welches in den 1940er Jahren den in der Rüstungsindustrie arbeitenden Frauen gewidmet war.²⁰ Auch heute gilt dieses Plakat noch als feministisches Symbol für arbeitende Frauen. Effie konnte durch dieses Kostüm zwar nicht ihrer bunten Kreativität freien Lauf lassen, die Symbolik hinter der Kleidung ist jedoch aussagekräftig. Auch wenn Effie mit den Umständen kämpft, entscheidet sie sich im Sinne von Katniss dennoch aus ihrem Zimmer zu kommen, um sie zu motivieren und zu überzeugen nicht aufzugeben. Das ist der Moment als sie die Mappe überbringt und somit das Vertrauen von Katniss erneut wecken will.

Katniss soll nicht nur Anführerin einer Rebellion darstellen, sie soll dabei auch noch so gut angezogen sein wie noch nie jemand zuvor. An dieser Stelle wird die Wichtigkeit von Kostümen innerhalb der Trilogie beschworen und garantiert. Selbst in ihrer Situation, als der Krieg tatsächlich ausgebrochen ist, ist die Mode trotzdem immer noch wichtig. Als das Revolutionsvideo mit Katniss als Hauptrolle gedreht werden soll, wird mit ihr umgegangen, als

²⁰ Vgl. Welt, „Rosie die Nieterin – Nationalheldin und Popfigur“, *Welt.de*, <https://www.welt.de/geschichte/gallery119538287/Rosie-die-Nieterin-Nationalheldin-und-Popfigur.html>, 12.12.2023.

wäre sie eine Ankleidepuppe. Es wird über sie geurteilt und über ihr Aussehen gesprochen, als wäre sie nicht anwesend, zudem geschieht diese Beurteilung hauptsächlich von Männern. Jenes Problem ist auch in unserer Gesellschaft gängig und wird im Unterpunkt **Genderaspekt von Kostümen** noch ausgeführt.

Katniss besucht mehrere Distrikte, doch leider nicht ohne Folgen. Jede Assoziation mit dem Mockingjay Symbol und somit auch mit Katniss sind strengstens verboten. Als Katniss ein Krankenhaus in Distrikt acht besucht, erfährt Präsident Snow dies und lässt kurz darauf das Lazarett bombardieren. Er hat keine Gnade mehr. Katniss bricht in Trauer und Wut aus und startet ihre klare Ansage gegen das Kapitol, indem sie die Leute dazu auffordert zu kämpfen und: Sie fordert die Bewohner Panems klar dazu auf, Präsident Snow zu töten, was einer offenen Kriegserklärung gleichkommt. Sie überbringt ebenso eine Botschaft direkt an Präsident Snow „If we burn, you burn with us“²¹. Diese Aussage lässt direkt an die brennenden Kleider denken und zeigt, dass Katniss bereits von Anfang an unter Flammen stand.

Gegen Ende von Teil 3 werden Peeta und die anderen ehemaligen Sieger*innen, die im Kapitol gefangen gehalten wurden, befreit. Peeta wurde im Kapitol gefoltert und sieht durch die grausamen Methoden des Kapitols Katniss nun als Bedrohung und will sie sogar ermorden. Nach einem Angriff gegen sie wird er angekettet und „weggesperrt“. So endet der erste Mockingjay-Teil.²²

3.4.4. Teil 4: Mockingjay, 2

Die zwei Mockingjay-Teile ergeben in der Buchreihe den dritten Trilogie-Band. Der letzte Film-Teil fängt direkt dort an, da Peeta als Gefahr in Bezug auf Katniss gesehen wurde, weil das Kapitol ihn durch Folterung zu einer Mordwaffe gegen Katniss gemacht wurde. Dies wird auch direkt so erwähnt.

²¹ The Hunger Games: Mockingjay – Part1, R.: Francis Lawrence, US, 2014/2015. [00:50:25]

²² Vgl. Ebd.

In dieser Episode geht es weniger um Kostüme, sondern mehr um den direkten Angriff gegen das Kapitol. Katniss äußert das erste Mal direkt, dass sie Präsident Snow töten möchte. Innerhalb dieses Teils kann nicht mehr von einem Aufstand gesprochen werden. Es herrscht Krieg. Katniss hat nur ein Ziel im Kopf, den Tod von Präsident Snow, sie möchte ihn besiegen, das ist das erklärte Vorhaben. Zwischenzeitig gibt es einen Bombenangriff, bei dem die jüngere Schwester von Katniss ums Leben kommt. Katniss beschuldigt verständlicherweise Snow, jener blockt allerdings ab und deutet ihr, dass Alma Coin diesen Befehl gab.

Die Anführerin Coin sah sich durch Katniss Vorhaben Snow zu ermorden und somit seinen Sturz als Präsident als neue Präsidentin. Als sie tatsächlich jene Rolle übernahm, noch bevor Snow gestorben war, gab sie öffentlich bekannt, ein allerletztes Mal Hungerspiele zu veranstalten, und zwar ausschließlich mit Kindern, die aus dem Kapitol stammen. Dies wäre ein reiner Racheakt gewesen und Katniss wurde direkt bewusst, genau so etwas wie die Hungerspiele wollte sie von Beginn an verhindern. Zudem erkannte sie, dass Snow ihr die Wahrheit erzählte und die zuvor gefeuerten Bomben, welche Prim töteten, tatsächlich von Coin in Auftrag gegeben wurden. Katniss ist durch die gesamten Ereignisse vollkommen traumatisiert und weiß sich selbst nicht mehr zu helfen. Somit entschied sie bei Coins Rede sie umzubringen und schoss ihr einen Pfeil ins Herz. Wenige Momente danach wurde auch Snow getötet, zwar nicht direkt von Katniss, allerdings hatte es denselben Outcome. Katniss Plan ging zwar auf, allerdings war sie nicht mehr in der Verfassung etwas Positives im Sieg gegen die Macht zu sehen und wollte sich selbst das Leben nehmen. Peeta verhinderte dies und mit etwas vorangeschrittener Zeit wird in Form eines Epilogs berichtet, dass zwischen den beiden letztendlich doch noch eine innige Liebe entstehen konnte und sie sogar eine Familie gegründet haben. Man sieht die Kinder auf einer Wiese vergnügt herumtollen und spielen.²³

Dieses Ende verdeutlicht einmal mehr, dass es sich hier um eine modern definierte Dystopie handelt. Gerne werden diese beiden Begriffe „Dystopie“ und „Utopie“ ihrem Sinn nach miteinander verwechselt. Das Wort Utopie findet eher Platz, wenn es sich um ein positives Bild zukünftiger Ereignisse handelt, eine Utopie entwirft demnach eine ideale und nahezu

²³ Vgl. The Hunger Games: Mockingjay – Part2, R.: Francis Lawrence, US, 2014/2015.

perfekte Welt, wie es sie so aber nicht geben kann. Also muss innerhalb der Hunger Games eher der Begriff Dystopie herangezogen werden. Die Dystopie gilt als Gegenteil der Utopie, die Welt, die für die Zukunft entworfen wird, ist eher schlechter als die gegenwärtige. Dystopien haben immer etwas mit einem Umbruch zu tun und stammen ursprünglich aus der Industrialisierung. Politik spielt eine starke Rolle und ebenso knappe Ressourcen. All diese Bilder stimmen perfekt überein mit dem Film *Hunger Games*, da auch innerhalb jenes Plots all die für eine Dystopie passenden Faktoren vorkommen. Es geht um eine schreckliche Prophezeiung unserer Zukunft und *Hunger Games* spielt ebenfalls in der Zukunft. Die klassische Dystopie war für lange Zeit etwas, was ein schlechtes Ende voraussagte. Spannend an den Hunger Games ist allerdings, dass diese Geschichte nicht nur schlecht ausgeht. Mit Jugend Romanen wurde die Definition der Dystopie überdacht und stark beeinflusst, es zeigt sich gegen Ende jener Dystopie eine Wendung ins Gute, so eben auch bei den *Hunger Games* Büchern von Suzanne Collins. Es soll das Gute in einer Katastrophensituation gesehen werden, so wie es in Jugendromanen ebenso getan wird.²⁴

4. Das Kostüm im Film

Das Kostüm im Film ist ein komplexes Instrument, das der Charakterisierung der Figuren sowie der erzählten Geschichte an sich dient. Werden Filme ausgezeichnet, spielt das Kostüm ebenfalls eine Rolle – Filme wie „My Fair Lady“, „Titanic“, „Der Herr der Ringe“ oder „Vom Winde verweht“ wären ohne die einmalige Kostümausstattung sicher nicht so bekannt geworden. Der berühmteste internationale Filmpreis, der Oscar, wird erst seit dem Jahr 1949 für die Kategorie „Bestes Kostümdesign“ vergeben.²⁵ Filme werden durch Kostüme geprägt und auch wenn „das Kostüm“ zu wenig in Filmanalysen eingebettet wird, so ist es doch wichtig, sich ihm zu nähern und tiefergehend auf seine Bedeutung und dramaturgische und

²⁴ Vgl. *Endlich mal erklärt. Was ist eine Dystopie?*, R.: Tanya Lieske, Deutschlandfunk, 23.03.2020.

²⁵ Vgl. Stylight, „Die besten Filmkostüme in der Geschichte der Oscars“, [stylight.at](https://www.stylight.at/Magazine/Fashion/Die-Besten-Filmkostueme-Der-Geschichte-Der-Oscars-2/), <https://www.stylight.at/Magazine/Fashion/Die-Besten-Filmkostueme-Der-Geschichte-Der-Oscars-2/>, 12.10.2023.

ästhetische Wirkung Absichten zu achten. Zuvor soll jedoch noch der Unterschied zwischen „Kleidung“ und „Kostümen“ betrachtet und erläutert werden.

4.1. Unterschied zwischen Kostüm und Kleidung

So wie im Alltagsleben sind auch im Film Kostüme und Kleidung unmöglich wegzudenken. Durch Kostüme zeigen Charaktere ihre Persönlichkeit oder oftmals auch ihre Herkunft. Folgende Differenzierung kann vorgenommen werden: Bei Kleidung handelt es sich um alltägliches Gewand, mit Kostümen jedoch kommen die Begriffe Maskieren, Verkleiden oder Camouflage ins Spiel. Wenn man vom realen Leben ausgeht, so setzt Kleidung in vielen Bereichen ein Statement, beispielsweise innerhalb der Politik. Wenn ich allerdings vom Alltag ausgehe und mir ohne Überlegung schnell einen Schal umwerfe, rein um mich vor Kälte zu schützen, so ist dies in Filmen nicht der Fall. Kostüme und Kleidung werden bewusst eingesetzt und auch inszeniert. Jedoch ist hier zu unterscheiden, ob man Kleidung auf diegetischer oder nicht-diegetischer Ebene wahrnimmt. Für Zuschauer*innen sind Kleidungsstücke inszeniert und beinahe als Kostüm zu sehen, innerhalb der Filmwelt ist dies aber anders. Hier wird die Kleidung als tatsächliche Kleidung ohne performativen Aspekt gesehen.²⁶

Was, egal ob Kostüm oder Kleidung, allerdings nicht außen vor bleibt, ist die Wichtigkeit des richtigen Einsetzens. Daniel Devoucoux verweist in *Mode Im Film: Zur Kulturanthropologie Zweier Medien* auf eine Aussage von David Bordwell, der besagt, dass es von Bedeutung sei alles Wichtige visuell auszudrücken.²⁷ Hierbei meint er im Speziellen die Wichtigkeit von Kostümen. Natürlich spricht er auch Requisiten und technische Einstellungen an, der Fokus auf den Kostümen ist im Falle der vorliegenden Arbeit jedoch wesentlich relevanter. Kostüme sind wertvolle Träger, um Kontraste filmisch darzustellen, beispielweise der Unterschied eines Helden/einer Heldin zur Alltagsperson, gekennzeichnet durch unterschiedliche

²⁶ Die einzige Ausnahme zeigt sich in der Figur Effie. Bei ihr wird nicht nur außerhalb, sondern auch innerhalb der Filmwelt von Kostümen ausgegangen, da sie stetig performativ auftritt.

²⁷ Vgl. Daniel Devoucoux, *Mode Im Film: Zur Kulturanthropologie Zweier Medien*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007, S. 23.

Kleidungsstücke. Kostüme werden an die Erzählstruktur und die Logik eines Filmes angepasst. So ist es als Zusehende*r meist nachvollziehbar gewisse Entscheidungen des Regisseurs zu verstehen. Dabei spielt die Wichtigkeit des richtigen Einsatzes von Kostümen eine große Rolle und kann die Logik und den Erzählstrang demnach stark beeinflussen oder sogar verändern. Dabei ist es nicht wesentlich, wie häufig ein Kostümwechsel stattfindet oder wie oft sich ein Charakter umzieht, sondern vielmehr die Art des Einsatzes der Kostüme.²⁸

Wie bereits ausgeführt, stehen Kostüme allgemein zwar im Fokus, ganz allein können jene allerdings nicht wirken, so schreibt auch Devoucoux, es reiche nicht, nur die Kostüme zu benennen, jene müssen in Verbindung gebracht werden mit der Filmhandlung und anderen technischen Hilfsmitteln des Films, wie zum Beispiel der Kameraführung. Diese kann dann den Blick auf die Kleidung oder ein Kostüm völlig differenziert darstellen. Licht spielt hier ebenso eine Rolle, da durch verschiedenste Lichteinfälle ein völlig anderes Bild erscheinen würde. Beispielweise wäre die Szene des brennenden Kleides eine völlig andere, würde man die Umgebung in völliger Dunkelheit abbilden, das Feuer auf dem Kleid wäre zwar noch sichtbar, allerdings würde ihm Raum genommen werden, da Dunkelheit auf der Leinwand allgemein eine düstere Stimmung generiert. Welche im Falle der *Hunger Games* vielleicht sogar passend wäre. So ist die Technik innerhalb des Filmes, auch wenn Fokus nicht auf jene gelenkt wird, nicht trennbar von den Kostümen und miteinher auch die Körperhaltung der Darsteller*innen.²⁹ Die moderne Filmtechnik bietet überdies neue Formen des Gewandwechsels; in der Realität dauert es, mal kürzer mal länger, um sich anzukleiden oder zu entkleiden. Durch technische Spielereien und Bearbeitungen im Nachhinein ist es nur eine Frage von wenigen Augenblicken. Katniss Kostüm ist ein völlig anderes, sobald es in Flammen „aufgeht“. Dieser Prozess ist rein durch Nachbearbeitung möglich. So schnell die Flammen erscheinen, so schnell sind diese wiederum weg. Permanenz fällt im Falle ihres Kostümes weg.³⁰

²⁸ Vgl. Ebd., S. 25f.

²⁹ Vgl. Devoucoux, *Mode Im Film*, S. 28.

³⁰ Vgl. Gianonne, *Kleidung als Zeichen*, S. 153.

Zu differenzieren ist auch die Kleidung in der realen Welt zwischen jener im Film, auch wenn diese oftmals sehr gut täuscht und vorgibt real zu sein, so darf nicht vergessen werden, innerhalb der Film-diegetischen Welt ist alles geplant und bewusst eingesetzt. Wenn innerhalb der Arbeit und in Bezug auf den Film auf das Wort Kleidung eingegangen wird, so handelt es sich um die diegetische Ebene, auch wenn für uns Zusehende klar ist, dass es sich um Kostüme handelt. Auch Gianonne Antonella schreibt über die unterschiedlichen Funktionen von Gewand innerhalb des Films und in der Realität, auch wenn Filmkostüme kommunikative Absichten besitzen.³¹

„Die Rolle der Kleidung als Medium bezieht sich auf einen breiten Verhandlungsraum sozialer, politischer, kultureller, religiöser, moralischer, sexueller oder wirtschaftlicher Natur. Die Kleidung beeinflusst, ändert und orientiert dabei die Beziehungen zwischen Personen, Gruppen und Kulturen, die Beziehungen zur Umwelt und der Person zu sich selbst.“³²

Ohne Körper gibt es keine Kleidung oder Kostüme – und umgekehrt: Kostüme oder Kleidung sind ohne Körper vollkommen sinnlos. Subjekt und Objekt sind also untrennbar miteinander verbunden – nicht umsonst spricht man umgangssprachlich daher auch von „zweiter Haut“, und meint damit Kleidung. Mode wandelt sich stetig und entwickelt sich permanent weiter. Per se geht es hier nicht um die Kleidungsstücke, sondern vielmehr um Identitäten. Und Identität kann durchaus durch den Neueinsatz von Modeideen verändert werden. Verändert wird zudem nicht nur die Person selbst, sondern auch die Betrachtenden bekommen einen neuen Blick. Es wird nicht nur ausgedrückt, es findet ebenso eine Verbindung zwischen Menschen statt.³³ Bezogen auf *The Hunger Games* wird dies deutlich dargestellt. Soziale Schichten steigen nicht nur durch Ruhm auf, sie werden in ihrem Kleidungsstil vor dem Sieg und allgemein auch vor den Spielen völlig abweichend dargestellt. Ob sie sich persönlich dadurch identifizieren können, steht außen vor, aber vor allem geht es um das mediale Erscheinen und um das Zur-Schau-stellen. Kommunikation fließt hier mit ein, sie kann völlig verändert, aber auch manipuliert werden, indem modisch etwas aufgezwungen wird, womit

³¹ Vgl. Ebd., S. 129.

³² Devoucoux, *Mode Im Film*, S.29.

³³ Vgl. Ebd., S. 30.

sich Personen nicht wohl fühlen oder nicht wissen, welche Auswirkung Kostüme haben können. In solchen Fällen ist vermutlich nicht mehr von einem Modestatement zu sprechen, vielmehr von einer Strategie.³⁴ In dieser Strategie steckt noch ein weiterer interessanter Punkt. Kostüme werden innerhalb des Films oftmals zu Zeichen, im filmischen Kontext, ähnliche Konstellationen innerhalb verschiedener Kostüme deuten auf diese Zeichen hin. In *The Hunger Games* sind die Flammen eindeutig jenes Zeichen, sie kommen wiederholt vor, allerdings auf unterschiedlichen Kostümen. Was hierbei entsteht – oder genauer: hergestellt werden soll, ist eine wiederholte Wahrnehmung der Zusehenden und somit ein Hinlenken der Wahrnehmung in eine bestimmte Richtung. Dies wird bewusst eingesetzt, um nur mit dem Kostüm eine Vorahnung zu geben oder eine bestimmte Stimmung einzuleiten. Kleidung ist ein komplexes Konstrukt, welches stetig kodiert, auch wenn dies nicht direkt erkennbar ist. Es geschieht unterschwellig und wird unauffällig eingebaut.³⁵ Ein Kleidungsdetail, dieses kann noch so kleinteilig sein, kann im Verlaufe eines Filmes zu einem Erkennungsmerkmal einer Person werden. Bei Katniss Everdeen kann man beinahe nicht mehr von einem Erkennungsmerkmal sprechen, sondern mehr von einer Zuschreibung.³⁶ Fast als würde ihre Person nicht mehr existieren, nur noch der Teil ihres Kostumes und so auch ihr neuer Name „the girl on fire“.³⁷ Abgesehen von den Kostümen mit der auf sie aufmerksam gemacht wird, ist ihre alltägliche Kleidung schlicht gehalten.

Ein Phänomen ist in Filmen zu beobachten. Dass die Alltagswelt innerhalb des Films meist mit nicht auffälligen einfachen Kleidungsstücken verbunden wird. Es wird versucht Natürlichkeit in Filme zu bringen, um so das Leben zu zeigen. Im Falle der *Hunger Games*, abgesehen vom zeitlichen Aspekt und den dadurch futuristisch eingesetzten Kostümen, ist ein starker Unterschied erkennbar zwischen der realen Welt und fiktiven Filmwelt. Dies ist direkt nach Filmbeginn unverkennbar. Kostüme sind das erste Indiz für den Charakter einer Person, für das soziale Umfeld und zugleich übermitteln die Kostüme ganz klar auch Emotionen. So können Farbtöne wie blau, grau oder violett eine düster-traurige Stimmung signalisieren und

³⁴ Vgl. Ebd.

³⁵ Vgl. Gianonne, *Kleidung als Zeichen*, S. 135ff.

³⁶ Vgl. Ebd., S. 151.

