

Móda v Kapitolu i mimo něj

kostýmové strategie v *Hunger Games*

1. Úvod

Ve filmech, které jsou cílené na ženské publikum, má oblékání a móda často dominantní roli. První díl fantasy série *Hunger Games* je fenomén určený primárně dospívajícím dívkám a stejně jako v jeho románové předloze je i zde důraz kladený na oblékání postav. Film pracuje s promyšlenou strategií, kdy pro každý kostým existuje souhrn nejrůznějších motivací. Jednou z nejdůležitějších je zobrazování třídy a kontrasty mezi třídními rozdíly. *Hunger Games* se odehrává ve fiktivním světě Panem (Spojené státy v budoucnosti), který je rozdělen na dvanáct krajů. Ty se odlišují mimo jiné různou životní úrovní. Zatímco město Kapitol žije v přepychu, Dvanáctý kraj je plný chudoby.

Tato práce popisuje, jakým způsobem kostýmy v *Hunger Games* zobrazují třídní odlišnosti s důrazem na to, jak film reflektuje vztahy mezi haute couture a konzumerismem. Zároveň se zaměřuje na hlavní hrdinku Katniss Everdeenovou, jejíž transformace v průběhu filmu nám může ozřejmit, jak tento film pracuje s feminitou, zejména pokud Katniss postavíme do souvislostí s hvězdným obrazem herecké představitelky Jennifer Lawrence.

2. *Hunger Games*

V Panemu se každý rok konají Hladové hry, ve kterých spolu bojují na život a na smrt dívky a chlapci z každého kraje – celkem tedy 24 soutěžících. Je to způsob, jakým si Kapitol udržuje nadvládu – pomocí Her v nich vzbuzuje strach i naději (protože jeden ze soutěžících zvítězí). Aby zachránila před účastí mladší sestru Prim, přihlásí se Katniss z Dvanáctého kraje dobrovolně k boji v Aréně.

Film můžeme rozdělit do několika částí, ve kterých se výrazně proměňuje prostředí včetně kostýmů. První část ukazuje chudý Dvanáctý kraj, následuje bohatý Kapitol a třetí část je věnovaná samotné Aréně. Závěr pak nabízí opět krátký návrat nejdříve do Kapitolu, a poté do Dvanáctého kraje. Katniss se musí jednotlivým prostředím přizpůsobovat a proměňovat i své oblečení.

2.1. Způsob snímání postav (a kostýmů)

Film začíná krátkým televizním segmentem z mediální propagace Hladových her, kdy je ukázána i okázalost, se kterou se přistupuje k oblékání v Kapitolu. Vzápětí se však ocitáme ve Dvanáctém kraji a jsme konfrontováni se strohostí a praktičností oděvů. Kontrast je zdůrazněn i tím, že je tento přechod učiněn za výkřiku Prim, která má noční můru. Zároveň je také ukázána hlavní strategie v souvislosti se záběry – kamera je takřka výhradně pohyblivá, záběry velmi krátké, roztřesené, a často jsou nejdříve ukazovány detaily a teprve po chvíli se přechází k polocelkům a ve výjimečných případech k celkům (či velkým celkům). Velmi těžko se orientujeme v prostoru i mezi postavami. Tato strategie dominuje celému filmu a ovlivňuje silně i práci s kostýmy a jejich případnou interpretaci. V jedné z těchto prvních scén poprvé vidíme Katniss – nejdříve jen její šaty zezadu, pak vlasy a teprve potom následuje záběr na tvář z profilu. Další záběr ukáže pláčící Prim, ale její tvář je částečně blokována tělem Katniss. Celek postavy není ukázán (obr. 1).

K variaci této strategie dochází při prvním objevení postavy Effie, která do Dvanáctého kraje přijíždí z Kapitolu. Jízda kamerou ji ukáže od bot až po vlasy v jednom vertikálním záběru. Podobný záběr už není zopakován a tím se zdůrazňuje důležitost postavy a určitá spektakularita, která se k ní váže. Effie v zářivě fialovém oděvu ostře kontrastuje s chudým krajem laděným do šedé, hnědé a zelené barvy. Lze vnímat jako něco násilného, jako určitý vetřelec, což podporuje i zcela odlišný způsob jejího snímání v této první scéně (obr. 2). Když se ovšem Effie objevuje ve Dvanáctém kraji později, je už snímána jako všechny ostatní postavy – nejdříve množství detailů a až po čtyřech minutách následuje krátký pohled na celé tělo (obr. 3).