³⁷ *The Hunger Games*, R.: Garry Ross, US, 2012.

im Gegenzug dazu kommt es bei Rot, Orange oder Gelb zu optimistischeren und glücklichen Gefühlen für das Publikum. Dabei ist zu beachten, dass innerhalb unterschiedlicher Kulturen Farben verschieden konnotiert sind, wirken und wahrgenommen werden, dennoch ist eine direkte Unterscheidung zwischen kühlen und warmen Farbtönen vorhanden.³⁸ Die warmen Farben – Rot-Gelb-Orange – sind direkt in Verbindung zu setzen mit dem Feuer. Spezifisch Rot steht unter anderem auch für Gefahr, so sehr positive Gefühle bei jenen Farben aufkommen, so können sie ebenso abschreckend sein. Eine passende Parallele, wenn man an das brennende Kleid von Katniss denkt. Die folgende Abbildung verdeutlicht die Eigenschaften von Farben und verdeutlicht die Entscheidung der Kostümbildnerin Judianna Makovsky in bestimmten Szenen. So kommen die Farben rot und orange bei Katniss in Einsatz und können mit den Eigenschaften Stärke, Freiheit und Optimismus in Verbindung gebracht werden. Jene Eigenschaften verkörpert sie vor allem innerhalb des Kapitols. So kann man bei Effies erstem Auftritt eindeutig von einer anderen Wertevorstellung als Katniss sprechen. Die Farbe rosa verdeutlicht dies und kann mit ihrer Kreativität, vor allem in Bezug auf Mode, verknüpft werden. Eindeutig wird auch das Farbschema, welches sich in rosa und violett hält, innerhalb des Kapitols erkenntlich. Die Bewohner*innen tragen Kleidung und Perücken in diesen Farben. Wohlstand und Kreativität wird innerhalb dieser zwei Farben eingeordnet. Zwei passende Eigenschaften für das Volk innerhalb des Kapitols.

³⁸ Vgl. Joana, „Die Macht der Farben. Wie Farben Gefühle & Verhalten bestimmen“, ANA ALCAZAR Magazin, 03.02.2022, <https://www.a-n-a.com/shop/blog/ratgeber/die-macht-der-farben-wie-farben-gefuehle-verhalten-bestimmen>, 30.12.2023.

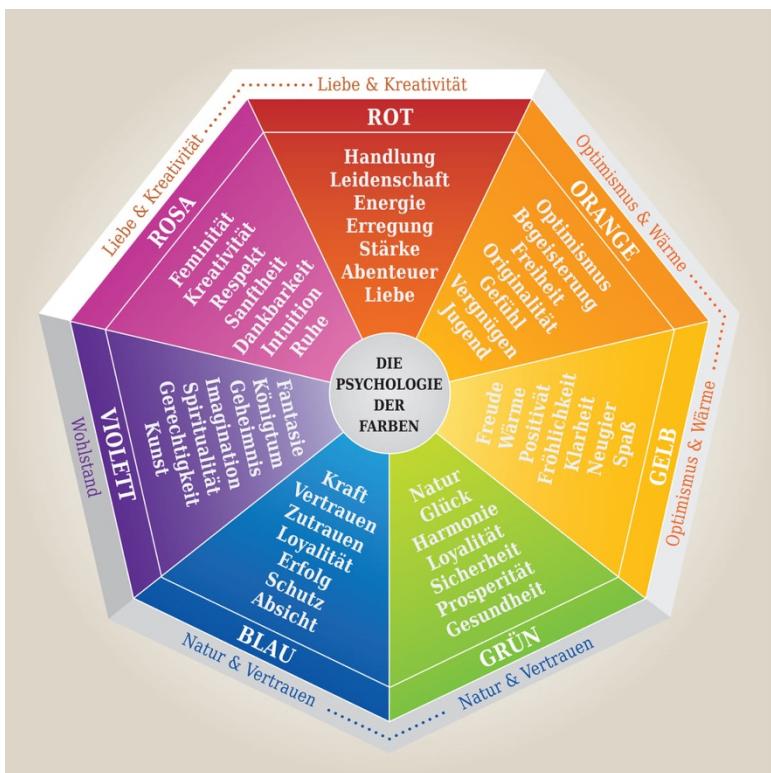


Abb. 3³⁹

Zur anfänglichen Unterscheidungsdefinition von Kostüm und Kleidung ist noch wichtig zu ergänzen: Auf der Leinwand ist jedes einzelne Kleidungsstück ein Kostüm – oftmals verleiht es einer Person sogar erst ihren Wiedererkennungswert⁴⁰ – das zerrissene Bärenfell, das beispielsweise Leonardo DiCaprio in *The Revenant - Der Rückkehrer* um seinen Körper geschlungen hat, gilt als ein solch wiedererkennbares Kostüm für eine Figur. So wirkt eine Figur innerhalb eines Filmes oftmals erst vollständig, wenn jene bereits in der Maske war und bestenfalls auch die Haare perfekt sitzen. Auch wenn die Frisur bewusst zerstört aussieht, so ist es in jenem Fall nicht natürlich oder zufällig, sondern eine bewusste Entscheidung des Regisseurs in Zusammenarbeit mit der Masken- und Kostümbildnerin.

³⁹ Joana, „Die Macht der Farben. Wie Farben Gefühle & Verhalten bestimmen“, ANA ALCAZAR Magazin, 03.02.2022, <https://www.a-n-a.com/shop/blog/ratgeber/die-macht-der-farben-wie-farben-gefuehle-verhalten-bestimmen>, 30.12.2023.

⁴⁰ Katarina Köhler, „Kostüm“, *Handbuch Filmanalyse*, hg. v. Malte Hagener/ Volker Pantenburg, Wiesbaden: Springer 2020, S. 131-155, hier S. 148.

Die in den *Hunger Games* eingesetzten Kleidungsstücke haben im Falle des Filmes gleich zwei Aufgaben, einerseits definieren sie den Charakter der Filmfigur, zugleich wird aber auch genau jenes der Schauspielerin, des Schauspielers entzogen. Kostüme helfen den Charakter aufzubauen und jene Lebendigkeit zu geben, die eine Figur braucht, um glaubwürdig zu erscheinen. Zugleich ist anhand von Kostümen die Zeit, in welcher eine Geschichte spielt, erkennbar. Kostüme passen sich an Modetrends innerhalb gewisser Zeiten an und zeigen so, um welche Epoche oder welches Jahrzehnt es sich spezifisch handelt. Mode allgemein projiziert etwas innerhalb einer Gesellschaft und im Film wird dies dargestellt und oftmals verdeutlicht oder verstärkt in Kombination mit zeitlichen Ereignissen oder Verhaltensmustern.⁴¹ Modegeschichte ist nicht nur auf Kleidung bezogen, sie bezieht zugleich auch den menschlichen Körper und deren Sprache der Bewegung mit ein. Der Film präsentiert Züge und Ausschnitte aus dem realen Leben.⁴² Die Mode ist in Bezug auf den geschichtlichen Aspekt Übermittler aber auch rein als Medium zu sehen, durch jenes Medium wird erst bewusst was ausgedrückt werden soll.⁴³ Im Beispiel von *The Hunger Games* bekommt Katniss durch ihr Kostüm erst eine bestimmte Zuschreibung „The girl on fire“. Zuvor war sie schlicht und ergreifend das Mädchen aus Distrikt 12, welches bis zu ihrer freiwilligen Meldung, anstelle ihrer Schwester, niemand kannte. Kostüme allein erzählen bereits etwas über die Person, kommt dann noch die großartige schauspielerische Leistung hinzu, so bietet das Kostüm nochmals neue Blickwinkel. Nicht nur wird hierbei erzählt, es wird viel zugeschrieben und auch getäuscht. Auf diese Weise kann ein bestimmter Kleidungsschnitt eine völlig neue Figur übermitteln und auch die Körperhaltung verändern.⁴⁴ Entscheidet sich der Regisseur oder die Regisseurin für ein Kostüm oder ein Kleidungsstück, das vom Publikum keineswegs erwartet wird, so kann dies auch zu Verwirrung führen und einen Auftritt im extremen Fall zerstören. Devoucoux bezieht sich auf Edith Head, welche von einem direkten Zusammenhang von Erzählung und Kostüm spricht, somit würde sie auch belegen, dass gewisse Kostüme zu Szenen oder Figuren passen müssen, um so einen schlüssigen Erzählstrang zu erzielen. Dementsprechend wird Klarheit geschaffen, und es wird räumlich als auch zeitlich

⁴¹ Vgl. Devoucoux, *Mode Im Film*, S.32ff.

⁴² Vgl. Ebd., S. 43f.

⁴³ Vgl. Ebd., S. 53.

⁴⁴ Vgl. Ebd., S.54.

eingeordnet. Zeitlichkeit ist durch Kostüme generell stark erkennbar und abgesehen von einer bestimmten Zeit übermitteln sie auch eine bestimmte Stimmung.⁴⁵ Im Film wird dies durch bereits verjähzte Stilmittel wie Perücken dargestellt. Der eindeutige Unterschied zu dem Haarersatz aus dem Barock- und Rokokozeitalter ist allerdings die Farbwahl. Mit Barock ist in diesem Fall der Modestil aus den französischen Adelshäusern gemeint. Perücken waren damals zwar auffällig in ihrer Form, aber an sich in grauer oder weißer Farbe. Es handelt sich bei jenen im Film um sehr bunte und schrille Farben. Ein anderes Beispiel, um die Zeitlichkeit zu verdeutlichen sind die futuristischen Uniformen der Soldaten, welche aus hartem, robustem Material bestehen und an Roboter erinnern. Dies kann ebenso als Panzer gedeutet werden.

Kleidung ist somit im realen Leben und in Filmen wichtig, die Situationen, in welchen sie zu sehen ist, unterstreicht die Bedeutung jener Kleidungsstücke und lenkt sie in eine bestimmte Richtung. Als Beispiel, bezogen auf *Hunger Games*, macht die Situation das brennende Kleid vielmehr zu einem Gegenstand und so bekommt es auch den kompletten Film über einen Sinn und damit eine Wichtigkeit. Dieses Wechselspiel von Bedeutsamkeit und Einordnung bietet der Film nicht allein, hierfür ist ein Publikum notwendig. Dennoch geschieht das meiste für die Person, dies erklärt auch, warum diese Person gewissen Handlungen tätigt. Hier kommt nicht nur der Ablauf einer Geschichte hinzu, sondern auch der Schnitt, welcher täuschen und viel verändern kann. Kostüme können ein visuelles Spektakel sein, rein für diesen Zweck sind sie definitiv nicht eingebaut. Sie werden in den Handlungsstrang eingearbeitet und fallen bestenfalls nicht andersartig auf, zumindest nicht außerhalb des Film-Plots.⁴⁶

Unterschiedliche Genres haben alle eines gemeinsam, egal ob Komödie oder Kriegsfilm, der Körper von Menschen oder deren Maschinen werden zum Thema. Wenn sich ein Mensch, so auch in *The Hunger Games*, verletzt, verändert sich kurz, oftmals aber auch langzeitig, der Charakter.⁴⁷ An erster Stelle verändert sich die Kleidung, welche als Schutz dienen soll Johanna

⁴⁵ Vgl. Devoucoux, *Mode Im Film*, S. 56ff.

⁴⁶ Vgl. Ebd., S. 62f.

⁴⁷ Vgl. Devoucoux, *Mode Im Film*, S.54.

Barzen nennt es auch das bessere Fell, welches Schutz vor Wetterwechsel gibt und die Verletzungsgefahr mindert. Hier wird ersichtlich, dass dies auch in *Hunger Games* eine Rolle spielt.⁴⁸ Im Falle von Katniss handelt es sich bei ihrer Verletzung um Verbrennungen, ausgelöst wurden sie zwar nicht durch Feuer, aber durch giftigen Rauch. In den Szenen nach der Verletzung wirkt sie viel schwächer und ihr sind Dinge wie eine Flucht für eine Zeit lang nicht möglich. So versucht sie in der extremen Situation, in der sie sich befindet, zu ruhen, eine Eigenschaft, die zuvor nicht zu ihrem Charakter passt. Körper müssen im Film anders bearbeitet werden als in der Realität. Devoucoux erwähnt, dass der Schauspieler/die Schauspielerin eine Art verbindendes Glied zwischen Autor*in und Publikum ist. Jenes Glied muss schön sein, bestenfalls faszinieren.⁴⁹ Stellvertretend steht Kleidung für den Körper und ist auf jeden Fall faszinierend, wenn Katniss sie präsentiert. Dabei kommt es auch darauf an, wer ein bestimmtes Kleidungsstück trägt, so kann ein und dasselbe Kleidungsstück eine völlig andere Wirkung hervorrufen. Einerseits in seiner Präsentation und auch in Form und Farbe kann sich das Stück verändern.⁵⁰ Den Körper wegzudenken und nur die Kleidung zu betrachten, wie bereits erwähnt, ist nicht möglich, da der Körper die Kleidung austrägt.⁵¹ Dazu kommt allerdings, ob es sich um einen männlich oder weiblich gelesenen Körper handelt.⁵² Geschlecht spielt, auch wenn in heutiger Zeit von bestimmten Differenzierungen und Einordnungen immer mehr Abstand genommen wird, im Laufe der Kostümgeschichte eine wichtige Rolle. Einhergehend ist nicht nur Geschlecht relevant und ob ein Kleidungsstück männlich oder weiblich wirkt, es kommen viele sexistische Faktoren hinzu. Unterhaltungsfilm ist eine Grundlage für klischeehafte Bilder und Ausprägungen von Sexismus. Devoucoux meint allerdings, dass Maskulinität und Feminität nicht direkt von der realen Welt übernommen werden, sondern neu erfunden.⁵³ Eines lässt sich allerdings direkt daraus schließen. Geschlechterrollen können bezogen auf die Darstellung von Kostümen und Kleidung nicht ignoriert werden. Dieses Thema ist äußerst präsent und auch wenn man versucht, jene Grenze zu verwischen, so war es geschichtlich lange relevant. Eines der spannendsten Phänomene ist

⁴⁸ Vgl. Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 15.

⁴⁹ Vgl. Devoucoux, *Mode Im Film*, S. 76.

⁵⁰ Vgl. Ebd., S. 79f.

⁵¹ Vgl. Ebd., S. 74.

⁵² Vgl. Ebd., S. 81.

⁵³ Vgl. Devoucoux, *Mode Im Film*, S. 88.

der Versuch jene geschlechtliche Einteilung von Kleidungsstücken zwischen Männern und Frauen zu tauschen. So kommt es wie auch in *Hunger Games* schnell zu einer männlichen Zuschreibung, wenn Katniss praktische Kleidung trägt, in ihrem Fall Hose und Jacke. Solche Darstellungen zeigen das jene Thematik gerade dann, wenn man versucht sie aufzubrechen vielmehr zum Thema wird.

4.2. Kleidung ist nicht gleich Kleidung

Begriffe wie „Kleidung“ oder „Kostüm“ können miteinander verschwimmen, weil es sich in beiden Fällen um Textilien, welche in den allermeisten Fällen zur Bedeckung eines Körpers dienen, handelt. Beide umhüllen, schützen und charakterisieren.⁵⁴ Auch wenn „Kleidung“ und „Mode“ begriffsdefinitorisch bereits differenziert wurden, so kommen doch beide Wörter in vorliegender Arbeit wiederholt vor. Was hier somit außerdem miteinfließt und nicht außer Acht gelassen werden darf, ist der Begriff der Mode, da es ohne Kleidung die Mode nicht gäbe und diese den haptischen Teil der Mode bildet.⁵⁵

Allerdings ist dies nicht so einfach erklärt und alle drei Begriffe – Kleidung, Kostüm, Mode – vermitteln jeweils andere Funktionen.

Kleidung an sich wird laut Roland Barthes nicht nur von Begriffen wie Kostüm unterschieden, sondern selbst bei der Kleidung handelt es sich wiederum um verschiedene Unterarten. Er spricht hier von drei Ebenen: einer abgebildeten, einer geschriebenen und einer realen, wobei die reale Ebene den Ursprung und Baustein für die anderen zwei bildet. Jede dieser Ebenen besitzt laut seiner Definition eine unterschiedliche Struktur. Die abgebildete eine ikonische, die geschriebene eine verbale und die reale eine technologische.⁵⁶ Darüber hinaus gibt es eine historische Ebene, im Film handelt es sich nicht um die reale oder verbale Ebene. Somit wird filmischen Kostümen eine ikonische Struktur zugeschrieben. Da jene Ebene allerdings ursprünglich aus der Alltagswelt hervorkommt, muss es einen Prozess bis dorthin geben, und

⁵⁴ Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 13.

⁵⁵ Vgl. Ebd., S. 18

⁵⁶ Vgl. Roland Barthes, *Die Sprache der Mode*. Frankfurt am Main: edition suhrkamp 1985, S. 14f.

dieser geschieht durch eine Verschiebung, welche Barthes mit den sogenannten *shifters* (Verschiebern) beschreibt. Durch diese ist es möglich, das Reale in ein Bild zu verschieben und im Falle der vorliegenden Arbeit auf die Leinwand, obwohl dieser Prozess etwas komplexer ist, da es sich bei Filmen um Bewegtbilder der Kleidungsstücke handelt. Es findet eine abgeänderte Kodierung statt. Hier soll Roland Barthes einmal ausführlicher zitiert werden:

„Da wir es mit drei Strukturen zu tun haben, brauchen wir drei Arten von *shifters*: vom Realen zum Bild, vom Realen zur Sprache (*langage*) und vom Bild zur Sprache. Für die erste Übertragung von der technologischen in die ikonische Kleidung ist der wichtigste *shifter* der Schnittmusterboten, dessen (schematische) Zeichnung die einzelnen Fabrikationsschritte des Kleidungsstücks analytisch wiedergibt; wozu noch die graphischen oder photographischen Verfahren hinzuzurechnen wären, die dazu dienen, das technische Substrat eines äußeren Merkmals oder ‚Effekts‘ sichtbar zu machen: Verstärkung einer Bewegung, Vergrößerung eines Details, Blickwinkel.“⁵⁷

Was der Philosoph mit diesen Gedankengängen andeutet, ist prinzipiell: Kleidung vermittelt und verstärkt immer Botschaften, nichts ist zufällig, alles bedeutet etwas, und zwar auf unterschiedliche Arten. Ein Beispiel von Barthes für das Abändern eines Codes von der Alltagsrealität zum Bild, wäre zum Beispiel das Präsentieren von Kleidungsstücken in Zeitschriften. Früher waren Zeitschriften einer der Hauptträger, um Mode unter die Massen zu bringen und zu verbreiten.⁵⁸ Dies ist in heutiger Zeit anders und vor allem schnelllebiger. Es gibt abgesehen von Magazinen und Zeitschriften unzählige Internet-Medien-Plattformen, durch die eine solche Verbreitung stattfindet. Der immense Unterschied ist vorrangig das rasante Tempo jenes Prozesses im Netz. Auch in *Hunger Games* ist eine solche Verbreitung sichtbar, einerseits für das tatsächliche Publikum des Filmgeschehens im Kino selbst, aber auch auf diegetischer Ebene wird für die Bewohner*innen von Panem. Alles, was in Bezug auf die Hungerspiele passiert, wird auf Bildschirmen und in den Fernsehapparaten übertragen. Damit in Verbindung stehend ebenso die Mode, die gerade im Kapitol getragen wird, sowie auch die unterschiedlichen Tributes, die zur Schau gestellt werden, als es heißt, sie müssen sich vorstellen, damit zu ihrem Gesicht ein Name im Gedächtnis bleibt.

⁵⁷ Barthes, *Die Sprache der Mode*, S. 16.

⁵⁸ Vgl. Ebd., S. 19.

Barthes geht bezogen auf die Kleidung weiter auch auf andere Assoziationen ein. Dabei erwähnt er die Metapher und auch den Reim. Geht man von der Originalfassung aus, und ruft sich Katniss brennendes Kleid in Erinnerung, ist kein Reim erkennbar. Spannend allerdings ist der Fall, der hier durch die deutsche Übersetzung eintritt. Aus „the girl on fire“ wird das „Mädchen in Flammen“, hierbei handelt es sich nicht um einen direkt erkennbaren reinen Reim. Unterteilt man jedoch die Silben und bezieht sich mit Barthes Aussage nur auf die Endungen, so besitzen die Wörter Mädchen und Flammen dieselbe. Hier geschieht eine Kollision zwischen Sprache und Materie.⁵⁹ Das Kostüm geht in Flammen auf und führt dazu, dass Katniss ab einem gewissen Zeitpunkt immer als Person, die in Flammen steht, genannt und assoziiert wird. Ihr Geschlecht wird zudem miteinbezogen und somit gilt sie nur noch als das Mädchen. In Kombination ergibt sich „das Mädchen in Flammen“. Wenn man den Film nicht kennt, oder die spezielle Szene nicht gesehen hat, so könnte man auch davon ausgehen, dass Katniss gar keine Kleidung trägt und die Frau als Körper tatsächlich verbrennt – diese Vorstellung wiederum bringt uns die Hexenverbrennungen ins Gedächtnis. Durch die Sprache wird jedenfalls ein gänzlich anderes Bild übermittelt, als es im Film tatsächlich gezeigt wird. Eher drängt sich da schon das Verbrennungsmotiv aus dem Film „Portrait of a Lady on Fire“ (Portrait de la jeune fille en feu) auf. In dem 2019 entstandenen Film von Céline Sciamma brennt in einer Szene nicht nur das Portrait der Geliebten, sondern in einer weiteren Sequenz die Geliebte selbst.⁶⁰ Ebenso drängt sich an dieser Stelle ein weiterer Vergleich aus der Filmwelt auf: „Little Women“⁶¹, der ebenfalls 2019 herausgekommene Coming-of-Age-Film der Barbie-Regisseurin Greta Gerwig zeigt gleich zu Beginn eine Szene, in der die Hauptfigur Josephine March an einem Kamin stehend plötzlich in Flammen steht, genauer gesagt, ihr Kleid fängt Feuer.⁶² Der Vergleich mag vielleicht etwas weit hergeholt scheinen, doch steht das in Feuer geratene Kleid der Jo March aus „Little Women“ ähnlich wie das brennende Kleid von Katniss für Entschlossenheit, Mut, Meinungsstärke und nicht zuletzt Veränderungswillen.

⁵⁹ Vgl. Barthes, *Die Sprache der Mode*, S. 241.

⁶⁰ Vgl. *Portrait of a Lady on Fire*, R.: Céline Sciamma, FR 2019.

⁶¹ Film basierend auf dem 1868/1869 veröffentlichten Roman „Little Women“ in zwei Teilen der US-amerikanischen Schriftstellerin Louisa May Alcott.

⁶² Vgl. *Little Woman*, R.: Greta Gerwig, US, 2019.

Zurück von den beiden Vergleichsexkursen: Die Zuschreibung „the girl on fire“ ist zusammengefasst ein wesentlich dramatischeres Bild und vermutlich ist dies sogar beabsichtigt, wenn man die Geschehnisse, die im Hintergrund und parallel ablaufen, miteinbezieht.

Mode, die Kleidung nun mal in ihrem Begriff beinhaltet, gibt gewiss Hinweise auf Identität, beziehungsweise, so Roland Barthes, ist Identität von Mode ablesbar:

„Im ersten Fall wird aus der Mode eine Tätigkeit ersichtlich, die als solche oder durch ihre raumzeitlichen Umstände charakterisiert ist (*wollen Sie andeuten, daß Sie dies tun, so tragen Sie jenes*); im zweiten Fall wird an der Mode eine Identität ablesbar (*wollen Sie dies sein, müssen Sie sich so kleiden*). Die Trägerin der Mode sieht sich also insgesamt vier Fragen ausgesetzt: *Wer? was? wann? wo?*“⁶³

Diese fiktive Gedankenskizze löst Barthes dann auf, indem er sagt, auf mindestens einer dieser Fragen bekommt die Trägerin von Mode auch eine Antwort.

Diesen Gedanken von Barthes möchte ich anhand von Katniss Everdeens Kleidung am Anfang des Films rein durch Beobachtung untergliedern und auf die Fragen (Wer? Was? Wann? Wo?) eingehen. Damit soll gezeigt werden, wie eine Figur mit all ihren unterschiedlichen Charakterzügen bei einem Publikum ankommt, wenn es rein um ihre Kleidung und dessen Erscheinungsbild geht.

Wer?: Eine junge Frau, selbstbewusst und nicht sonderlich eitel ist auf der Leinwand zu sehen.

Was?: Bezogen auf das Gewand trägt sie eine braune Lederjacke, Stiefel in vermutlich demselben Material und eine Hose aus Stoff. Die Farbtöne sind braun, grau, somit ist ihr Outfit sehr einfach im Schnitt und zugleich bequem und praktikabel für den Alltag oder auch die Jagd. Der praktische Faktor wird zudem noch unterstrichen durch ihre Frisur, sie trägt ihr Haar

⁶³ Barthes, *Die Sprache der Mode*, S. 254f.

in einem geflochtenen Zopf, und zusätzlich trägt sie als „Accessoire“, wobei hier tatsächlich eher von einer Waffe die Rede sein sollte, einen Bogen samt Pfeilen mit sich. Die gedeckten Farben der Kleidung erinnern an die Natur mit ihren erdig braun-grauen Tönen.

Wann?: Diese Frage ist nicht so einfach zu beantworten, einzig und allein kann man den Lichtverhältnissen entnehmen, dass es sich irgendwann unter Tags handelt. Und zugleich ist es vermutlich eine Jahreszeit mit mittlerer Temperatur, da ihre Kleidung lange und den Körper bedeckend ist, allerdings nicht zu wärmend wirkt, eher denkt man an das landläufig bekannte „Übergangsgewand“. Demnach wäre der Frühling denkbar. Eine sonstige genaue zeitliche Einordnung in eine bestimmte Epoche oder ein Jahrhundert ist nur von jenem Szenenbild aus nicht möglich.

Wo?: Sie befindet sich in einem Wald, der saftig grüne Blätter zeigt. Was aus jener Fragestellung auch zu entnehmen ist, dass jener Ort ihr nicht fremd ist, dadurch, dass sie sich an diesem Ort so gut bewegen kann und sicher wirkt, trotz der vielen Hindernisse wie Wurzelwerk oder herumliegende Baumstämme.

Den Antworten auf die vier Fragen zu entnehmen, befindet sie sich vermutlich gerade auf Jagd, dies ist allerdings vor allem durch die Umgebung und den Bogen erkennbar. Erkenntlich wird durch diese Fragen bereits einiges und ihre praktische Kleidung ist somit durchaus auch sinnvoll. Allein durch Kleidung können Geschichten erzählt werden, selbst wenn man von der Haltung und dem Körperbau absieht, so gibt allein schon die Kleidung Information her.⁶⁴

⁶⁴ Vgl. Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 13.



Abb 4+5.⁶⁵

Kleidung dient nicht nur dazu, eine Einordnung zu schaffen, Kleidung will vorgeführt und präsentiert werden, damit einher geht allerdings oftmals der trügerische Schein, nicht zu zeigen, was eigentlich ist. Kleidung zeigt oft etwas anderes als tatsächlich dahintersteckt.⁶⁶ Bezogen auf *The Hunger Games* ist es im ersten Moment zwar nicht direkt die Kleidung selbst, die dieses trügerische innehaltet, sondern mehr die technischen Effekte. Diese erzeugen die Flammen und so erwähnt auch Katniss, dass sie real sind, obwohl dies gar nicht der Fall ist, weder innerhalb der Filmwelt noch außerhalb. Sie stellt die Flammen als etwas Bedrohliches dar und mit den Worten „I was just hoping that I wouldn't burn to death“⁶⁷ bricht schlagartig lautes Gelächter unter den zusehenden Bewohner*innen von Panem aus, obwohl etwas Tiefgründigeres hinter ihrer Aussage steckt. Als sie diesen Satz von sich gibt, weiß man als Kinobesucher*in, dass das eine Lüge sein muss, es wirkt allerdings nicht wie eine Lüge. Ihre Aussage wirkt vollkommen ernsthaft und so könnte man daraus sogar schließen, dass sie vermutlich wirklich ängstlich ist, allerdings bezieht sich diese Angst nicht auf die Flammen, diese können ihr nichts antun, die Angst müsste in ihr verborgen liegen. Womöglich spielt die Hauptfigur bereits zu dem Zeitpunkt ihre Angst vor dem Kapitol an und bringt die Aussage daher realistisch über die Bühne – das kann nicht „bewiesen“ werden, die Vermutung, dass es so sein gewesen sein muss, drängt sich allerdings auf.

Roland Barthes erwähnt etwas in „Die Sprache der Mode“, was auf *The Hunger Games* umgemünzt durchaus erhelltend ist, Sinn macht und in der visuellen Darstellung auch eine

⁶⁵ „The Hunger Games Scenes - Katniss and Gale in the meadow“, R.: Jen Lalalaw, youtube.com, 14.04.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=ChZBeL1M7qE>, 10.10.2023. [1:15] / [1:17]

⁶⁶ Vgl. Barthes, *Die Sprache der Mode*, S. 259.

⁶⁷ *The Hunger Games*, R.: Garry Ross, US, 2012. [00:52:48]

Entsprechung findet. Barthes schreibt von gespielten Metaphern, wenn diese eingesetzt werden, so geschieht es, dass Mode näher an die politische Macht rückt. Ich folge Barthes hier mit dem Begriff „Mode“, Kostüm und Kleidung sind dessen ungeachtet jedoch immer mitgemeint – die fließenden Übergänge der Begriffe wurden eingangs bereits ausgeführt und problematisiert. Er beschreibt die Mode als Parlament.⁶⁸ In Panem ist genau das zu sehen, die Reichen unterscheiden sich rein von ihrer getragenen Mode direkt von den ärmeren Distrikten – man denke an der Stelle nur an die beiden Charaktere Snow und Effie. Mit diesem Motiv der Unterschiedlichkeit wird regelrecht gespielt. Vor allem der gesellschaftspolitische Umschwung und der Wandel, der bezogen auf die einzelnen Tribute stattfindet, zeigt, wie stark und eindeutig die politische Macht durch die Mode ausgedrückt und präsentiert wird. Eine Beobachtung von Barthes ist die, dass er thematisiert, dass Mode zu wählen und sie dann zu tragen immer auch eine Entscheidung ist, also ein bewusstes Handeln voraussetzt. Und er steigert diesen Gedanken noch, indem er von der „Weisheit der Mode“ spricht und damit meint, sobald jene – also in dem Fall die Mode selbst – eine Entscheidung offenbart, so wird sie real.⁶⁹ Oftmals werden diese Entscheidungen allerdings unterschwellig dargestellt, sie, die Mode, so Barthes, verjagt den Menschen und wird so zu einem autarken Universum. Im Falle von Katniss und vor allem von ihrer letzten befreiten Transformation des Hochzeitskleides, ist hier nicht mehr von Unterschwelligkeit die Rede. Auch Barzen spricht davon, dass Mode sehr vielfältig ist aber vor allem auch provozieren kann.⁷⁰ Es handelt sich um einen entschiedenen Akt gegen die Haupt-Regierung, im speziellen gegen Präsident Snow. Er ist es, der Katniss befiehlt, sie müsse ein Hochzeitskleid tragen. Dem wird zerknirscht Folge geleistet, doch dann beginnt sie sich zu drehen und aus der Drehung heraus wird aus dem Hochzeitskleid die schwarze Robe mit den weiten Schwingen, die natürlich den Aufstand, den Mut und die Freiheit symbolisieren. Und auch wenn das durch vorherige Taten oder Aktionen ihrerseits bereits klar wurde, zeigt dieser spezielle Moment unmissverständlich, dass ihre Kostüme an Relevanz gewinnen und dies für das Publikum sichtbar wird, mit welch provokant und entschiedener Vorgehensweise sie sich gegen die Befehlsausgabe der Regierung stellt. Der

⁶⁸ Vgl. Barthes, *Die Sprache der Mode*, S. 276.

⁶⁹ Vgl. Ebd., S. 277

⁷⁰ Vgl. Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 19.

Prozess, welcher hier beschrieben wird, ist genau das, was Barthes meint, wenn er davon spricht, dass Mode das Unvorhersehbare unter Kontrolle hat.⁷¹

Für meine Arbeit ist der begriffsdefinitorische Unterschied zwischen Kleidung und Kostümen wichtiger als die Differenzierung zwischen unterschiedlichen Kleidungssystemen, dennoch sollen jene ebenfalls Erwähnung finden. Bestimmten Rollen werden Kostümmustern zugeordnet und jene werden erkannt und damit assoziiert.⁷² Auch bei Katniss ist dies der Fall. Das Element Feuer und auch die Signalfarben Rot und Orange für die Flammen sind ein Merkmal für Katniss Kostüme und so muss ihr Name nicht mehr weiter erwähnt werden, es reicht die Nennung des Kostüms und den Zusehenden ist augenblicklich bewusst um wen es sich handelt. Auch Psychologie und Soziologie spielen eine Rolle, um die Aussage eines Kostüms fassen zu können.⁷³ Kostüme werden durch bewussten Einsatz zu einem Ausdrucksmittel, hier erwähnt Barzen das Beispiel von arbeitenden Frauen, vor allem aus den 1960er und 1970er Jahren. Jacke, Rock und Bluse in ein- und demselben Muster oder der gleichen Farbe waren ein äußerst gängiges Stilmittel in der damaligen Mode. Wenn man von jenem Kostüm spricht, ist es zwar nicht dasselbe wie ein Filmkostüm, besitzt aber dennoch den gleichen Namen. Vor allem durch solche Bewegungen werden bestimmte Stereotype geschaffen und diese werden nonverbal rein durch die Mode übermittelt.⁷⁴ So war es in damaliger Zeit ungewohnt, Frauen in Hosen zu sehen und an dieser Stelle könnte man hinterfragen, weshalb Katniss nur Kleider trägt, wenn sie nicht gerade innerhalb der Hungerspiele um ihr (Über-)Leben kämpft. Kleider sind in der westlichen Welt immer noch ein typisches Kleidungsstück für Frauen, so kann man auch hinterfragen, wieso eben genau Katniss ein Kleid trägt (warum zum Beispiel nicht Peeta?), welches in Flammen aufgeht, vermutlich weil sich die Gesellschaft noch immer genau an jenen stereotypischen Geschlechtsbildern mit ihrer jeweiligen Zuordnung orientiert.⁷⁵ So wird der Kampfanzug selten zum Gesprächsthema, sondern viel mehr die brennenden Kleider. Die Reaktion der Bewohner*innen Panems ist nicht direkt auf den Körper bezogen, sondern auf die Kleidung

⁷¹ Vgl. Barthes, *Die Sprache der Mode*, S. 269.

⁷² Vgl. Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 5.

⁷³ Vgl. Ebd., S. 11.

⁷⁴ Vgl. Ebd., S. 11ff.

⁷⁵ Vgl. Ebd., S. 31.

der Person, in dem Fall Katniss. Was die Kleidung in Kombination mit der Filmfigur hergibt, wird im Weiteren auch ihre Persönlichkeit kreieren.⁷⁶

4.3. Schutz, Scham und Schmuck

Barzen hingegen geht, indem sie auf den Psychoanalytiker John Carl Flügel verweist, auf die Schutz-, Scham- und Schmucktheorie ein.⁷⁷ Diese besagt, wie Kleidung auf den Körper wirken kann und ursprünglich sollte – die naheliegende Funktion. Kleidung hat ursprünglich und von Beginn an den Sinn, einen Körper zu schützen, das besagt auch die Schutztheorie. Kleidung bietet Schutz nicht nur im gefährlichen Aspekt, sondern auch auf Nacktheit bezogen, um sich so vor Blicken anderer zu schützen.⁷⁸ Nacktheit wird oftmals mit Scham in Verbindung gebracht. Die Schamtheorie löst die Theorie des Schutzes ab, Kleidung wird eine zwingende Konsequenz der natürlichen Scham.⁷⁹ Scham unterliegt historisch und kulturell einen Wandel und die Scham hat ursprünglich nicht direkt mit dem Wort schämen zu tun. Die Scham bedecken, bedeutet seine äußereren Geschlechtsmerkmale zu bedecken.⁸⁰ Bekleidete Körper sind im doppelten Sinne geschützte Körper.⁸¹ Wobei der Begriff Scham zum Beispiel für Personen aus anderen Kulturkreisen wieder etwas Grundverschiedenes heißen kann, ich darf hier das Schlagwort „Haare“ und bedeckte Haare anführen. Stehle schreibt in Bezug auf das Schamgefühl von einem Kulturprodukt, welches vor allem im alten Testament Platz gefunden hat. Nach dem Sündenfall von Adam und Eva wird Kleidung das Mittel, um den ursprünglich natürlichen, nackten Körper zu bedecken und verstecken. Auch innerhalb westlich-zivilisatorischer Familien ist das Phänomen sich für den nackten Körper zu schämen bis ins 19. Jahrhundert und weiters bis heute weit verbreitet.⁸² John Flügel, welcher sich psychologisch auf die Schamtheorie bezieht, deutet allerdings darauf hin, dass jenes Verstecken nur aus der

⁷⁶ Vgl. Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 14.

⁷⁷ Vgl. Ebd., S. 16. (Vgl. John Carl Flugel: *The Psychology of Clothes*. London 1930, S. 16.)

⁷⁸ Vgl. Ebd., S. 29.

⁷⁹ Vgl. Ebd., S. 15.

⁸⁰ Vgl. Ebd.

⁸¹ Vgl. Ebd., S. 46.

⁸² Vgl. Susanne Stehle, *Die Macht des Kostüms: Zur textilen Verkörperung der Bühnen-Figur*, Bielefeld: transcript 2022, S. 37.

Scham hervorkommt. „Da aber der Lust, sich zu zeigen, die Scham entgegenstehe, sei der Umgang mit Kleidung ambivalent und darin durchaus neurotischen Symptomen vergleichbar: Kleidung soll paradoixerweise sowohl zeigen wie auch verstecken.“⁸³

Stehle erwähnt erneut, dass diese Entwicklung eine kulturbezogene ist. Es gibt allerdings örtliche und auch zeitliche Unterschiede. Diese kulturelle Divergenz wird ersichtlich, wenn an Einwohner*innenschaften gedacht wird, in welchen Nacktheit ohne Schamgefühl möglich ist, auch in heutiger Zeit. Diese Bevölkerungen sind allerdings zivilisatorisch unabhängig. Im Theater⁸⁴ oder Film passiert es häufig, dass der Körper wie er von Geburt an existiert in die Dramaturgie einfließt. Allerdings begeben sich die Darstellenden in einen verletzlichen Modus. Es fehlt die Schutzhülle – auch die Schutzhülle der Scham. Durch das Kostüm im Theater und im Film begibt sich die Schauspielerin/der Schauspieler in einen Kokon und dieser umhüllt den nackten Körper der eigentlichen, „realen“ Person. Die Bedeckung der Scham (im Sinne des Geschlechtsteils) ist somit inkludiert. Diese Umhüllung kann somit ein Schutz vor der Scham sein, allerdings kann sie auch das Gefühl von Scham abdecken. Die Differenzierung zwischen dem Schamgefühl und der Scham muss beachtet werden und kann dennoch zusammenhängend sein.⁸⁵ Die Grundessenz der Schamtheorie besagt, dass Kleidung die Scham bedecken soll und somit auch kein Schamgefühl auftauchen sollte.

Abgesehen von den ersten beiden Theorien (Schutz und Scham) gibt es an dritter Stelle ebenso die Schmucktheorie, hier inbegriffen ist es, den Körper zu schmücken als soziokulturelle Eigenschaft, hier gibt es allerdings kulturelle Unterschiede.⁸⁶ Johanna Barzen zitiert hier *Ares und das Band der Charis*:

„Auch wenn Kleidung immer funktionale Werte wie den Schutz vor Verletzungen, die Kommunikation von Verständnis seiner selbst oder der Befriedigung des Bedürfnisses nach Privatheit erfüllt, so liegt der

⁸³ John Carl Flügel, „John Carl Flügel“, *Modetheorie: Klassische Texte aus zwei Jahrhunderten*, hg. v. Gertrud Lehnert/ Alicia Kühl/ Katja Weise, Bielefeld: transcript Verlag 2014, S.113-126, hier: S. 113f.

⁸⁴ Vgl. Ulrike Traub, *Theater der Nacktheit. Zum Bedeutungswandel entblößter Körper auf der Bühne seit 1900*, Bielefeld: transcript Verlag 2010.