Práce s detaily v souvislosti s oblékáním je velmi častá (zastřívání podolku, detaily na rukavice – obr. 4), velké celky jsou naopak využívány pro zobrazení mas – masy bohatých v Kapitolu i masy chudých ve Dvanáctém kraji (obr. 5). Tyto masy podle očekávání jásají či stádovitě přihlíží a jsou tak ukazované kriticky. Naopak ve scéně vzoubření Jedenáctého kraje, tato událost už není ukázána v celku, ale masy jsou naopak snímány opět skrze jednotlivosti a roztřesenou kamerou.

2.2. Třídní boj na poli módy

V krátkém sledu je nám v *Hunger Games* představeno chudé oblečení Dvanáctého kraje (Katniss, Prim, ostatní lidé z vesnice), haute couture Kapitoly (reprezentované Effie) i oděv mírotvůrců (určitá forma dohledu na lidi z krajů). Všechny tyto složky odkazují především ke třicátým a čtyřicátým létům dvacátého století. Důležitá je zejména evokace fašistické estetiky – přes architekturu až po uniformy represivních orgánů (obr. 6).

Dvanáctý kraj ukazuje v oblékání hlavně praktičnost – Katniss loví zvěř oblečena do tmavých kalhot a tmavé bundy. Více se oblečení prezentuje při Sklizni, na které jsou losováni soutěžící do Hladových her. Lidé jsou oblečeni svátečně – ženy šaty, případně košile a sukně, muži dlouhé kalhoty a košile. Přesto to ukazuje chudobu kraje – například zcela chybí klobouky či jiné ozdobné prvky. Šaty jsou zde nutností a poměrně věcné a opět připomenou oblékání za druhé světové války (obr. 7). Pro Dvanáctý kraj je důležitá textura a určitá hrubost, oblečení evokuje především bavlnu, přestože reálný materiál použitý na kostýmy byl různého druhu a například modré šaty, které má při Sklizni Katniss, byly z umělého hedvábí.¹

Naopak oblékání Kapitoly ukazuje „módu pro módu“ – oblečení neslouží žádnému účelu, neexistuje praktičnost, spíše naopak. Prezentuje přepych a odvrácenou stranu haute couture. Stále ovšem také připomíná dobově přelom třicátých a čtyřicátých let. Kostýmní návrhářka prvního dílu *Hunger Games* Judianna Makovsky přímo říká, že inspirací jí byla slavná návrhářka Elsa Schiaparelliová.² Ta spojovala své návrhy s dobovými uměleckými trendy jako například kubismus nebo surrealismus a také „začala používat jako módní fialově růžovou barvu (nazvala ji shocking, šokující), fosforeskující náušnice, navrhovala oděvy pytlové, využívala voskové plátno. Ráda oblékala ty, kdo se chtěli strojit excentricky.“³ Pro polovinu třicátých let zároveň bylo znatelné zvětšování ramen a obecně akcentace horní části těla. To můžeme velmi dobře pozorovat i v *Hunger Games*, kde je tato akcentace tvořena našasenými rukávy, kožešinami, ozdobnými šálami (obr. 8). Důvod může být i ten, že často nevidíme spodní část těla, lidé v Kapitole jsou často ukazováni jen jako sedící masy. Sukně jsou takřka výhradně vypasované. Haute couture Kapitoly je doplněna složitými účesy a výrazným make-upem. Kromě třicátých a čtyřicátých let ovšem zároveň evokuje sedmdesátá

¹ Z rozhovoru s Judiannou Makovsky [Moore, Booth (2012): *Hunger Games Fashion Comes to the Fiery Life*. *Los Angeles Times*, 18. 3. 2012. Dostupné z <<http://articles.latimes.com/2012/mar/18/image/la-ig-hunger-20120318>>. Verifikováno 23. 1. 2014.].

² Z rozhovoru s Judiannou Makovsky [Moore, Booth (2012): *Hunger Games Fashion Comes to the Fiery Life*. *Los Angeles Times*, 18. 3. 2012. Dostupné z <<http://articles.latimes.com/2012/mar/18/image/la-ig-hunger-20120318>>. Verifikováno 23. 1. 2014.].