⁸⁵ Vgl. Stehle, *Die Macht des Kostüms: Zur textilen Verkörperung der Bühnen-Figur*, S. 37ff.

⁸⁶ Vgl. Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 15f.

Gestaltung, wie man den Körper zurichtet, bedeckt oder erweitert, immer eine ästhetische Konzeption zu Grunde.“ (Zitat aus: láh: Ares und das Band der Charis, 2008, S. 61.)⁸⁷

Bewunderung, Auffallen oder sich von anderen absetzen, um seine Stellung zu unterstreichen, so wie es auch bei Katniss stattfindet. Es kann nicht nur der Körper, sondern auch die Persönlichkeit geschmückt werden und große Vielfalt und viele Facetten durch Kleidung entwickelt werden.⁸⁸ Auch wenn es sich bei den Kostümen von Katniss um Verkleidungen handelt, da wir uns immer noch im Medium Film bewegen, so will die Mode nicht nur Verkleidung sein, durch sie werden Charaktere kreiert. Kleidung signalisiert, wie ein Mensch wirken will oder wie eine Person wirken soll. Darüber hinaus kann Mode auch die Gruppenzugehörigkeit oder Sympathie zu einer Rebellion andeuten. Bei Katniss Everdeen handelte es vor allem um unterschiedliche Lebensumstände, die in Szene gesetzt werden, so wird auch ein unterschiedliches Bild von ihr vermittelt und damit die Komplexität ihrer Persönlichkeit klar gemacht. Die Katniss am Anfang ist eine andere Katniss als die im brennenden Kleid, auch wenn nicht nur sie allein diese verändernde Entscheidung getroffen hat, sondern – wie bereits ausführlich beschrieben – viele Faktoren mitspielen.⁸⁹

In nahezu allen Fällen spielen vor allem soziale Zugehörigkeiten und damit Klassen durch sichtliche Unterschiede in der Kleidung eine ausgeprägte Rolle im Film. Kleidung ist der erste Faktor, durch den man Menschen in ein bestimmtes Milieu zuordnet. Barthes geht auf die Unterscheidung zwischen arm und reich ein, mit anderen Worten: der Unterschied zwischen denen da oben (Upper Class) und denen da unten (Lower Class). Barthes spricht allerdings von einer Vorstellung, bei der sich beide soziale Schichten in der Mitte treffen würden, und spricht in diesem Zusammenhang aber zugleich von einer Utopie.⁹⁰

⁸⁷ Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 16.

⁸⁸ Vgl. Ebd.

⁸⁹ Vgl. Ebd., S. 22ff.

⁹⁰ Vgl. Barthes, *Die Sprache der Mode*, S. 251.

Im nächsten Kapitel begeben wir uns in die konkrete Welt der Filmindustrie verbunden mit der Fragestellung, welche Abteilungen es braucht, um visuelle Codes zu bedienen. In unserem Fall ist das die Welt des Kostümbildes und der Ausstattung.

4.4. Das Kostümbild in *The Hunger Games*

Kostüme haben im Film eine bedeutende Wirkung und machen die Geschichte und deren Charaktere aus. Somit sind Kostümbildner*innen äußerst bedeutungsvolle Personen während des Entstehungsprozesses eines Films. Dies bekräftigt und bestätigt auch ein großer Hollywoodstar der 1950- und 1960er Jahre, Audrey Hepburn, sie sagt dazu:

„Ein Film wird wesentlich vom Kostümbildner geprägt. Denn er entscheidet über das optische Erscheinungsbild jeder einzelnen Figur. So hängt auch der Erfolg einer Produktion von seiner Arbeit ab. Aufgabe und Verantwortung des Kostümbildners sind groß, weil er nicht nur ein kreativer Künstler, sondern auch oftmals Historiker, Rechercher und Handwerker in einer Person sein muß.“⁹¹

Beispielweise ist Judianna Makovsky eine Meisterin ihres Fachs, sie hat den ersten Teil der vier *Hunger Games*-Filme als Kostümbildnerin ausgestattet, für diese Arbeit wurde Makovsky international besonders bekannt; insgesamt wurde sie als Kostümbildnerin dreimal für den Oscar nominiert. Die 1967 geborene Amerikanerin war als Kind beim Kinderchor der New Yorker Metropolitan Opera und schon früh faszinierten sie Kostüme und Bühnenbilder. Sie liebte alles, was sich backstage abspielte.⁹² In einem Interview mit dem Kultur- und Kunstmagazin „Just Luxe“ sagte sie einmal lachend. „I liked the sets, I liked the clothes; I was much more interested in all of that from the age five. My mother said I always wanted to do this; from the minute I was in that world, that's what I wanted to do. So, I guess I was born with it.“⁹³

⁹¹ Audrey Hepburn, „Kostüme machen Schauspieler. Ein persönliches Bekenntnis“, *Film und Mode – Mode im Film*, hg. v. Regine Engelmeier/ Peter W. Engelmeier, München: Prestel: München³, Prestel 1997, S. 9–11, hier S. 9.

⁹² Vgl. Mila Pantovich, „Costume Designer Judianna Makovsky Takes Us Behind-the-Scenes With Captain America“, JustLuxe, 21.11.2013, <https://www.justluxe.com/lifestyle/arts/feature-1951669.php>, 05.12.2023.

⁹³ Ebd.

4.4.1. Historischer Abriss des Filmkostüms

Fester Plan für die vorliegende Arbeit war es, einen kurzen Abriss der Geschichte des Filmkostüms zu schreiben und in den Text zu integrieren, um das Thema an sich insgesamt besser einbetten und kontextualisieren zu können. Wie sich aber im Laufe der Literaturrecherche und des Arbeitsprozesses gezeigt hat, war das Einlösen dieser Aufgabe schwerer als erwartet. In der bisher verwendeten Literatur gibt es keine zusammengefassten oder komprimierten Abhandlungen für einen solchen filmhistorischen Abriss, vielmehr findet man eine Menge versprengte und notizenhafte Verweise auf historische Bezüge, aber keine expliziten Übersichtsarbeiten dazu. Dafür gibt es wohl einige Gründe:

Zum einen ist die Geschichte des Films an sich eine sehr kurze und überschaubare Wissenschaftsdisziplin, sie ist erst gut 100 Jahre alt. Es gibt dennoch eine ganze Reihe von „Filmgeschichten“. Sucht man jedoch nach einer „Geschichte des Filmkostüms“ und wie es sich seit den Anfängen entwickelt hat, was die notwendige thematische Spezialisierung wäre, wird man in alle möglichen Bereiche verwiesen: in kultursemiotische Bereiche, in soziokulturelle, in gesellschaftspolitische Fächer, in kunsthandwerkliche oder praktische Anwendungsbereiche. Man kann nachlesen, wie wichtig Materialien einst und jetzt waren und wie sie sich verändert haben; Kleidung als gestalterische Ausdrucksmöglichkeit auf der Theaterbühne und dergleichen mehr.

Klar ist, dass das Kostüm nicht als Hauptthema behandelt wird, so bin ich auf Kristina Köhler gestoßen, welche ebenfalls von einem Nieschedasein des Kostüms schreibt. Der Status des Filmkostüms ist immer doppelt. Einerseits dient er seiner eigentlichen Funktion andererseits spielt auch Inszenierung eine wichtige Rolle. Mit dem doppelten Status ist gemeint, dass ein Kleidungsstück plötzlich eine völlig neue Funktion bekommt. So beschreibt Köhler wie aus einem Stiefel eine Mordwaffe werden kann. Dieser Doppelstatus findet nicht in allen Filmen Platz. Teils sollen Kostüme wie aus dem Kleiderschrank wirken. Das Kostüm kann mit dem Körper so sehr verschmelzen, dass es nicht sonderlich auffällt, somit ist es zwar eine bewusste Überlegung eines*r Kostümbildner*in, wirkt jedoch nicht so. Allerdings war dies nicht immer

der Fall. Um einen kurzen historischen Einblick zu bieten ist es wichtig in die 1930er/40er zurückzugehen. In jener Zeit will das Kostüm auffallen. Glitzer und Pelz waren zwei Materialien, die in jener Zeit äußerst gängig waren. Auch großartige Frisuren sind in dieser Zeit ein modisches Stilmittel.⁹⁴ Das Kostüm soll den dramaturgischen Gehalt unterstützen, aber keinesfalls von der Story ablenken, auch wenn die Materialien auffällig und glamourös waren.⁹⁵

Im Laufe der filmhistorischen Entwicklung gab es Veränderungen und so konnte es passieren, dass sich ein Kostüm oder die Materialien in den Mittelpunkt des Interesses des Publikums drängen. Es fällt dadurch besonders auf und lenkt Zuschauende womöglich ab. Dies geschieht ebenso mit den Flammen auf Katniss Kleid. Es ist nicht gewöhnlich, dass ein Kleid plötzlich zu brennen beginnt und somit schafft es Cinna, der Modedesigner, die Blicke direkt auf Katniss Kleid zu richten. Exotische Kleider – so nennt Köhler besondere und hervorstechende Kleidungsstücke – werden bereits sehr früh im Kino präsentiert. Durch die Bearbeitung und im genaueren die Kolorierung werden jene nochmals stärker hervorgehoben. Sie schreibt über das Phänomen, dass Kleider andersartig wirken, wenn sie ursprünglich aus einer anderen Zeit zum Beispiel der Vergangenheit kommen. Was laut Köhler unterschieden werden muss und auch innerhalb meiner Arbeit untergliedert wird, sind die Ausdrücke Kostüm, Kleidung und Mode. Die Mode kreiert Charaktere, sie ist vielfältig, prägt Gesellschaften und beschreibt die Kleidung innerhalb einer gewissen Zeitspanne – ein stetiger Wandel ist vorhanden. Ohne Kleidung gäbe es die Mode nicht. Kleidung bildet den haptischen Teil der Mode. Eine genaue Differenzierung der Begriffe wird in den Unterpunkten **4.1. Unterschied zwischen Kostüm und Kleidung** und **4.2. Kleidung ist nicht gleich Kleidung** beschrieben. Innerhalb der Filmwissenschaft ist allerdings die Rede von einem Kostüm, welches inszeniert und dramaturgisch eingebaut wird. Filmkostüm wird auf zwei Arten beschrieben. Es gilt einerseits als Zeichen innerhalb der filmischen Erzählung und andererseits ist das Interesse für die Materialien, Oberflächen und Texturen des jeweiligen Kostüms und zugleich des filmischen Stoffes wichtig. Das Kostüm wurde nicht als eigenes Thema für wichtig eingestuft, allerdings

⁹⁴ Vgl. Köhler, „Kostüm“, S. 131ff.

⁹⁵ Vgl. Ebd., S. 144.

wurde es im Kontext verschiedener Theorien eingebettet und so in Verbindung mit Filmtheorie gebracht. Dies wird vor allem in der frühen Filmtheorie, innerhalb der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, ersichtlich. In dieser Zeit wurde nach dem Kostüm mal mehr und mal weniger geforscht. Für Bella Balázs, ungarischer Filmkritiker und Regisseur, waren Mimik und Gestik sehr präsent und wichtig im Stummfilm. Kostüme konnten dies verstärken und so eingesetzt werden, dass nicht mit übertriebener Bewegung gespielt werden musste. Gesten waren für das Publikum müheloser lesbar. Wichtig hierbei ist wieder die Doppeldeutigkeit des Status'. Eine Falte eines Kleides kann gleich gedeutet werden mit der Falte im Gesicht.⁹⁶ Mode im Film bietet zugleich ein Fundament für einen Trend innerhalb unserer Gesellschaft. Köhler verweist auf Julie Elias, eine Modejournalistin der Weimarer Republik, „Dabei betont sie (ähnlich wie Balázs), dass der Film als ‚Augenkunst‘ das ‚Gefühl von Stoff und Farbe‘ vor allem über visuelle Effekte evozieren müsse.“⁹⁷ Nicht nur das Visuelle, sondern auch das Dynamische ist wichtig, da Kleider in Bewegung mehr Aufschluss über die Materialien geben. Auch wenn dies keine neue Erkenntnis ist, so bietet der Film Raum, um dies umzusetzen und die Kleider zum Leben zu erwecken. So wird oft versucht – meist mit Erfolg –, die Laune von Charakteren durch die Bewegung des Stoffes der Kleidung zu übermitteln.⁹⁸ Filmkostüme waren nie irrelevant, tatsächlich wurden sie aber erst ab den 1970ern innerhalb der feministischen Filmtheorie als Forschungsfeld angesehen. Großen Einfluss hatten hierbei die cultural studies und später auch die fashion studies sowie die Modetheorie. Die Interaktion zwischen Film und Publikum wurde in dieser Zeit wichtig. Es wurde beachtet, was ein Publikum aus dem Kostüm macht.⁹⁹

Regine und Peter W. Engelmeier sind überzeugt:

„Film ist die Kunst der vielseitigsten, wundervollsten Illusion. Mode ist »das Spiel von Anspruch und Abweichung, von Gier und Gelassenheit, von Hingabe und Mutwilligkeit« (Beate Wedekind in einem Elle-Editorial im Februar 1990). In einen augenfälligen Zusammenhang gebracht entsteht eine Symbiose.

⁹⁶ Vgl. Köhler, „Kostüm“, S. 133ff.

⁹⁷ Ebd., S. 137.

⁹⁸ Vgl. Ebd., S. 139.

⁹⁹ Vgl. Ebd., S. 141f.

Der inszenierte Mythos wird als Resultat sogar in unzulänglichen Fotos sichtbar. Die Folge ist klar: »Was ich anziehe, zieht Millionen an.«¹⁰⁰

Cosplay ist daher eine gängige Form für Fans, die Kostüme außerhalb des Kinos weiterleben zu lassen. Das Tragen von Filmkostümen wurde ebenfalls ein Aspekt der Kostümanalyse. Zwei Annahmen kehren innerhalb der Analyse wieder. Einerseits wird das Kostüm als Zeichen gesehen und funktioniert als Bedeutungsträger. Andererseits kann Kostüm auch über Stoffe, Materialien und Textur erfahrbar gemacht werden. Codierung ist in Verbindung mit Kostüm immer vorhanden, Alltagserfahrungen in Bezug auf Kleidung gelten hierfür oftmals als Inspiration. Bestehende Muster, kulturell gesehen, werden aufgegriffen und an die Bedeutung von Kleidung gestützt. Was im Film auch möglich ist, ist das Crossdressing. Dieses kann in eine falsche Richtung führen und verleiht den Kleidungsstücken somit eigene Bedeutungsfelder. Kleidung kann nicht nur eine verschiedenartige Bedeutung bekommen, sondern gegenteilig die Handlung auch tragen. Durch Kleidung und durch Kostüme können Verwandlungen von Charakteren erzielt werden. In Hunger Games und bei der Figur Katniss geschieht genau dies. Köhler zieht Pretty Woman (1990) als Filmbeispiel heran und spricht von einem emanzipatorischen Akt, wenn man allerdings weiterdenkt, so ist jener von einer männlichen Figur veranlasst.¹⁰¹ Dies zeigt eine Parallele zu The Hunger Games.

Die Wahrnehmung von Kostümen kann in zwei unterschiedlichen Formen stattfinden. Einerseits der Blick durch das Kostüm und andererseits der Blick auf das Kostüm. Ein Wechsel zwischen beiden ist wichtig. Das eine beschreibt die Symbolik der Kultur und versucht diese zu entschlüsseln und der andere Blick geht darauf ein, welche Bedeutung während des Betrachtens eines Filmes entsteht. Die feministische Filmtheorie spricht hier von Schaulust und Fetisch und fragt, inwiefern geschlechtsspezifische Konstellationen von Blick und Körper, über das Kostüm, hergestellt werden können. Stoff und Material haben eine große Bedeutung innerhalb der Filmanalyse und so kann eine Verbindung geschaffen werden zwischen dem

¹⁰⁰ Regine Engelmeier/ Peter W. Engelmeier, „Dein ist mein ganzer Nerz. ... Anmerkungen zum Thema ›Film und Mode – Mode im Film‹“, *Film und Mode – Mode im Film*, hg. v. Regine Engelmeier/ Peter W. Engelmeier, München: Prestel: München³, Prestel 1997, S. 7-8, hier S. 8.

¹⁰¹ Vgl. Köhler, „Kostüm“, S. 142f.

Blick der Materialität innerhalb des Films und der Frage nach der Materialität des Films selbst.¹⁰² Das Filmkostüm kann nur dann im gesamten verstanden werden, wenn Zeichen und Textur innerhalb der Analyse beachtet werden.¹⁰³ Auch das Geschlecht darf nicht vorweg gelassen werden und vor allem der männliche Blick ist hier zu beachten.

4.4.2. Gender Aspekt von Kostümen

Auf die gesamte Thematik von Geschlechtlichen Stereotypen einzugehen, wäre zu groß gedacht und für die vorliegende Arbeit nicht zu leisten. Aus diesem Grund spezialisiere ich mich mehr auf die Analyse innerhalb des Films und was hier auf jeden Fall miteinbezogen werden muss ist der *male gaze*. Was bedeutet *male gaze*? Der Begriff *male gaze* wurde erstmals im Jahr 1975 von Laura Mulvey angewendet. Übersetzt man den Ausdruck wortwörtlich, so bedeutet er so viel wie „männlicher Blick“, was bereits die Bedeutung sehr gut beschreibt. Vor allem spielte der männliche Blick in Hollywood-Filmen eine entscheidende Rolle. Bei dem *male gaze* muss es immer ein Objekt und ein Subjekt geben, die Frau ist hier eindeutig das Objekt.¹⁰⁴ Frauen im Film wurden ständig von einem männlichen Blick beachtet und zudem ist es nicht nur das.¹⁰⁵ Vielmehr wird die Frau durch den Blick buchstäblich gesteuert. Die Kamera und deren Führung besitzen ebenso diesen männlichen Blick. Allerdings nicht nur durch die Kamera, es spielen auch weitere Aspekte eine Rolle. Der Mann hat sich aus dem Modegeschehen weitgehend zurückgezogen, Männer schaffen zwar Mode, Frauen konsumieren sie. Ab dem 19. Jahrhundert versteht man Mode als Mittel der Demonstration, bezogen auf eine geschlechtsspezifische Arbeitsteilung.

Mode konstruiert Geschlecht, in diesem Fall Weiblichkeit, somit ist die Frau als Kunstprojekt sichtbar, stark erkenntlich bei Katniss Everdeen. Wie bereits erwähnt war Kleidung ursprünglich als Schutz gedacht, allerdings ist Kleidung einer Frau wohl immer mehr

¹⁰² Vgl. Köhler, „Kostüm“, S. 145ff.

¹⁰³ Vgl. Ebd., S. 153.

¹⁰⁴ Vgl. Daniel Goldin, „A Male Glance at the ‘Male Gaze’“, *Psychoanalytic Inquiry* 42, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07351690.2022.2121150>, 15.07.2023, S. 604.

¹⁰⁵ Vgl. Ebd., S. 602.

Verkleidung, mehr Maskerade als Körperschutz. Der weibliche Körper bleibt durch die Mode ein inzensierter Körper dies ist auch im theatralen Sinne zu verstehen.¹⁰⁶ Es geht hier hauptsächlich um Facetten von Weiblichkeit und jene werden vor allem auf den Mann ausgerichtet, Kleidung versinnbildlicht dies.¹⁰⁷ Innerhalb der Modebranche und anhand des Gewichts von Models ist dies ebenso erkennbar. Es darf nicht zu wenig sein, aber vor allem nicht zu viel. Es entsteht innerhalb der Anpassung an ein Ideal ein prekärer Druck unter Models und meist auch den Frauen die jene als Vorbild sehen. Die Frau und ihr weiblicher Körper wird somit so dargestellt wie es für eine, als Mann gelesene, Person (in diesem Fall heterosexuell) am anschaubarsten ist. Sie wird in eine Norm gezwungen.¹⁰⁸

Sexismus und Diskriminierung sind hier klarerweise direkt mit einbegriffen, passt nicht in die Norm des perfekten Bildes einer Frau, so wird diese indirekt dazu getrieben, ihr Äußeres zu ändern – oder sie ist eben eine Außenseiterin, die eben in produzierte Vorstellungen nicht passt. Es handelt sich allerdings nicht nur um den weiblichen Körper, welcher durch einen gewissen Blick manipuliert wird, sondern auch um ein naheliegendes Thema: die Kleidung. Judith Butler, die bekannte Feministin und US-amerikanische Philosophin, äußerste eine überaus präzise und wahre Frage in Bezug auf den *male gaze*: *Does the girl put on the dress? Or does the dress put on the girl?*¹⁰⁹

Mit der zweiten Frage zeigt sie, wie wenig Macht die Frau im Falle des Films und des *male gazes* hat. Zugleich erinnert die Frage, ob die Frau nicht eher vom Kleid geleitet wird, an einzelne Sequenzen aus dem Film *Hunger Games*. Katniss ist wehrlos in dem politischen Diktatursystem, in dem sie sich befindet, vor allem dann, wenn sie einem Anlass entsprechend – im konkreten Fall für eine Talkshow – eingekleidet und buchstäblich in Szene gesetzt wird. Erst so bekommt sie innerhalb des Films die Aufmerksamkeit der Zuschauer*innen. Hier könnte man mit Recht hinterfragen, weshalb Frauen den sogenannten *male gaze* übersehen und sich ebenso darauf einlassen und dabei zuschauen. Da die sexualisierte Wahrnehmung

¹⁰⁶ Vgl. Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 60f.

¹⁰⁷ Vgl. Ebd., S. 63.

¹⁰⁸ Vgl. Goldin, „A Male Glance at the ‘Male Gaze’“, 15.07.2023, S. 607.

¹⁰⁹ Vgl. Ebd., S. 603.

innerhalb unserer Gesellschaft oftmals nicht hinterfragt wird, so kann man hier nur von etwas Gewohntem und lange Eingeübtem ausgehen. Die Filmindustrie wird auch heute noch, wir schreiben das Jahr 2024, überwiegend von Männern geleitet und somit entscheiden diese ebenfalls, wie Frauen dargestellt werden. Gewohnheit sollte inzwischen keine Ausrede mehr sein, allerdings scheint es dennoch schwierig zu sein, aus solchen Systemen, die eindeutig hetero-normativ belastet sind, auszubrechen. So ist es leider auch verständlich, dass viele Frauen nicht die Filmindustrie und den männlichen Blick als allererstes hinterfragen, sondern zuerst das Problem bei sich selbst, ihrem Körper und ihrer Kleidung suchen. Was bei *Hunger Games* ebenso auffällt, ist die Erwähnung von Katniss meist in Bezug auf ihr Kostüm. Anstatt, dass ihr das Talent des Bogenschießens zugeschrieben wird, ist immer die Rede von dem brennenden Kleid, in welchem sie mehrmals zu sehen ist. Es wirkt fast so, und so kommen wir zurück zur Frage von Butler, als würde das Kleid sie anhaben. Auf Filmkostüm-Ebene, ist verständlich, dass dem brennenden Kleid eine Wichtigkeit zugeschrieben wird, da viel Kreativität für das Design und eine Idee dahintersteckt. Warum dies allerdings nicht für Peeta eingesetzt wird, sondern nur für die weibliche Darstellerin ist kritisch zu hinterfragen. Und so spielt der *male gaze* erneut eine nicht unerhebliche Rolle. Sie soll gewissen Vorschriften entsprechen, dass sie im Falle des Films noch minderjährig ist, sei allgemein in Frage zu stellen. Aber dies zeigt, dass selbst sechzehnjährige Mädchen nicht vor dem *male gaze* geschützt sind. Vor allem weil die Zielgruppe des Films Teenager anspricht und somit auch eine gewisse Altersgruppe inkludiert ist, welche sich über eine Unterscheidung der Freiwilligkeit und der verschwiegenen Gezwungenheit unterscheiden kann, wie denn auch? Wenn es nicht einmal volljährige Frauen können. Das Einzige, was in solchen Sequenzen oder Situationen zu Tage tritt, ist Scham. Scham bekommt wieder einmal genügend Platz, da – stereotypisch – die Frau diejenige ist, die sich schämen muss. Ich verallgemeinere diese Aussage ganz bewusst, da es im Rahmen meiner Arbeit hier unmöglich ist, auf alle Bereiche einzugehen, in welchen Frauen Scham verspüren oder verspüren sollen.

Relevant ist die Kleidung. Sie dient dem Schutz der Scham und zugleich können sich Frauen so durch selbstgewählte Kleidungsstücke zutiefst beschämmt fühlen. Dann heißt es, der Rock sei zu kurz, der Ausschnitt zu tief, der Stoff zu transparent, und selbst wenn die Kleidung

genügend bedeckt (wer bestimmt das eigentlich?), so ist es wiederum ein Thema, wie sehr gewisse Kleidungsstücke der Figur schmeicheln. Es handelt sich um eine ständige Beurteilung oder vielmehr um eine Verurteilung. Dies ist ein Problem unserer Gesellschaft und dadurch, dass eine Industrie geleitet von Männern, welche viel Macht besitzen, genau dieses Bild nach außen vermittelt, so ist es nicht verwunderlich, dass diese Thematik ein alltägliches Problem ist. Auch wenn Katniss in *The Hunger Games* die ausgewiesene Heldin des Films ist und sie es schafft, gegen die Regierung anzukämpfen, wird sie bedauerlicherweise—dennoch, anhand jenes Schemas und durch den männlichen Blick dargestellt. Was damit ebenso oftmals einhergeht, ist eine klassische Liebesgeschichte und wenn man dies auf Katniss und Peeta überträgt, so lässt sich hier von einer klischeehaften, dramatisch entstehenden Liebe sprechen.

5. Kostüme/Kleidung in ausgewählten Szenen der Trilogie

5.1. Kostümbezogene Entwicklung des Charakters

Bevor auf eine Szenenanalyse der im Fokus stehenden Thematik, nämlich der brennenden Kostüme innerhalb der *Hunger Games*-Trilogie, eingegangen wird, kann die Entwicklung und die differenzierte Darstellung verschiedener Kostüme, hier wird bewusst der Begriff „Kostüm“ gewählt, da wir auf nicht-diegetischer Ebene¹¹⁰ immer von Kostümen sprechen, nicht außen vorgelassen werden. Bereits anfangs zeigen die Kostüme schon deutliche Unterschiede der verschiedenen sozialen Schichten und sie sind ebenso von Genderrollen geprägt. Die stärkste Entwicklung innerhalb der Veränderung ist allerdings in der Kleidung von Katniss Everdeen zu sehen, daher konzentriere ich mich auf ihren Charakter und damit in Verbindung sehend auf die weibliche Geschlechterrolle.

¹¹⁰ Damit ist diejenige Ebene gemeint, die Zuschauer*innen wahrnehmen, es ist dem Publikum durchaus klar und auch bewusst, dass in diesem Moment gerade ein Film geschaut wird – wir uns also in einer Fiktion und nicht in der Wirklichkeit befinden. Somit können die Ebenen der realen Welt mit den Ebenen der Filmwelt rational getrennt werden.

5.1.1. Veränderung von Katniss' Kostüm

Bereits die allererste Szene des ersten Teiles gibt viel Aufschluss oder lässt zumindest Vermutungen und Fragen über ihren Charakter, ihre Herkunft und ihr Umfeld zu: Wie ist sie, wer ist sie, woher stammt sie, wie sind ihre Lebensbedingungen, welcher Klasse entstammt sie, möglicherweise sogar die Frage, an welchen Gott sie glaubt. Sobald sich Katniss innerhalb des Kapitols und dessen Macht befindet, nimmt ihr gesamtes Erscheinungsbild eine Wendung. Deirde Byrne, ausgewiesene Expertin auf dem Gebiet Gender Studies an der Universität in Südafrika, beschreibt in einer Analyse über Katniss' Kostüme und macht ebenso aufmerksam auf die Beeinflussung durch das Kapitol: „I argue that the costumes worn by Katniss Everdeen on various occasions, demonstrating high degrees of glamour, are an index, not of her frivolity, but of the control exerted over her by the state of Panem.“¹¹¹

Auch wenn Katniss leidenschaftlich und durchaus meinungsfest ist und von Beginn an führendes Glied der Rebellion¹¹², so entscheidet sie doch nicht immer nach ihrem eigenen Willen, wenn es um die Wahl der Kostüme geht, die sie tragen soll. Ihre Willensstärke ist durch die Herrschaft und den alles bestimmenden Einfluss des Kapitols in großer Gefahr und zwischenzeitlich wirkt sie fast machtlos. Deirde Byrne bringt hier einen Vergleich, der besser nicht passen könnte. Sie spricht in ihrer Analyse davon, dass die Vertreter*innen des Kapitols regelrecht darauf versessen sind, unterwürfige Körper zu kreieren, um die vorherrschende eigene und ohnehin bereits etablierte Macht noch mehr zu stärken und sichtbar zu machen. Sie bezieht sich dabei auf die Theorien des französischen Philosophen Michel Foucault, welcher davon spricht, dass ein unterwürfiger Körper manipuliert verwendet und verwandelt werden kann.¹¹³ Das Schamgefühl taucht im ersten Interview auf und zeigt sich in Katniss zurückhaltendem Verhalten. Zurückgedacht an die Schamtheorie laut Flügel, steht ihr Schamgefühl der Kleidung im Weg. Katniss fühlt sich in Gänze unwohl, fast als würde ihr

¹¹¹ Deirdre Byrne, “Dressed for the Part: An Analysis of Clothing in Suzanne Collins's Hunger Games Trilogy”, Journal of Literary Studies, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02564718.2015.1058553>, 12.06.2023, S. 43.

¹¹² Vgl. Ebd.

¹¹³ Vgl. Byrne, “Dressed for the Part: An Analysis of Clothing in Suzanne Collins's Hunger Games Trilogy”, 12.06.2023, S. 45.

Schamgefühl sie einnehmen. Was in dieser Szene auffällt, ist das veränderte Auftreten zu vorherigen Filmszenen. Sobald Katniss in weiblich assoziierte Kleider gezwungen wird, schämt sie sich. Das Paradoxe Wechselspiel, welches Flügel erwähnt, ist hier erkennbar. Die Kleidung will hier eine neue Version von Katniss zeigen und ihre maskuline Seite verstecken. Ihre Mimik, Gestik und Semiotik zeigen alles andere als ein Wohlfühlen ihrerseits. Es ist trotz des paradoxen Wechselspiels sinnvoll auch von der Schmucktheorie auszugehen, bezogen auf diese Szene. Ihr Körper wird mit prächtigen Kleidern geschmückt und präsentiert und dennoch kann ein Schamgefühl auftauchen. Ihr Wohlbefinden wird vernachlässigt, allerdings wird ihre Wichtigkeit innerhalb der Hungerspiele durch Kleidung und Kostüme unterstrichen. Somit genau das, was die Schmucktheorie besagt: Auffallen, um eine bestimmte Stellung auszudrücken.

In gewisser Weise erinnert dieses Bild an Puppen oder Spielfiguren, die man wahllos auf einem Spielfeld hin und herbewegen kann – ganz so, als hätten sie keine eigene Persönlichkeit oder gar einen selbstentwickelten Willen. Bedenkt man abgesehen von den Kostümen an das, was innerhalb der Hungerspiele passiert, so ist dieser Vergleich logisch und schlüssig.

Insgesamt ist die Wahl einer Frau als Heldinnen-Hauptrolle für einen Fantasyfilm eher selten, darauf bezieht sich auch Dyrnde, das soll hier nicht näher ausgeführt, sondern nur am Rande erwähnt werden. Umso wichtiger ist es, genauer auf die Kostümwicklung einzugehen. Weshalb genau Katniss das Ziel, oder besser gesagt, die erklärte Feindin des Kapitols wird, wurde ausgereizt durch den bereits vorne erwähnten Regelverstoß. Katniss diente bereits ab ihrem freiwilligen Einzug in die Hungerspiele als Zielscheibe. Die Meldung an Stelle ihrer Schwester, richtete direkt Aufmerksamkeit auf sie und macht sie zum Sündenbock. Laut Kapitol jemand, mit dem man gut arbeiten kann und den man lenken kann.¹¹⁴ Ironischerweise dreht sich jene Vermutung des Kapitols im Laufe der Filme gravierend und wird dramaturgisch gesehen zum Motor der Geschichte. Ohne diese Wendung wäre es schnell langweilig, denn die Opfer- und Täterrollen oder das Gut und das Böse wären klar und absehbar.

¹¹⁴ Vgl. Byrne, "Dressed for the Part: An Analysis of Clothing in Suzanne Collins's Hunger Games Trilogy", 12.06.2023, S. 44f.

Wie die Darstellung der Kostüme umgesetzt und mit welchen Stilmitteln hier im Detail gearbeitet wird, legt den Grundbaustein für die Analyse der vorliegenden Arbeit. Wichtig ist es daher, einzelne ausschlaggebende Kostüme von Katniss zu analysieren. Es geht nicht nur um die Frau an sich, sondern vielmehr um die Objektivierbarkeit eines Menschen, dies wird auch in *Hunger Games* erkennbar. Nachdem das brennende Kleid erstmals zu sehen war, entsteht in Kombination von Katniss und ihren Kleidern eine Präsentation, bei welcher sie ihren Körper in Szene setzen soll. Die Aufforderung des Moderators „Dreh‘ dich doch für uns!“, verdeutlicht dies.¹¹⁵ Ein Kostümwechsel kann viel über den Zustand der Entwicklung aussagen.¹¹⁶ Das Material kann eine wichtige Aussage verändern, nicht textiles und textiles wird unterschieden. Das Feuer, so wie es im behandelten Film dargestellt ist, wird ebenso als Material gesehen, allerdings handelt es sich hier um kein klassisches, von welchem man für die Herstellung eines Kleidungsstücks ausgeht.¹¹⁷

Im Film sieht Gewand meist ungetragen aus, weil es das auch ist, denn es kommt, polemisch gesprochen, direkt aus der Requisite beziehungsweise aus dem Fundus. Diese Tatsache ist für viele Szenen unrealistisch und unpassend und es wird bewusst mit Farbe oder dem Zustand der Kleidung gespielt. Eine solche Veränderung oder beabsichtigte Abnutzung ist nicht notwendig im Falle der hier gewählten Szene, da das Kleid nur für den Einzug und somit einen bestimmten Anlass angefertigt wurde, sie sind somit auch auf filmischer Ebene zuvor nicht getragen und wirken für die Zusehenden somit nicht unrealistisch neu.¹¹⁸ Die von mir beschriebenen Kostüme, sind immer in Verbindung mit Feuer dargestellt und geben bereits einen Vorgeschmack darauf, wie revolutionär das Verhalten von Katniss tatsächlich ist.¹¹⁹

¹¹⁵ Vgl. Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 63.

¹¹⁶ Vgl. Ebd., S. 38.

¹¹⁷ Vgl. Ebd., S. 110.

¹¹⁸ Vgl. Ebd., S. 114.

¹¹⁹ Vgl. Ebd., S. 45.

5.2. Kostüm-/Szenenanalyse der brennenden Kleider

Bevor genauer auf die Thematik eingegangen werden kann, so ist es wichtig dem ursprünglichen Grund für die Flammen, in welchen Katniss und Peeta stehen, nachzugehen. Es war nicht bloß eine reine Designidee des Ausstatters oder etwa Zufall, dass die Kostüme plötzlich in Flammen stehen. Dahinter steckt eine ausgeklügelte Strategie. Und diese wird bereits im Untertitel des zweiten Filmteils angedeutet: *Catching Fire*. Genau das ist es auch, was mit der Kleidung passiert. Der Stoff und das Material, aus dem die Kostüme sind, fangen Feuer, sie fangen an zu brennen. Inwiefern das im Film umgesetzt wird, wird in nachfolgendem Unterpunkt erläutert. Ein Gesamtüberblick der Geschichte ist bereits beschrieben, allerdings heißt es hier mehr auf Einzelheiten zu schauen. Genauer gesagt, ab welchem Zeitpunkt das brennende Kleid eine Rolle spielt und weshalb? Hierfür ist es zunächst notwendig, die Szenen zu schildern und zu analysieren.

5.2.1. Das Parade-Outfit

Der Modeberater (Cinna) von Katniss und Peeta versucht alles, um die beiden nicht nur auf ihre Armut zu reduzieren, sondern er möchte auf ihre Stärken aufmerksam machen, sie kraftvoll und mächtig aussehen lassen. Armut spielt generell eine große Rolle, vor allem im Distrikt 12, aus dem die beiden stammen. Zugleich soll das Kostüm auch an die Minenarbeiter erinnern und eine Hommage für den tödlich verunglückten Vater von Katniss da. Die Konstruktion der einzelnen Distrikte ist systematisch wie eine Skala angelegt.¹²⁰ Je höher die Zahl des Distrikts, umso prekärer und ärmer die Gesellschaft, die dort lebt. 1 ist das Kapitol, dort herrschen die reichen Machthaber, in 12 und 13 (über-)leben die armen arbeitenden Klassen. Dieses Bild möchte Cinna für den ersten Auftritt auf der einen Seite zerstören, aber

¹²⁰ Das Konzept der Einteilung eines Landes oder einer großen Stadt in Distrikte, Bezirke, Länder, Bundesländer, Arrondissements oder Ähnliches ist durchaus der Wirklichkeit entnommen. In Wien leben im ersten Bezirk auch mehr Wohlhabende als im 22. Bezirk – nur als ein Beispiel.

andererseits die Herkunft der beiden auch nicht vertuschen oder gar verschweigen. Spannend an den von ihm gewählten Flammen ist, dass jene nicht real sind, sondern nur den Schein erwecken, sie sind gewissermaßen ein Trick – oder Fake. Als Katniss und Peeta, wie alle anderen Spieler*innen mit Kutschen in eine Arena (hierbei handelt es sich nicht um die Spielarena) eingefahren werden, wird es auch im Moderatorenraum ganz still und leise. Sie bemerken die in Flammen stehenden Personen, obwohl sie das Schlusslicht bilden und ab dem ersten Moment des Erscheinen sind die Kostüme in weiteren Filmteilen Gesprächsthema und werden mit ihnen assoziiert, vor allem mit Katniss. Die Flammen sind künstlich, sie sollen aber dennoch eine konkrete Gefahr darstellen. So wie Katniss dies selbst zu späterer Zeit dann tun wird. Wichtig zu erwähnen ist zudem, dass Katniss die Flammen als real beschreibt und auch so tut, als wären diese echt – sie spielt bei dem gewünschten Spiel mit. Sie und Peeta passen sich somit an das Kapitol an und verheimlichen die tatsächliche Wahrheit, indem sie für einen kräftigen Showact sorgen. Die Kostüme, mit welchen sie bei der Parade einfahren, sind an sich schlicht gehalten und ihnen wird eher Maskulinität als Sexyness zugeschrieben. Es handelt sich um einen engen Anzug (vor allem der von Katniss), der den gesamten Körper, außer die Hände und das Gesicht mit Stoff bedeckt. Der Stoff erinnert an Latex und hat demnach eine sehr glatte, glänzende Oberfläche. Von einem Statement – in Bezug auf den Film – kann man erst sprechen, als die Flammen anfangen zu brennen, diese Flammen schaffen gigantische Aufmerksamkeit.

Was eindeutig und sofort erkennbar wird, ist, dass es funktioniert – gemeint ist hier die Filmebene. Die Zuschauer*innen (im Film) sind begeistert von ihren Kostümen und diese werden direkt zum allgegenwärtigen Gesprächsthema. Katniss Everdeen, das Mädchen, das in Flammen steht, *the girl is on fire*. Diesen Namen erhält sie schon vor Beginn des Spiels. Dies bringt ihr viele Vorteile. Einerseits wirkt jemand der in Flammen steht, nicht unwichtig und zudem erhält sie viele Sponsoren, welche für den Spielverlauf von Notwendigkeit sind. Was direkt auffällt ist jedoch, dass vor allem sie, also die weibliche Person, im Fokus steht und Peeta ein wenig in den Hintergrund gerät. Womit dies zusammenhängt und ob sich nicht sogar der „male gaze“ hier einschleicht, wird in Punkt *Geschlechtlicher Aspekt von Kostümen*

aufgearbeitet. Die Abbildung dient der visuellen Hilfe und zeigt die beiden in ihren brennenden Anzügen.