³ Kybalová, Ludmila (2009): *Od „zlatých dvacátých“ po Diora*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, s. 103.

a osmdesátá léta tak, jak byly prezentované na módních přehlídkách renomovaných návrhářů. Zcela explicitním odkazem jsou pak boty Effie, které jsou přímo od Alexandera McQueena. Segmenty zobrazující rozhovory před a po Hladových hrách nicméně od evokace minulosti ustupují – oblečení připomene spíše současné red carpet události. Je zde spektrum různých linií (včetně širokých sukní), odhalené dekolty, účesy nejsou přehnaně zdobné, chybí akcent na horní část těla. Lidé takto oděni nicméně nebyli narození v Kapitolu a toto oblečení je tak pro ně jen určitá forma kostýmu (obr. 9).

Důležitý je náhled na kapitolskou haute couture jako na něco nenositelného – Effie na vysokých botách nemůže pořádně chodit. Je to opět jen zábava – lesklé materiály, spousta make-upu, pes nabarvený na růžovo. Móda je určitá faleš. *Hunger Games* tak může být viděno jako kritika haute couture a související povrchnosti a konzumerismu. Což souvisí i s úhlem pohledu, kdy vyprávění je nám zprostředkováváno skrze chudou hlavní hrdinku. Móda je pro ni něco nepochopitelného, protože řeší otázky samotné existence a toho, že si nemůže dovolit takřka ani jídlo. Že je *Hunger Games* výsměchem haute couture přiznává i Makovsky.⁴ Kapitol je město, které obývají postavy buď vyloženě zlé a záporné, nebo pouze hloupé. Zcela kladná postava z Kapitolu je Effie, která ale přesto spolupracuje s diktátorským systémem a je ukazována jako naivní a komická postava. Stylista Cinna z Kapitolu se obléká decentně (pouze černý svetr od Prady) a i tím je naznačena jeho pozice kladné osoby.

Pokud žena sleduje filmy, které jsou kritikou módních trendů, pak je jí často nucena ambivalentní pozice – narativ módu kritizuje, ale ta je zároveň detailně ukazována a divačka jí tak může být okouzlena.⁵ U *Hunger Games* k této situaci nedochází. Přestože je zde množství propracovaných kostýmů, je problematické si je podrobně prohlédnout právě kvůli jejich způsobu snímání, jak již bylo popsáno výše. Tím je zabraňováno až určité fetišizující pozici – divák je kamerou příliš znejistěn.

2.3. Transformace Katniss Everdeenové

Filmy zdůrazňující módu mají často jako důležitý prvek proces přeměny hlavní hrdinky.⁶ Také Katniss je před příjezdem do Kapitolu spíše tomboy – obléká se do kalhot, střílí z luku,

⁴ Holmes, Sally (2012): Q&A. Hunger Games Costume Designer Judianna Makovsky on Peeta, Lenny Kravitz, and 100 Percent Humidity. *The NY Mag*, 20. 3. 2012. Dostupné z < <http://nymag.com/thecut/2012/03/hunger-games-costume-designer.html>>. Verifikováno 23. 1. 2014.

⁵ Například *Ďábel nosí Pradu*, *Prêt-à-Porter*,...

⁶ Například *Ďábel nosí Pradu*, *Pretty Woman*, *Sabrina*, *Funny Face*,...

nezajímá se o „typické dívčí věci“. Po přihlášení do Hladových her musí být ovšem přetvořena do zářivé hvězdy, aby přilákala sponzory, kteří by jí mohli pomoci v Aréně. Proces přeměny bývá ve filmech často zdůrazňován a zviditelňován – v *Hunger Games* má nicméně toto zviditelnění až hororové rysy a je ukazováno jako něco odcizeného a špatného (obr. 10). Katniss nicméně po prvních úpravách vypadá identicky jako na začátku, což lze vnímat i jako ironický komentář k filmům, ve kterých je překvapující proměna způsobena pouze změnou šatníku, případně sundáním brýlí. Pro Katniss je důležité nové oblečení a zejména rady ohledně vlastní mediální prezentace.

Pro transformaci je důležité, že ji žena ve filmech nevykonává sama, ale že jí je rádcem muž, který z ní učiní znalkyni módy.⁷ V *Aréně smrti* je to Cinna, který Katniss vytváří kostýmy a vysvětluje, jak fungují média. Katniss přesto zaujímá vlastní pozici, módu využije pro vlastní prezentaci, ale nakonec zůstává stále tomboy (ať už v Aréně nebo zpět ve Dvanáctém kraji). Na rozdíl od ostatních filmů zde tedy chybí zjištění, že opravdová dívka je „princezna v šatech“. Katniss je naopak autentická jako tomboy s lukem a nasazuje si spíše jen určitou mediální masku. McDonaldová tento typ transformace nazývá falešnou přeměnou – mění se pouze kostým a „nová osoba je maškarádou“, nedojde ke zvnitření a přijetí nových norem.⁸ McDonaldová také tvrdí, že v „popelkovských filmech“ je důležitý milostný protějšek, který se do dívky zamiluje při spatření její proměny – teprve tato transformace ji učiní viditelnou.⁹ Do Katniss se naopak zamiluje Gale i Peeta v její podobě tomboye. Zatímco ostatní filmy zaměřující transformaci tedy fungují hlavně na oslavě konzumu skrze něhož jde dosáhnout štěstí, *Hunger Games* je tohoto opakem. Místo oslavy kapitalismu a konzumu se zde nachází jeho kritika – přístup je tedy zcela levicový.

Katniss tak přes svou (falešnou) přeměnu zůstává stejnou přirozenou dívkou, jako na začátku příběhu. Není překvapivé, že ji hraje Jennifer Lawrence, jejíž hvězdný obraz pracuje s tím, že je stejně přirozená a „cool“ jako Katniss samotná. Obě jsou chválou přirozenosti, upřímnosti a protiklad určitěmu naučenému hollywoodskému projevu (obr. 11). Lawrence je vnímaná jako dívka nervózní z veřejných vystoupení, která při přebírání nejrůznějších cen nerecituje naučené projevy, ale místo toho ukazuje „reálné já“ – je nervózní, směje se, říká hlouposti a při obdržení Oscara za film *Terapie láskou* dokonce spadla na schodech. Je

⁷ Munich, Adrienne (2011): *Fashion in Film*. Bloomington: Indiana University Press, s. 268.; srov. McDonald, Tamar Jeffers (2010): *Hollywood Catwalk. Costume and Transformation in American Cinema*. New York – London: I.B.Tauris & Co. Ltd, s. 1.

⁸ McDonald, Tamar Jeffers (2010): *Hollywood Catwalk. Costume and Transformation in American Cinema*. New York – London: I.B.Tauris & Co. Ltd, s. 74.

⁹ McDonald, Tamar Jeffers (2010): *Hollywood Catwalk. Costume and Transformation in American Cinema*. New York – London: I.B.Tauris & Co. Ltd, s. 30.

zajímavé porovnat její vystupování na veřejnosti právě s prezentací Katniss při zahájení Hladových her. Katniss také není zvyklá vystupovat, udělá několik trapasů, ale svou přirozeností si podmaní publikum.¹⁰

Pro Jennifer Lawrence i Katniss Everdeenovou je zároveň důležité, že jsou pevně zakořeněné v daném historickém bodu. Obě tak prezentují typ femininity, který by byl v minulosti nepřípustný, ale v současnosti je zcela žádoucí. Katniss je silná ženská hrdinka – fyzicky zdatná, inteligentní a s morální integritou. Zároveň je její milostný protějšek postaven do pozice v jiných filmech prisouzených ženám – pouze určitý doplněk, kterého ona Katniss často zachraňuje, spíše určitý „slabý muž“. Katniss i Lawrence jsou sebevědomé v určitých ohledech a v jiných naprosto sebevědomě přiznávají své chyby. Neukazují pasivitu a obraz krásné ženy v krásných šatech – naopak jsou zcela aktivní a vědomé si sebe sama a toho, jak se prezentují. Obě staví přirozenost před faleš, kterou v *Hunger Games* prezentují i nazdobené šaty Kapitola.

Dokladem proměny vnímání femininity může být i to, že druhý díl *Hunger Games* s podtitulem *Vražedná pomsta* je prvním filmem od roku 1973 s ženou v hlavní roli, který se stal nejvýdělečnějším filmem roku ve Spojených státech.¹¹

3. Závěr

Tato práce se zaměřovala na film *Hunger Games* a analyzovala ho z hlediska práce s třídou a levicového náhledu na haute couture. Film slouží jako určitá kritika módy, konzumerismu a kapitalismu. Číst lze i jako kritika klasických femininních figur spjatých s výše jmenovanými pojmy.