Abb 6.¹²¹



Abb 7.¹²²

5.2.2. Das brennende Kleid

Abgesehen von der Parade-Szene bleibt diese allerdings nicht die einzige, in der die Kleidung der zwei Teilnehmer*innen aus Distrikt 12 in Flammen aufgeht, zumindest die Kleidung von Katniss. Es gibt drei weitere Szenen, die besprochen werden sollen und zur Entwicklung ihres Charakters beitragen beziehungsweise Auswirkungen auf die Persönlichkeitsentwicklung haben. Ebenfalls im ersten Teil der Trilogie gibt es ein Interview, in welchem alle Tribute vorgestellt und kurz porträtiert werden. Katniss tritt in einem glamourös rot-orangen Kleid

¹²¹ „The Hunger Games - Opening Ceremony in HD”, R.: The Hunger Games, youtube.com, 30.03.2015, https://www.youtube.com/watch?v=_3HICE0fOi8&t=145s, 10.10.2023. [1:46]

¹²² Ebd. [2:25]

auf, im Roman unterscheidet sich die Beschreibung des Kleides. Die Farben spielen bereits auf Feuer an und geben farblich die Intention des Kleides vorher. Der Unterschied zur Vorlage ist hier wichtig zu erwähnen, da Katniss einen Vergleich von sich gibt, welcher passend in Bezug auf die Thematik des Feuers ist. Sie beschreibt sich nicht als schön, als sie sich in dem Kleid betrachtet, sie beschreibt sich als „so strahlend wie die Sonne“ – das ist durchaus mit Kraft, Stärke, Mut und purer Energie gleichzusetzen, fast so, als würde sie sich selbst ein wenig überschätzen, was wiederum sehr gut zum Thema der heldinnenhaften Anführerin passt. Selbst wirkt sie dabei überrascht so aussehen zu können, als würde sie sich dafür schämen. Die Sonne als Vergleich ist passend, da sie und das Feuer von Hitze geprägt sind.¹²³

Katniss überraschte Reaktion ist sinnvoll, wenn man den Verlauf und die Entwicklung ihrer Kleidung und ihren Kostümen miteinbezieht. Anfangs ist sie meist praktisch alltagstauglich gekleidet und eher bescheiden, da sie sich in ihrer Familie um die Jagd kümmerte und die Unauffälligkeit ihr als Tarnung diente. Wenn man sich rein auf Geschlechterrollen bezieht, so ist ihre Kleidungswahl maskulin und sie nimmt zugleich mit ihrer Aufgabe, zurückgedacht an die Zeit der Jäger und Sammler*innen, den männlichen Part in ihrer Familie ein.¹²⁴ Die Kleider, die sie im Laufe der restlichen Filmteile trägt, zumindest die außerhalb der Arena, weichen dann doch stark von ihrem ursprünglichen Kleidungsstil ab. Bei ihrem ersten Interview, taucht somit erst einmal das oben beschriebene in feurigen kräftigen Farben gehaltene Kleid auf. Durch das Tragen des Kleides macht sie sich erstmal verletzlich, da sie eine völlig andere Seite von sich zeigt, die sie in ihrem sicheren Umfeld nicht gewohnt war. Obwohl sie sich bekleidet präsentiert, wirkt ihr Körper entblößt, als würde sie ihre Scham offenbaren. Was bei diesem Auftritt eindeutig hervorkommt, ist die Präsentation ihrer Weiblichkeit. Das Interview wird als Vorstellung verkauft, allerdings handelt es sich mehr um ein zur Schau stellen.¹²⁵ Die Assoziation der Farben in Bezug auf ihr Kleid ist jedoch nicht alles. Als Katniss gebeten wird sich zu drehen, um das Kleid zu zeigen, entstehen entlang des unteren Rocksaumes Flammen,

¹²³ Vgl. Deirdre Byrne, “Dressed for the Part: An Analysis of Clothing in Suzanne Collins’s Hunger Games Trilogy”, Journal of Literary Studies, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02564718.2015.1058553>, 12.06.2023., S. 54.

¹²⁴ Vgl. Ebd., S. 48f.

¹²⁵ Vgl. Ebd., S. 54

die hinauflodern und ihr Kleid beginnt erneut zu brennen – immer dann, wenn sie sich anmutig dreht, als würde sie für das Volk tanzen. Es handelt sich dennoch um künstlich hergestellte Flammen, auch wenn sie dies dem Interviewer gegenüber anders darstellt. Verwandlung spielt bei ihren Kostümen allgemein eine große Rolle, nicht nur im Moment des Auftauchens der Flammen, gemeint ist zugleich die Verwandlung der Kostüme im Laufe der Zeit und innerhalb der Filme. Byrne sieht in dieser Verwandlung eine Parallele zur Veränderung innerhalb des Kapitols.¹²⁶



Abb 8.¹²⁷

An dieser Stelle assoziiere ich ein Lied, welches die Thematik von Katniss brennendem Auftritt gut wiedergibt und vermutlich von den Motiven her auch daran angelehnt ist.

5.2.2.1. Popkultureller Bezug des brennenden Kleides

In der Musik und vor allem in Songtiteln und Liedtexten spielen die Metaphern „Feuer“, „brennen“ und „Flammen“ eine bedeutende Rolle. So auch in dem Lied „Girl on Fire“ von Alicia Keys aus dem Jahr 2012. Der Songtitel könnte nicht passender in Bezug auf *The Hunger Games* sein, da Katniss eben genau als jenes *girl on fire* bezeichnet wird. Das Lied hat nicht direkt etwas mit dem Film zu tun, allerdings gibt es viele Parallelen innerhalb der Lyrics und

¹²⁶ Vgl. Byrne, "Dressed for the Part: An Analysis of Clothing in Suzanne Collins's Hunger Games Trilogy", 12.06.2023, S. 56.

¹²⁷ „The Hunger Games - Girl On Fire Scene“, R.: TheHungerGamz, youtube.com, 07.08.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=S2sXXG3tTal&t=123s>, 10.10.2023. [2:07]

des Filmplots, und das Erscheinungsdatum war im selben Jahr des ersten Teils der Trilogie, daher macht ein popkultureller Vergleich durchaus Sinn. Vor allem der erste Teil des Liedtextes weist starke Ähnlichkeit mit den Geschehnissen innerhalb des Films auf.

"She's just a girl and she's on fire
Hotter than a fantasy, lonely like a highway
She's living in a world and it's on fire
Filled with catastrophe, but she knows she can fly away" ¹²⁸

Die Thematik des Feuers stimmt eindeutig mit Katniss und ihrem in Flammen stehendem Kleid überein. Die weibliche Darstellung spielt eine Rolle und man kann hier von einer doppeldeutigen Andeutung Alicia Keys ausgehen. Sie singt „hotter than a fantasy“, mit der Hitze ist das Feuer erneut inkludiert, allerdings auch die Attraktivität einer Frau gemeint, ihre erotische Ausstrahlung und Wirkung. Sie spricht sogar von einer Fantasie. Und so könnte man in *The Hunger Games* deuten, dass Katniss bei ihren Interviews in ihren schönen und gegen Ende brennenden Kleidern als eine wunderschöne, vermutlich sogar verführende Frau in Szene gesetzt wird.

Zusätzlich passt auch ihr letztes Interview gut dazu, da ihr Kleid sich durch die Flammen in ein anderes Kostüm verwandelt. Und zwar in das schwarze Kleid mit Flügeln: Zuerst verbrennen die Flammen etwas, um dann in Freiheit davonzufliegen. Die Songzeile „She knows she can fly away“ ist somit bildlich übereinstimmend mit dem Text. Natürlich ist es ihr nicht tatsächlich möglich zu fliegen, aber in jener Szene, wehrt sie sich gegen die Befehle Präsident Snows und so kann dieser mutige und kraftvolle Höhenflug mithilfe der Flügel verglichen werden mit dem Text.

¹²⁸ Songtexte, "Girl on Fire Songtext", songtexte.com, <https://www.songtexte.com/songtext/alicia-keys/girl-on-fire-2bb910a6.html>, 25.12.2023.

5.2.3. Kleid der 2. Parade

Im zweiten Teil könnte man meinen, Katniss und Peeta befinden sich in einer Zeitschleife und müssen erneut in die Hungerspiele einziehen. Dieses Mal kennt man vor allem die beiden bereits, trotzdem findet die Zeremonie mit einzelnen Interviews statt. Als sie mit der Kutsche einfahren, ist direkt ein Unterschied zu der ersten Parade zu erkennen. Katniss trägt bei jenem Einzug ein Kleid. Sie übernimmt die feminine Rolle somit in vollem Ausmaß. Bereits beim Einfahren geben sich die beiden ihre Hände, um ihre Rolle als Liebespaar zu festigen. Die Kleidungsstücke von beiden beginnen auch bei diesem Auftritt zu brennen, spannend ist allerdings der Moment, als dies geschieht. Es ist exakt jener Augenblick, als Katniss und Präsident Snow sich tief in die Augen blicken. Als würde sie ihm ohne Worte eine Kampfansage machen. Die Moderatoren haben regelrecht auf das Feuer gewartet und erwähnen es demnach nur als etwas, das mit den Kämpfenden aus Distrikt 12 einhergeht.



Abb. 9¹²⁹



Abb. 10¹³⁰

¹²⁹ „The Hunger Games: Catching Fire Movie CLIP #4 - Tribute Parade (2013) Movie HD”, R.: THG Fansite, youtube.com, 29.10.2014, https://www.youtube.com/watch?v=_Gj8iTmekU, 10.10.2023. [2:08]

¹³⁰ Ebd. [2:17]

5.2.4. Das brennende Hochzeitskleid

Katniss ist ab dem Moment des ersten Interviews und eben beschriebenen Kleides jemand, die sich aktiv äußert. Die Rolle einer Revolutionärin und Aufrührerin wird hier nun bestätigt und ist nicht mehr bloß eine Vermutung. Eine Rolle, für die sie sich andererseits nicht freiwillig entschieden hat. Auch wenn ihr Modedesigner Gutes für sie will, so werden ihr jene Kostüme aufgezwungen und zugleich auch ihre Rolle.¹³¹ Das Feuer ist zum Zeitpunkt des ersten Interviews noch nicht völlig erloschen und taucht in dem Interview nach dem Regelverstoß erneut auf. Nun ist die gesamte Situation angespannter und Katniss wird noch einmal mehr und kritischer beobachtet. Das Kleid, in welchem sie dieses Mal auf die Bühne tritt, ist ein Hochzeitskleid, und soll andeuten, dass sie jenes wegen der Spiele nie tragen konnte. Das Hochzeitskleid ist erkennbar durch den Schnitt und die Farbe. Das Kleid ist ab der Hüfte weit ausgestellt und mit mehrlagigem Chiffon in volantartigem Stil designed.¹³² Der Stoff erinnert an weiße Federn – ein kleiner Teaser für die kurz darauffolgende Verwandlung. Vom gesamten Erscheinungsbild erinnert das Kleid an ein traditionelles westliches Hochzeitskleid und dies wird im Film auch erwähnt. Es steckt somit eine größere und bedeutendere Botschaft hinter diesem Kleid. Einerseits die Liebesbeziehung zwischen ihr und Peeta und der eigentliche Grund des Tragens ihres Kleides. Es handelt sich um ein Kleidungsstück mit eindeutiger Aussage und starker Symbolik (in jenem Fall ist es die Hochzeit). Spannenderweise sind hier eher weiblich assoziierte Kleidungsstücke einmalig tragbar. Ein Frack im Gegenteil zum Hochzeitskleid ist häufig einsetzbar, und wird eher traditionell eher männlich konnotiert. Allerdings ist hinzuzufügen, dass diese Muster in heutiger Zeit immer häufiger aufgebrochen werden und demnach auch für weibliche gelesene Personen ein Frack in Verwendung sein kann (oder für Männer Röcke und Kleider), somit wäre es ebenso öfter einsetzbar.¹³³

¹³¹ Byrne, „Dressed for the Part: An Analysis of Clothing in Suzanne Collins's Hunger Games Trilogy“, 12.06.2023, S. 56.

¹³² Vgl. Vogue Germany, „Mode. Hochzeitskleid aus 'Catching Fire' von Tex Saverio“, *vogue.de*, <https://www.vogue.de/mode/mode-news/mode-hochzeitskleid-aus-catching-fire-von-tex-saverio>, 20.01.2024.

¹³³ Vgl. Barzen, „Wenn Kostüme sprechen“, S. 28.

Katniss erwähnt Präsident Snow, der sich wünschte, sie in ihrem Hochzeitskleid zu sehen. An sich nichts, was gegen den Präsidenten spricht, bis auf den Moment, als sie jenes Kleid präsentieren soll und auch dieses anfängt zu brennen. Der Grund dafür ist der gezielte Einsatz ihres Modedesigners Cinna. Nicht nur, dass es dabei bleibt, das Kleid verwandelt sich zudem in ein schwarzes völliges neues Kleid. Vom Hochzeitskleid ist keine Spur mehr übrig. Sie erwähnt somit den Wunsch von Snow und lässt das Kleid und somit auch seinen Wunsch Sekunden danach durch eine Drehung in Flammen aufgehen. Hier ist bewusst die Rede von Katniss, da Cinna auf ihrer Seite ist und versucht sie durch diese Aktion zu unterstützen. Dies unterstreicht erneut ihre revolutionäre und rebellische Art und zeigt in jenem Interview, durch ihr sicheres Auftreten, welches sie erst im Laufe entwickelt hat. Sie schämt sich für ihre weibliche Seite nicht mehr und will nun mit dieser kämpfen. Die Schamtheorie wird an diese Stelle ersichtlich und geht auf. Sie besagt, dass Kleidung existiert, um die Scham zu bedecken und durch das Bekleiden kein Schamgefühl auftauchen zu lassen. Durch die Kleidung wurde die Scham, und bei Katniss vor allem das Schamgefühl, zuerst zwar nur umhüllt, aber gegen Ende tatsächlich überdeckt. Das Schamgefühl schafft es nicht mehr so mächtig zu werden, dass Katniss sich verstecken möchte.



Abb. 11¹³⁴

¹³⁴ „The Hunger Games: Catching Fire Movie CLIP #6 - The Mockingjay Appears (2013) Movie HD“, R.: THG Fansite, youtube.com, 29.10.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=dM1ABOZQ8Po>, 10.10.2023. [0:35]



Abb. 12¹³⁵

Was an dieser Stelle ebenso miteinfließt, ist eine klassische Liebesgeschichte. Im Fall von Katniss und Peeta lässt sich hier von einer dramatischen Annäherung mit Hindernissen sprechen, was für einen Teenie-Film eine klischeehafte Darstellung ist.

5.2.4.1. Entflammte Liebesgeschichte

Bereits zu Beginn des Filmes wird indirekt auf die Liebesgeschichte angespielt. Die erste Szene, in welcher die Vermutung auf die entstehende Liebe beider aufkommen könnte, ist der Einzug bei der Parade. Mit Fokus auf deren Kostüme wurde die Szene bereits behandelt. Allerdings ist die Szene ebenso auf einer anderen Ebene zu untersuchen – der romantischen. Ob hier direkt von einer Romanze die Rede ist, ist zu bestreiten, da es sich um den Einzug in die Hungerspiele handelt. Für viel Romantik wird hier kaum Platz sein, geht es doch um das blanke Überleben, würde man meinen. Dennoch gibt es anfangs immer wieder Andeutungen und Zeichen für eine Lovestory. Und selbst wenn ich mich in diesem Unterpunkt auf die Analyse der Liebesgeschichte fokussiere, so ist die Kostümierung auch für diesen Aspekt nicht außer Acht zu lassen. Diese könnte ein Indiz für die aufkeimende, junge Liebe der beiden sein. Genauer ist die Rede von den Flammen, in denen sie beim Einzug stehen – Feuer und Flammen als Metapher für Leidenschaft, Lust und Erotik ist eine Codierung und hat sogar in den allgemeinen Sprachgebrauch Einzug gehalten („brennende Liebe“, „feurige Blicke“, „ein Herz

¹³⁵ „The Hunger Games: Catching Fire Movie CLIP #6 - The Mockingjay Appears (2013) Movie HD“, R.: THG Fansite, youtube.com, 29.10.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=dM1ABOZQ8Po>, 10.10.2023. [0:52]

steht in Flammen“, „es fliegen die Funken“, etc.). Es ist ersichtlich, wie groß die Rolle des Feuers im Film und vor allem in Bezug auf die Kostüme ist, allerdings handelt es sich nicht nur um das Feuer selbst. In einer Situation des tatsächlichen Feuer-Machens ist das Stadium davor und ebenso danach und ebenso danach desgleichen von beträchtlicher Bedeutsamkeit. Wenn ich von dem Stadium davor spreche, dann von dem Moment, bevor ein tatsächliches Feuer entfacht wird. Es braucht in jenem Prozess einen Funken, der überspringt. Das ist im Falle der künstlich hergestellten Flammen auf ihren Anzügen nicht der Fall. Geht man allerdings von der Realität aus, so müssen zwischen zwei Menschen, im Falle des vorliegenden bearbeiteten Beispiels zwischen Katniss und Peeta, buchstäblich die Funken überspringen, um im Weiteren das Gefühl von Liebe oder Leidenschaft wecken zu können. Die Flammen haben im Beispiel der *Hunger Games* demnach mehrere Bedeutungsebenen, die Zerstörung und weitergedacht der Krieg stehen hier im Fokus, dennoch ist es relevant, auch auf den Moment einzugehen, als die zwei Tribute aus Distrikt 12 einander erstmals die Hände reichen. Dies geschieht im Moment, als sie erstmals gemeinsam in Flammen stehen. Feuer ist ein Stilmittel, um Gefühle auf einer abstrakten Ebene visuell „übersetzen“ zu können. Feuer wird häufig als Stilmittel verwendet und vor allem wirkt es in den unterschiedlichsten Zuständen auf unterschiedlichen Ebenen. So bedienen sich Film, Lyrik und auch Musik, wie man auch am Lied von Alicia Keys bemerkt, an gerade jenem vielseitigen Stilmittel und verbinden es mit der Liebe, da eben genau diese (spricht man rein von dem Gefühl) schwer zu verbildlichen ist. Das Feuer diente in seiner Ursprungsform dem Überleben von Menschen, zum Beispiel als etwas Wärmendes oder Lichtspendendes. Es wurde im Laufe der Jahrhunderte zunehmend mit unterschiedlichen symbolträchtigen Bedeutungen aufgeladen. So bleibt im Falle meines Filmbeispiels auch ausreichend Interpretationsspielraum für eine zart beginnende Liebesgeschichte. Dies bestätigt sich ergänzend im Laufe der voranschreitenden Filmteile, wenn man bedenkt, wie Katniss und Peeta vor allem gegen Ende der Filmreihe zueinanderstehen. Die einstmals anspielenden Flammen einer Liebesgeschichte zeigten eine Wende in echte zugewandte Gefühle.

So sehr die Liebe zwischen zwei Menschen auch wärmen kann, so kann sie auch gegenteilig zerstörend und verletzend – man möge fast meinen: verbrennend – sein. Würde man nun die

rebellische Art von Katniss, gerichtet gegen das Kapitol und den Präsidenten, ausblenden und einzige und allein auf das Ende der ersten Hungerspiele eingehen, so kann der Regelverstoß auch eine große Geste zwischen zwei Liebenden sein. Das bedeutet im Weiteren an den Verlauf des Plots gedacht, dass die Liebe zwischen Katniss und Peeta und mit ihnen ebenso das gesamte Land zuerst in einen Aufstand und dann in späterer Folge in einen Krieg mündete. Die Verletzung und Folge, die unter andere durch Liebe und Leidenschaft entsteht, wären hier somit durch ein Extrem dargestellt. Dieses Extrem lautet: Krieg. Dies verbildlicht Katniss vor allem durch ihr letztes wichtiges Kostüm, welches sie während einer Talkshow trägt.

5.2.5. Das Mockingjay-Kleid

Das Hochzeitskleid verwandelt sich nicht in irgendein Kleid, es steckt auch in diesem Kostüm eine tiefere Botschaft. Es ist das letzte Kleid, das Katniss öffentlich präsentiert. Bei jenem handelt es sich um das Kleid, welches einem Mockingjay (deutsch: Spotttölpel) ähnelt. Als Katniss durch ihre Drehung das Hochzeitskleid verschwinden lässt und ihre Arme hebt, breiten sich weite Schwingen und übergroße Flügel aus. Ihr Kleid signalisiert durch die Veränderung des Schnitts und Stoffs – welcher plötzlich nicht mehr an ein plüsches Küken erinnert – eine Transformation. Katniss verwandelt sich in einen riesigen und starken Vogel, ähnlich einem Adler. Der Moment, in dem sie ihre Arme langsam anhebt, ist ausnahmsweise nicht von Feuer geprägt, ihre Macht ist in jener Szene nicht nur spürbar, sondern auch sichtbar. Sie wirkt wie ein mächtiger Greifvogel, der seine Flügel ausbreitet und somit nicht schüchtern und zurückgezogen wirkt. Es wirkt, als habe sie in diesem Augenblick nicht einmal Angst vor dem Kapitol oder Präsident Snow.



Abb. 13¹³⁶

6. Aufstand/Krieg im Film

6.1. Ausdruck der Macht

Macht gibt es in den unterschiedlichsten Formen. Sie findet innerhalb verschiedenster Bereiche Platz. Ob Wirtschaft, Psychologie oder vor allem Politik, kann die Macht in großen Ausformungen und Varianten stattfinden, aber zudem auch innerhalb sozialer Beziehungen zwischen Menschen. Es gibt verschiedene Auslegungen der Definition von Macht, allerdings ist die Botschaft der meisten Definitionen dieselbe. Max Weber, Wegbereiter der Sozialwissenschaften, hat sich lange und intensiv mit dem Machtbegriff beschäftigt, er macht unmissverständlich klar, wie Macht seiner Meinung nach funktioniert. Weber spricht bei seiner Erklärung zur Macht von einer sozialen Beziehung, allerdings ist das Bild, welches er dadurch vermittelt ebenso im größeren Spektrum anzuwenden, auch wenn es sich nicht direkt um eine soziale Beziehung handelt. Es geht beim Wesen der Macht darum, seinen eigenen Willen durchzusetzen und einerseits nicht auf andere zu hören, aber andererseits die Meinung der anderen zu unterdrücken, sie also nicht zuzulassen, um die eigene Macht zu stärken. Dies kann auf unterschiedlichste Weise stattfinden. Was allerdings direkt klar wird, ist, dass ein

¹³⁶ „The Hunger Games: Catching Fire Movie CLIP #6 - The Mockingjay Appears (2013) Movie HD“, R.: THG Fansite, youtube.com, 29.10.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=dM1ABOZQ8Po>, 10.10.2023. [1:09]

meist brutales Bild im Kopf entsteht, dieses allerdings auch durch reale Handlungen ausgeführt wird.

„Auf die Frage, welche Faktoren eine Machtbeziehung konstituieren, wurden oft jeweils drei Faktoren genannt: physische Gewalt, Belohnung oder Bestrafung und Propaganda (Russell), Gewalt, Nutzen und Überzeugung (Etzioni), Verlockung, Zwang und Überzeugung (Gamson), Drohung, Austausch und Liebe (Boulding).“¹³⁷

Auch wenn nicht direkte Gewalt im Spiel ist, um die Meinung jemand anderes zu unterdrücken, so kann rein verbal etwas Brutales und Aggressives entstehen, mit anderen Worten: Es ist möglich, eine Person oder eine Gruppe allein durch Sprache zu diskriminieren. Manipulation ist daneben ebenfalls eine gängige Form, um den eigenen Willen durchzusetzen und den anderen Willen zu schwächen oder nicht zu respektieren. Dies ist psychologisch innerhalb sozialer Beziehungen, möglich, aber eben auch in der Politik, zum Beispiel im Bereich von Propaganda. Was hier ein bedeutender und anzuführender Unterschied ist, vor allem wenn eine Seite mehr Macht besitzt, ist, dass psychologisch gesehen, eine Austauschbeziehung vorhanden ist.¹³⁸ Wenn wir also an politische Formen denken, damit meine ich an der Stelle, unterschiedliche Staatsformen, so ist es eigentlich nicht möglich, sich beidseitig auszutauschen. Zumindest ist es nicht möglich für diejenigen ohne den Einsatz von Macht. Ausnahme ist die Demokratie, in welcher die Meinung von Einwohner*innen durch Volksabstimmungen Platz findet. Indirekter Austausch entsteht.

Hier ist jedenfalls zu unterscheiden, um welche Art von Macht es sich handelt. Geht man von einer sozialen Beziehung aus, so sind meist zwei Personen involviert und eine von beiden Personen setzt den Willen eben stärker durch als die andere. Allerdings ist in so einer Beziehung immer auf beiden Seiten Macht vorhanden – es findet Austausch statt und wird nicht von Vornherein verunmöglicht. Bei der oben zitierten Quelle gehen Andreas Suchanek, Nick Lin-Hi und Ingo Mecke auf die Marktmacht und Partnermacht ein. Jene Arten finden Platz

¹³⁷ Hans-Dieter Schneider, „Lexikon der Psychologie. Macht.“, Spektrum.de, <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/macht/9039>, 25.12.2023.

¹³⁸ Vgl. Ebd.

in der Wirtschaft und wenn von der Partnermacht die Rede ist, so steht eine Partei immer direkt in der unterworfenen Position.¹³⁹ Umgemünzt und nun weitergedacht an *The Hunger Game* geht es nicht direkt oder ausschließlich um wirtschaftliche Angelegenheiten, allerdings ist die Wirtschaft, der Konsum und die Propaganda selbstverständlich auch nicht vollkommen wegzulassen. Präsidenten Snow des Staates Panem ist die „Unterhaltung“ und das „Wohl“ des Volkes offensichtlich enorm wichtig und somit nutzt er seine Macht aus und quält regelrecht diejenigen, die tatsächlich an den Spielen teilnehmen müssen. Hier wiederum liegt die Betonung auf „müssen“, da es nicht ihre eigene freie Entscheidung ist, sondern die Teilnehmenden in dieses brutale Regelwerk gezwungen werden. Er nutzt also bereits vor Beginn der Spiele seine Macht aus, indem er Ihnen gar keine andere Wahl lässt, überhaupt mitzumachen. Was innerhalb der *Hunger Games* gezeigt wird, ist ein Machtkonstrukt, das an bestimmte politische Formen erinnert. In diesem Fall handelt es sich eindeutig um eine gesellschaftskritische Form der Politik. Propaganda gilt als Übertragungsmittel von Informationen und zeigt ebenso die Machtausübung des Kapitols. Präsident Snow ist somit eindeutig eine diktatorische Persönlichkeit und gilt nicht nur als oberster Befehlgeber und Herrscher von Panem, Snow ist auch Oberbefehlshaber des Militärs, er schafft den Soldaten an, was zu tun sei. Somit entscheidet er im übertragenden Sinn auch über Leben und Tod und über Krieg und Frieden. Hier soll an die inhaltlichen Motive der *Hunger Games*-Autorin erinnert werden: Suzanne Collins wollte vermutlich ihren Leserinnen und Lesern zeigen, dass es auch heute noch – wir schreiben das Jahr 2024 – weltweit noch immer viel zu viele Machthaber gibt, die sich um die demokratischen Rechte ihres Volkes nicht scheren und die Menschenrechte mit Füßen treten. Und selbstverständlich drängt sich an der thematischen Passage auch ein Vergleich zum größten Diktator in der Weltgeschichte bisher: Hitler und die Gräuel des Zweiten Weltkriegs.

Militär und Soldaten bekommen im Film häufig einen Platz und so hat sich im Hollywood-Film genau dieses Genre – Kriegsfilm – etabliert. Die Theorie dahinter ist die Faszination für Macht. Diese wird genau in solchen Filmen dargestellt. Helden und Heldinnen werden zelebriert, aber

¹³⁹ Vgl. Andreas Suchanek/ Nick Lin-Hi/ Ingo Mecke, „Macht. Definiton: Was ist Macht?“, *Gabler Wirtschaftslexikon. Das Wissen der Experten*, hg. v. Springer Gabler, <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/macht-40211/version-384753>, 25.12.2023.

vor allem, wenn es sich um Krieg handelt. So bekommen diese Rollen nochmal mehr Aufmerksamkeit.¹⁴⁰ Bei *Hunger Games* handelt es sich nicht direkt um einen Militär-Film dennoch stehen die Themen Krieg, Kampf gegen die Elite, Aufstand für mehr Gerechtigkeit um Staat im Fokus. Soldaten bekommen somit eine Bedeutung. Sie bilden dennoch nicht das mächtigste Glied innerhalb der Hierarchie, dieses bildet Präsident Snow. Inwiefern dies anhand seiner Rolle sichtbar ist, wird nicht nur durch Taten geäußert, sondern auch hier spielt Kleidung einen wichtigen Faktor.

7. Aufstand/Krieg innerhalb der Trilogie

Die Macht von Präsident Snow ist eindeutig vorhanden, allerdings kommt es nicht nur durch seine alleinige Macht zu einem Aufstand und in weiterer Folge dann zu einem Krieg. Hier spielt vor allem Katniss die zentrale und ausschlaggebende Rolle im Film – als Gegenpol von Snow. Bereits von Beginn an, als Katniss in die Spiele einziehen muss, Unruhe auf Snows Seite entsteht. Die Seite der Macht ist demnach von Anfang an brüchig. Besonders durch ihren Regelverstoß fühlt er sich in seiner Macht gekränkt und will ab diesem Zeitpunkt eine Strafe für sie. Problematisch daran ist, dass Katniss viele Anhänger*innen hat und diese auch darunter leiden müssen. Die Anhänger*innen vergöttern Katniss und werden direkt dafür bestraft. Dies verdeutlicht eben auch die Szene, in welcher ein Mann ihre kennzeichnende Geste zeigt und daraufhin augenblicklich und kaltblütig erschossen wird.¹⁴¹ Zuerst ist nur die Rede von Aufständen, aber spätestens ab dem dritten Teil nimmt dies eine Wendung und es kann von einem beginnenden Krieg gesprochen werden. Es gibt zwei Gruppen, das Kapitol unter Snows Leitung und die Seite von Katniss mit ihren Anhängern*innen, welche für Gerechtigkeit und gegen Ausbeutung und Ungleichheit kämpfen: die Rebellen oder Revolutionäre. Auch wenn das Kapitol an sich mächtiger ist, wirkt diese Macht ganz so, als würde sie zwischenzeitig wanken und sogar kippen. Dennoch versucht Snow bereits durch

¹⁴⁰ Vgl. Reinhard Kleber, „Die Faszination der Macht. Darstellung von Militär und Politik im zeitgenössischen amerikanischen Film“, *kinofenster.de*, 21.09.2006, https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des%20monats/kf0106a/die_faszination_der_macht/, 25.12.2023.

¹⁴¹ The Hunger Games: Catching Fire, R.: Francis Lawrence, US, 2013. [00:20:21]

kleine Aktionen seine Macht immer wieder zu demonstrieren. So auch im zweiten Teil, als Snow zu Katniss nach Hause kommt und sich an ihren Tisch setzt. Allerdings setzt er sich so an den Tisch, damit es wirkt, als wäre es sein eigenes Zuhause.¹⁴² Er will damit verdeutlichen, dass er sogar innerhalb von Katniss Haus die Macht über sie besitzt. Auch wenn er eindeutig die Oberhand besitzt, so entstehen im Laufe der Filme auch neue Figuren, die das Thema Macht repräsentieren. So eben auch Katniss als Rebellin.

Mit Snow und Katniss sind bereits zwei präsente Machtfiguren erwähnt, allerdings gibt es noch weitere Personen, denen man Macht zuschreiben kann. Die Spielmacher, welche für den Ablauf der Hungerspiele zuständig sind, besitzen ebenso eine sehr konkrete Macht. Sie setzen bestimmte Waffen ein, um die Tribute in den Tod zu drängen. Hierbei handelt es sich eindeutig um den Einsatz von Gewalt, um so ihre Macht darzustellen und zu zeigen, wer das Sagen hat – und über Leben und Tod entscheidet. Spannend ist auch die Wende, als eine neue Figur im dritten Teil erscheint. Alma Coin als anstrebbende Präsidentin verbündet sich mit dem zweiten Spielmacher. Er ist somit mächtig, allerdings nicht auf der Seite von Snow und zudem wendete er sich ab von ihm, was auch zeigt, dass er sich mit seiner eigenen Macht gegen ihn durchsetzen will.

Alma Coin ist ebenfalls eine tragende Rolle, wenn es um das Thema Macht geht – und sie ist neben Katniss Everdeen die einzige Frau, die Macht besitzt und diese auch einsetzt. Sie erscheint das erste Mal im dritten Teil und übernimmt direkt die Anführerschaft. Man könnte meinen, sie bereitet sich auf ihr tatsächliches Ziel, anstelle von Snow Präsidentin zu werden, vor. Sie überredet Katniss zu einigen Taten und demonstriert ihr gegenüber, wer das Sagen hat, auch wenn sie dies auf eine sanftere Art als Präsident Snow tut. Katniss hat stets ihren eigenen Willen, ist dennoch bereit, mit ihr zu kooperieren. Wie sich später zeigen wird, lässt sie sich aber nicht täuschen und tötet Alma Coin mit einem gezielten Pfeilschuss, der eigentlich für Snow vorgesehen gewesen wäre. Diese markante Aktion kann durchaus so gedeutet

¹⁴² The Hunger Games: Catching Fire, R.: Francis Lawrence, US, 2013. [00:06:45]

werden, dass sich Katniss von der „falschen“ Macht letzten Endes nicht korrumpern lässt und bei ihrer Haltung bleibt.

Katniss ist von Beginn an sehr stark in ihrer Meinung und schafft es so, beinahe die Macht an sich zu reißen. Nicht im tatsächlich politischen Sinne, allerdings gibt es einige Sequenzen, in der die Macht von Katniss dargestellt wird. Katniss schafft einen Kampf der Masse gegen die Machtelite. Das Ende zeigt zudem, dass sie dies erfolgreich erreicht, indem die Masse auf Präsident Snow stürmt und diesen ermordet – sie muss, etwas salopp gesagt, die Drecksarbeit nicht selbst erledigen, sondern lässt dies die Massen machen.

Katniss gilt nicht nur als Vorbild, sondern auch als Ikone. Im Film ist zwar kein direktes Beispiel in Bezug auf ihre Kleidung zu sehen, allerdings wird ihre Frisur zum Modetrend. Dies ist in der Szene ersichtlich, als Snow mit seiner Enkelin redet und diese denselben Zopf wie Katniss trägt und darauf hinweist, dass nun alle jungen Mädchen diese Frisur so tragen.¹⁴³ Auch wenn die Mode hier nicht direkt im Film als Inspiration gezeigt wird, so wird durch sie eine ganze Menge Macht ausgedrückt. Inwiefern dies ersichtlich ist, möchte ich an den soeben beschriebenen Charakteren darlegen, wobei ich auf Katniss nicht detailhaft eingehe, da ihre Kostümierung und Kleidung bereits analysiert wurde und darlegt, welche Zeichen und Botschaften hinter ihren einzelnen Kostümen stecken.

7.1. Ausdruck der Macht durch Kostüme

Kleidung und Kostüme sind nicht nur Ausdruck von Stil und Look, sie sind wesentlich mehr: Überträger von Botschaften. Was sie alles übermitteln können, ist bereits in vorherigen Kapiteln ausgeführt worden. In Bezug auf die Macht und den Krieg innerhalb der Trilogie ist es dennoch wichtig, hier noch einmal genauer hinzuschauen. Zu erwähnen ist, dass der Film in der geschichtlichen Zukunft stattfindet. Durch die Kleidung wird die Zeitachse, trotz des futuristischen Faktors, allerdings sehr auf die Vergangenheit konzentriert, erkennbar ist das am Beispiel von Effie, da ihre Mode zwischenzeitlich stark an die 1940er Jahre erinnert aber

¹⁴³ The Hunger Games: Catching Fire, R.: Francis Lawrence, US, 2013. [00:24:07]

auch die 1960er dienen als Vorlage für ihren Stil, genauer wird auf jene Thematik im Punkt Charakter, Effie Trinket eingegangen. Dieses Phänomen ist auch innerhalb unserer Gesellschaft zu erkennen, gewisse Muster innerhalb der Mode wiederholen sich. Vergangene Modetrends werden erneut aufgegriffen.

Bevor ich auf die Kostüme der Charaktere, welche in Bezug zu Macht stehen, eingehe, ist es ebenso wichtig, den Wandel der Tribute, sobald sie das Kapitol erreichen, zu erwähnen. Hier wird dargestellt, wie sehr die politische Macht durch die Mode ausgedrückt wird. Erneut muss ich hier an Roland Barthes denken, der von gespielten Metaphern spricht und wie diese Mode in die Nähe der politischen Macht bringen. Er beschreibt die Mode als Parlament.¹⁴⁴ Vor allem aus den ärmeren Distrikten ist ein Unterschied nach Anreise innerhalb des Kapitols erkennbar. So eben auch bei Katniss und Peeta. Es wird mit völlig anderen Farbwelten gespielt, aber auch mit dem Materialen und mit Schnitten. Die Kleidung und Kostüme werden wesentlich hochwertiger und bekommen komplexere Schnitte. Hinter diesen Kleidungsstücken steckt viel Überlegung, um äußere und innere Zustände der Protagonist*innen zu zeigen.

Dementsprechend ist auch Snows Kleidung besonders edel. Er trägt hochwertige Anzüge, erkennbar am Stoff, und in einzelnen Szenen erinnern diese vom Schnitt her durchaus an Uniformen, obwohl es keine Abzeichen oder Orden zu sehen gibt. Was er allerdings fast immer an seinem Revers angesteckt trägt, ist seine weiße Rose. Ein Vergleich für seine Rose wäre die Brosche für Katniss. Dies ist jeweils ein eindeutiges Symbol der beiden Charaktere. Die weiße Rose soll sein wahres Gesicht überdecken und soll ihn als unschuldigen Präsidenten darstellen.¹⁴⁵ Sobald seine Persönlichkeit offenbart wird und seine Taten sichtbar werden, wird dieses Bild zunichte gemacht. Präsident Snow wirkt in allen vier Teilen durch seine edlen Anzüge wie ein gestandener mächtiger Mann – auf jeden Fall hebt er sich von den Soldaten, die in Ganzkörper-Uniformen gekleidet sind, ab. Die Szene im dritten Teil als Peeta einen weißen Anzug trägt, welcher vom Schnitt her stark an Snows Kleidung und zudem, von der

¹⁴⁴ Vgl. Barthes, *Die Sprache der Mode*, S. 276.

¹⁴⁵ Vgl. „The Hunger Games Aesthetic Analysis [Part 1] - Understanding Design References“.

Farbe, an das Merkmals Snows – die weiße Rose – erinnert. Es wird das Bild übermittelt, als würde Snow die Macht über Peeta besitzen und dies auch durch seinen Anzug zeigen. Snows Kleidung ändert sich im Laufe der Teile nicht sonderlich, aber auch das sagt viel aus, er entwickelt sich als Persönlichkeit nicht. Er ruht sich stets darauf aus, die Macht zu behalten und kann auch nicht mit Veränderungen umgehen, dies wird bemerkbar an seiner Reaktion und den Folgen, wenn etwas nicht nach seinem Plan läuft. Die folgenden Abbildungen zeigen seine Anzüge im Laufe der vier Filmteile.



Abb. 14-17¹⁴⁶

Bei den Spielemachern handelt es sich im Laufe der vier Teile insgesamt um zwei Personen. Bei dem ersten Spielemacher ist das Kostüm äußerst übereinstimmend und passend mit der Mode im Kapitol. Die Farbe Rot ist die prägende Farbe seiner Kleidung. Es ist somit direkt ersichtlich, dass er sich in einer wichtigen Position befindet – Rot versinnbildlicht höchste Gefühle, Stärke, Kraft und Leidenschaft, aber auch Brutalität, Kampf und Macht. Im Gegensatz dazu gilt die Kleidung des zweiten Spielemachers eher als schlicht und fast unscheinbar. Die Farben sind nicht auffallend und werden in grau gehalten. Es handelt sich bei ihm um eine ungewöhnliche Kleidungswahl für das Kapitol, die Kostüme des zweiten Spielemachers wirken wie Alltagskleidung eines Arbeiters. Wenn man an den weiteren Filmverlauf denkt und somit auch den Wechsel der Seiten, so wirkt die Kleidung des zweiten Spielemachers absichtlich

¹⁴⁶ „All President Snow Scenes from The Hunger Games Movies“, R.: C A, youtube.com, 25.11.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=laKv3VrOwLU&t=200s>, 10.10.2023. [0:21] / [7:58] / [11:04] / [17:12]

schlicht gehalten und bewusst nicht angepasst an das Kapitol, sondern an die Massen aus dem restlichen Land.



Abb. 18¹⁴⁷+19¹⁴⁸

Alma Coin verkörpert eine Machtfigur, ihre Kleidung ist im Vergleich zu dieser Funktion allerdings besonders schlicht und in grauen Tönen gehalten. Katniss ist die erklärte Hauptfigur, auch mit ihren Kostümen überragt sie alle anderen Charaktere lässt diese weit hinter sich, zumindest mit denen innerhalb des Kapitols. Bereits von Beginn an fällt sie auf, die Botschaften, die ihre Kostüme symbolisieren, stützen und unterstützen die inhaltliche Geschichte. Kostüme sind für den Erfolg und den Transport der Message der *Hunger Games*-Trilogie von großer Bedeutung.

¹⁴⁷ „Katniss Thanks Seneca for His Consideration | The Hunger Games“, R.: The Hunger Games, youtube.com, 13.07.2023,

<https://www.youtube.com/watch?v=AFyaDOo0Z3I> https://www.youtube.com/watch?v=AFyaDOo0Z3I, 10.10.2023. [8:18]

¹⁴⁸ Fandom, „Oberster Spielmacher“, *fandom.com*, https://distributevonpanem.fandom.com/wiki/Oberster_Spielmacher, 10.10.2023.

8. Conclusio

Zum Abschluss meiner Masterarbeit sollen nun hier die wichtigsten Ergebnisse und Erkenntnisse zusammengefasst werden. Vorweg sei mir aber noch ein persönlicher Satz gestattet, weswegen ich mich überhaupt für das Thema „Kostüm im Film“ entschieden habe: Mode, wie der Style oder der Look eines Films und der handelnden Charaktere aussieht, hat mich schon als Kind fasziniert – auch im Theater. Mir war schon früh klar, es geht bei Kostümbildern meist um wesentlich mehr als nur um Oberfläche.

Das Ziel der vorliegenden Arbeit mit dem Titel „**Vom brennenden Kleid bis zum Aufstand. Hitzige Darstellung von Kostümen in der Trilogie *Hunger Games***“ hatte zum Ziel, Schritt für Schritt zu analysieren und zu argumentieren, dass die Bedeutung und der Einsatz des Kostümbildes in den Filmen wesentlich dazu beigetragen hat, die Geschichte zu transportieren und symbolhaft deutlicher zu machen. Darüber hinaus hat sich gezeigt, dass das Kostüm mehr ist als nur Ausdruck einer Persönlichkeit, sondern durchaus auch gesellschaftsrelevante und politische Botschaften überträgt. Im Zentrum des Forschungsinteresses stand das Motiv des „brennenden Kleids“ der Helden Katniss Everdeen, der Geschichte und ihre Entwicklung beziehungsweise ihr Aufstieg. Dabei war es unumgänglich auch andere Figuren aus den Filmen zu betrachten und zu analysieren – selbstverständlich immer in Bezug auf ihre Kleidung und ihre Kostüme.

Wie bin ich nun an die Beantwortung der Fragestellung herangegangen beziehungsweise, wie habe ich mich dem Thema genähert? Zunächst war es wichtig, einige grundlegende Basisfakten zu bearbeiten, um ein tieferes Verständnis überhaupt gewährleisten zu können. Demnach wurden Fragen zum Plot, zum Genre, zu den Charakteren und zu den vier Teilen der *Hunger Games* untersucht und beschrieben. Wichtig bei der Herangehensweise war von Beginn an der Mut zur Lücke, ich musste meine Auswahl erstens auf die Helden und einige wenige Nebencharaktere eingrenzen und in der Filmanalyse war es notwendig, dass ich mich auf einige Schlüsselszenen beschränke.

In weiterer Folge ging es im nächsten Großkapitel bereits um das Thema **Kostüm im Film**. In diesem Abschnitt wurden zuerst einige zentrale Begrifflichkeiten wie *Kleidung*, *Mode* und

Kostüm definiert und differenziert. Es zeigte sich, dass diese Begrifflichkeiten immer wieder miteinander verschwimmen und es kaum möglich ist, sie konsequent zu unterscheiden. In diesem Kapitel geht es um die Theorien zum Kostüm, vor allem im Unterkapitel **Kleidung ist nicht gleich Kleidung** habe ich mich intensiv auf die theoretischen Überlegungen von Roland Barthes gestützt, die im Wesentlichen sagen: Kleidung besitzt eine Art Weisheit, denn sie geht über die Wirkung des Menschen, der sie trägt, hinaus. Kleidung wird zu einem autarken Universum, beginnt nach Barthes ein Eigenleben zu haben und Botschaften zu senden. Er sagt, die Mode sei ein Parlament und differenziert dabei auch, wer ist arm, wer reich, wer ohne Einfluss und wer mächtig. Das Kapitel schließt mit einem kurzen historischen Abriss und einem Exkurs zu den Genderaspekten. Im Fokus der Genderfrage steht der männliche Blick auf den weiblichen Körper, da Mode immer auch das Geschlecht konstruiert. Das ist gut sichtbar bei der Heldenin Katniss und ihren auffällig (im Film stets von Männern) designten Kleidern mit den Feuereffekten, auch in diesen Schlüsselszenen bleibt der weibliche Körper durch das Kostüm ein inszenierter Körper.

Im Kapitel **Kostüme und Kleidung innerhalb der Trilogie** wurde vor allem die Bedeutung des brennenden Kleids in der Trilogie *The Hunger Games* untersucht. Dabei wurden spezifisch ausgewählte Filmszenen herangezogen, in denen das Kostüm der Hauptprotagonist*innen jeweils zu brennen anfängt. Mithilfe der Theorien, von Roland Barthes und Johanna Barzen, im vorangegangenen Abschnitt und als Ergebnis der Filmanalyse kann gesagt werden: Was an der Oberfläche zuerst wie ein Modestatement oder ein reiner Effekt wirkt, vermittelt um einiges mehr. Zum Beispiel eben, wer Macht hat, wer zu den herrschenden Klassen gehört, wer unter Hunger leidet und wer nichts zu sagen hat. All das und noch mehr wird gezeigt durch die Wahl der Materialien, mit Schnitten, mit gewählten Farbwelten, und mittels Accessoires. In *The Hunger Games* hat das Kostümbild nicht nur visuell, sondern auch inhaltlich das Geschehen massiv beeinflusst. Die Filmheldin Katniss Everdeen als Individuum wird förmlich dazu angestoßen durch die Wahl des Kleides in Opposition gegen die Elite zu gehen und einen (scheinbar aussichtslosen) Kampf gegen die Herrschaft zu beginnen. Das Kleid, das zu brennen beginnt, steht symbolisch für: „Du hast die Macht!“, „Du kannst es!“ Ein zentraler Satz aus dem Film (Teil III) bringt es auf den Punkt: „If we burn, you burn with us.“ Das Machtverhältnis

konnte somit nicht ausgelassen werden und daher wird im letzten Teil der Arbeit genau auf dem Machtbegriff eingegangen – ich habe mich dabei auf die Theorien von Max Weber bezogen. Vor allem der gesellschaftspolitische Umschwung und der Wandel, der bezogen auf die einzelnen Tribute stattfindet, zeigt, wie stark und eindeutig die politische Macht durch die Mode ausgedrückt und präsentiert wird. Möchte man die Komplexität bei *The Hunger Games* verstehen, kommt man keineswegs um die Kostüme oder die Kleidung herum. Sie beinhalten von Anfang an die Message des Films und man könnte beinahe meinen, sie spoilern geradezu das weitere Filmgeschehen. Wenn Präsident Snow bereits von Beginn an den Blick der Kino-Zuschauer*innen gehabt hätte, so wäre sein Handeln gegenüber Katniss vermutlich früher ausgeartet. Wie das bekannte Sprichwort, welches bereits Kindern beigebracht wird, besagt, Snow hätte von Anfang an nicht mit dem Feuer spielen sollen ...

Literaturverzeichnis

Literaturquellen:

Roland Barthes, *Die Sprache der Mode*. Frankfurt am Main: edition suhrkamp 1985.

Johanna Barzen, „Wenn Kostüme sprechen – Musterforschung in den Digital Humanities am Beispiel vestimentärer Kommunikation im Film“, Diss., Universität Köln Philosophische Fakultät 2018.

David Bordwell/ Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction*, New York: McGraw-Hill⁸ 2008.

Daniel Devoucoux, *Mode Im Film: Zur Kulturanthropologie Zweier Medien*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007.

Regine Engelmeier/ Peter W. Engelmeier, „Dein ist mein ganzer Nerz. ... Anmerkungen zum Thema ›Film und Mode – Mode im Film‹“, *Film und Mode – Mode im Film*, hg. v. Regine Engelmeier/ Peter W. Engelmeier, München: Prestel: München³, Prestel 1997, S. 7-8.

John Carl Flügel, „John Carl Flügel“, *Modetheorie: Klassische Texte aus zwei Jahrhunderten*, hg. v. Gertrud Lehnert/ Alicia Kühl/ Katja Weise, Bielefeld: transcript Verlag 2014, S.113-126.

Anton Fuxjäger, *Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwirrung*, in: Montage a/V 2007, S. 17-37.

Antonella Gianonne, *Kleidung als Zeichen: Ihre Funktionalität im Alltag und ihre Rolle im Film westlicher Gesellschaften. Eine kultursemiotische Abhandlung*, hg. v Hartwig Kalverkämper/ Reinhard Krüger/ Roland Posner, Berlin: Weidler-Verlag 2005.

René Girard, *Das Heilige und die Gewalt*, Ostfildern: Patmos Verlag² 2012.

Verena Grünberger, “Fashion tells a story: analyzing fashion film as a new genre and new medium of representation”, Dipl.-Arb., Uni Wien, 2013.

Audrey Hepburn, “Kostüme machen Schauspieler. Ein persönliches Bekenntnis”, *Film und Mode – Mode im Film*, hg. v. Regine Engelmeier/ Peter W. Engelmeier, München: Prestel: München³, Prestel 1997, S. 9-11.

Anja Herburger, „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“, Dipl.-Arb., Univ. für angewandte Kunst Wien 2017.

Katarina Köhler, „Kostüm“, *Handbuch Filmanalyse*, hg. v. Malte Hagener/ Volker Pantenburg, Wiesbaden: Springer 2020, S. 131-155.

Paula Pankarter, „Elfriede Jelinek und die Mode: von der Transmedialität zur Transzendenz“, Ma.-Arb., Univ. Wien, 2020.

Susanne Stehle, *Die Macht des Kostüms: Zur textilen Verkörperung der Bühnen-Figur*, Bielefeld: transcript 2022.

Ulrike Traub, *Theater der Nacktheit. Zum Bedeutungswandel entblößter Körper auf der Bühne seit 1900*, Bielefeld: transcript Verlag 2010.

Online Artikel/Links:

Deirdre Byrne, “Dressed for the Part: An Analysis of Clothing in Suzanne Collins's Hunger Games Trilogy”, Journal of Literary Studies, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02564718.2015.1058553>, 12.06.2023.

Endlich mal erklärt. Was ist eine Dystopie?, R.: Tanya Lieske, Deutschlandfunk, 23.03.2020.

Daniel Goldin, „A Male Glance at the ‘Male Gaze’”, *Psychoanalytic Inquiry* 42, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07351690.2022.2121150>, 15.07.2023.

Joana, „Die Macht der Farben. Wie Farben Gefühle & Verhalten bestimmen“, *ANA ALCAZAR Magazin*, 03.02.2022, <https://www.a-n-a.com/shop/blog/ratgeber/die-macht-der-farben-wie-farben-gefuehle-verhalten-bestimmen>, 30.12.2023.

Rayd Khoulaki, “1. Mise-en-image”, filmanalyse.at, <https://filmanalyse.at/grundlagen/mise-en-image/>, 30.11.2023.

Reinhard Kleber, „Die Faszination der Macht. Darstellung von Militär und Politik im zeitgenössischen amerikanischen Film“, *kinofenster.de*, 21.09.2006, https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des%20monats/kf0106a/die_faszination_der_macht/, 25.12.2023.

Sandra Niessen, [GAINES, Jane, HERZOG, Charlotte] „Fabrications: Costume and the Female Body“, *Cinémas. Revue d'études cinématographiques. Journal of Film Studies*, 1990, <https://doi.org/10.7202/1001202ar>, 30.11.2023.

Mila Pantovich, „Costume Designer Judianna Makovsky Takes Us Behind-the-Scenes With Captain America“, JustLuxe, 21.11.2013, <https://www.justluxe.com/lifestyle/arts/feature-1951669.php>, 05.12.2023.

Hans-Dieter Schneider, „Lexikon der Psychologie. Macht.“, *Spektrum.de*, <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/macht/9039>, 25.12.2023.

Songtexte, “Girl on Fire Songtext”, [songtexte.com](https://www.songtexte.com/songtext/alicia-keys/girl-on-fire-2bb910a6.html), <https://www.songtexte.com/songtext/alicia-keys/girl-on-fire-2bb910a6.html>, 25.12.2023.

Stylight, “Die besten Filmkostüme in der Geschichte der Oscars”, [stylight.at](https://www.stylight.at/Magazine/Fashion/Die-Besten-Filmkostueme-Der-Geschichte-Der-Oscars-2/), <https://www.stylight.at/Magazine/Fashion/Die-Besten-Filmkostueme-Der-Geschichte-Der-Oscars-2/>, 12.10.2023.

Andreas Suchanek/ Nick Lin-Hi/ Ingo Mecke, “Macht. Definiton: Was ist Macht?”, *Gabler Wirtschaftslexikon. Das Wissen der Experten*, hg. v. Springer Gabler, <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/macht-40211/version-384753>, 25.12.2023.

„The Hunger Games Aesthetic Analysis [Part 1] - Understanding Design References“, R.: Aesthetys, [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=pxdqhGCACk4), 19.01.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=pxdqhGCACk4>, 10.10.2023.

Vogue Germany, “Mode. Hochzeitskleid aus ‘Catching Fire’ von Tex Saverio”, [vogue.de](https://www.vogue.de/mode/mode-news/mode-hochzeitskleid-aus-catching-fire-von-tex-saverio), <https://www.vogue.de/mode/mode-news/mode-hochzeitskleid-aus-catching-fire-von-tex-saverio>, 20.01.2024.

Welt, „Rosie die Nieterin – Nationalheldin und Popfigur“, [Welt.de](https://www.welt.de/geschichte/gallery119538287/Rosie-die-Nieterin-Nationalheldin-und-Popfigur.html), <https://www.welt.de/geschichte/gallery119538287/Rosie-die-Nieterin-Nationalheldin-und-Popfigur.html>, 12.12.2023.

Daniel Zöllner, “René Girard – Nachahmung und Gewalt”, Anbruch. *Magazin für Kultur & Künftiges*, <https://anbruch-magazin.de/rene-girard-nachahmung-und-gewalt/>, 20.01.2024.

Filmografie:

The Hunger Games, R.: Garry Ross, US, 2012.

The Hunger Games: Catching Fire, R.: Francis Lawrence, US, 2013.

The Hunger Games: Mockingjay – Part1, R.: Francis Lawrence, US, 2014/2015.

The Hunger Games: Mockingjay – Part2, R.: Francis Lawrence, US, 2014/2015.

Portrait of a Lady on Fire, R.: Céline Sciamma, FR, 2019.

Little Woman, R.: Greta Gerwig, US, 2019.

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: „The Hunger Games: Katniss and Peeta Reaping Scene [HD]”, R.:

KatnissEverdeen PeetaMellark, youtube.com, 03.12.2013,

https://www.youtube.com/watch?v=e3PJ3Du_zDc, 10.10.2023. [0:48]

Abbildung 2: Fandom, „Uniformen der Tribute“, *fandom.com*,

https://distributevonpanem.fandom.com/wiki/Oberster_Spielmacher, 10.10.2023.

Abbildung 3: Joana, „Die Macht der Farben. Wie Farben Gefühle & Verhalten bestimmen“, *ANA ALCAZAR Magazin*, 03.02.2022, <https://www.a-n-a.com/shop/blog/ratgeber/die-macht-der-farben-wie-farben-gefuehle-verhalten-bestimmen>, 30.12.2023.

Abbildung 4: „The Hunger Games Scenes - Katniss and Gale in the meadow”, R.: Jen Lalalaw,

youtube.com, 14.04.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=ChZBeL1M7qE>, 10.10.2023.

[1:15]

Abbildung 5: Ebd.[1:17]

Abbildung 6: „The Hunger Games - Opening Ceremony in HD”, R.: The Hunger Games,

youtube.com, 30.03.2015, https://www.youtube.com/watch?v=_3HICE0fOi8&t=145s,

10.10.2023. [1:46]

Abbildung 7: Ebd. [2:25]

Abbildung 8: „The Hunger Games - Girl On Fire Scene”, R.: TheHungerGamz, youtube.com,

07.08.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=S2sXXG3tTaI&t=123s>, 10.10.2023. [2:07]

Abbildung 9: „The Hunger Games: Catching Fire Movie CLIP #4 - Tribute Parade (2013) Movie HD”, R.: THG Fansite, youtube.com, 29.10.2014,
https://www.youtube.com/watch?v=_Gj8iTmekU, 10.10.2023. [2:08]

Abbildung 10: Ebd. [2:17]

Abbildung 11: „The Hunger Games: Catching Fire Movie CLIP #6 - The Mockingjay Appears (2013) Movie HD”, R.: THG Fansite, youtube.com, 29.10.2014,
<https://www.youtube.com/watch?v=dM1ABOZQ8Po>, 10.10.2023. [0:35]

Abbildung 12: Ebd. [0:52]

Abbildung 13: Ebd. [1:09]

Abbildung 14: „All President Snow Scenes from The Hunger Games Movies”, R.: C A, youtube.com, 25.11.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=laKv3VrOwLU&t=200s>, 10.10.2023. [0:21]

Abbildung 15: Ebd. [7:58]

Abbildung 16: Ebd. [11:04]

Abbildung 17: Ebd. [17:12]

Abbildung 18: „Katniss Thanks Seneca for His Consideration | The Hunger Games”, R.: The Hunger Games, youtube.com, 13.07.2023,
<https://www.youtube.com/watch?v=AFyaDOo0Z3I><https://www.youtube.com/watch?v=AFyaDOo0Z3I>, 10.10.2023. [8:18]

Abbildung 19: Fandom, „Oberster Spielmacher“, *fandom.com*,
https://distributevonpanem.fandom.com/wiki/Oberster_Spielmacher, 10.10.2023.

Abstract – Deutsch:

Die folgende Arbeit befasst sich mit den Kostümen und der Kleidung innerhalb des Films, genauer der *Hunger Games*-Trilogie. Es wird der Frage, inwiefern Kostüme das Filmgeschehen vorhersagen oder gar beeinflussen können, näher auf den Grund gegangen. Dabei wird der Fokus vor allem auf die Kostüme, welche mit dem Stilmittel Feuer in Verbindung stehen, gelegt. Die Begriffe Wirkung, Macht und Kommunikation spielen eine zentrale Rolle, da Kostüme all dies beinhalten, aber auch übermitteln können. Bei Kleidung und Kostümen handelt es sich nur mehr um Stoffstücke, die den Körper bedecken und schützen sollen. Im Laufe der Masterarbeit wird ersichtlich, welche dramaturgische und ästhetische Wirkung und Komplexität Kostümen innerhalb eines Films zugeschrieben wird und wie diese ab dem ersten Moment des Erscheinens auf der Leinwand für ein Publikum wirken.

Abstract – English:

The following thesis deals with costumes and clothing within the film, more specifically the *Hunger Games*-trilogy. The question of the extent to which costumes can predict or even influence film events will be explored. The focus is on the costumes, which are associated with the stylistic medium fire. The notions of expression, power and communication play a central role, as costumes contain all these but can also convey them. Clothes and costumes are no longer just pieces of fabric that are meant to cover and protect the body. During the master's thesis, it becomes clear what importance is given to costumes within a film and how they appear for an audience from the first moment of their appearance on the screen.