Druhý díl série s podtitulem *Vražedná pomsta* je finančně i kriticky úspěšnější než díl první, nicméně ostrá kritika směrem ke konzumu se přenesla z implicitní kritiky zakódované i v rovině kostýmů a práce s kamerou do explicitní kritiky totalitních režimů.

Druhý díl se stává ještě více problematický, pokud se podíváme, jak se proměnila práce stylu. Konzum Kapitola je sice kritizován, oblečení lidí z města je stále stejně spektakulární, nicméně kamera je nyní konvenčnější. Nenachází se zde roztřesené přechody mezi detaily, ale

¹⁰ Samozřejmě že i „reálné já“ je do určité míry konstruované. Nicméně mediální propagace Lawrence je založena právě na zdůrazňování její přirozenosti a „opravdovosti“. Více o hvězdném obrazu Jennifer Lawrence viz Petersen, Anne-Helen (2013): Jennifer Lawrence as Gillian Flynn's Cool Girl. Dostupné z < <http://www.annehelenpetersen.com/?p=3201>>. Verifikováno 23. 1. 2014.

¹¹ Vary, Adam B. (2014): Catching Fire is the First Film With a Female Lead To Top the Annual Box Office in 40 Years. *BuzzFeed*, 10. 1. 2014. Dostupné z < <http://www.buzzfeed.com/adambvary/catching-fire-was-the-first-film-with-a-female-lead-to-top-t>>. Verifikováno 23. 1. 2014.

kostým je ukazován ve své celistvosti. Pevně daná levicová kritika je najednou narušena pohledem kamery. Větší propojení s módním průmyslem naznačují samotné filmové kostýmy, kdy postava Effie nosí několik starších a dobře rozpoznatelných modelů od Alexandera McQueena (obr. 12).

V souvislosti s tématem filmu se až paradoxní podpora konzumu nachází v extratextuální oblasti. Pro propagaci filmů byly vytvořeny například internetové stránky *Capitol Couture*, které se zabývají módou v Kapitolu – zcela pozitivně a bez temné strany, kterou ukazuje *Hunger Games*.¹² Návrhářka kostýmů druhého dílu Trish Summerville také navrhla šestnáctidílnou kolekci pro obchod Net-à-Porter.¹³ První díl *Hunger Games* tedy otevřeně bojuje proti konzumerismu, ale stále je jeho součástí.

Citovaná literatura:

HOLMES, Sally (2012): Q&A. Hunger Games Costume Designer Judianna Makovsky on Peeta, Lenny Kravitz, and 100 Percent Humidity. *The NY Mag*, 20. 3. 2012. Dostupné z <<http://nymag.com/thecut/2012/03/hunger-games-costume-designer.html>>. Verifikováno 23. 1. 2014.

KYBALOVÁ, Ludmila (2009): *Od „zlatých dvacátých“ po Diora*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, s. 103.

MCDONALD, Tamar Jeffers (2010): *Hollywood Catwalk. Costume and Transformation in American Cinema*. New York – London: I.B.Tauris & Co. Ltd.

MOORE, Booth (2012): Hunger Games Fashion Comes to the Fiery Life. *Los Angeles Times*, 18. 3. 2012. Dostupné z <<http://articles.latimes.com/2012/mar/18/image/la-ig-hunger-20120318>>. Verifikováno 23. 1. 2013.

MUNICH, Adrienne (2011): *Fashion in Film*. Bloomington: Indiana University Press,

PETERSEN, Anne-Helen (2013): *Jennifer Lawrence as Gillian Flynn's Cool Girl*. Dostupné z <<http://www.annehelenpetersen.com/?p=3201>>. Verifikováno 23. 1. 2014.

VARY, Adam B. (2014): Catching Fire is the First Film With a Female Lead To Top the Annual Box Office in 40 Years. *BuzzFeed*, 10. 1. 2014. Dostupné z <<http://www.buzzfeed.com/adambvary/catching-fire-was-the-first-film-with-a-female-lead-to-top-t>>. Verifikováno 23. 1. 2014.

¹² <<http://www.capitolcouture.pn>> Verifikováno 23. 1. 2014. Viz obr. 13.

¹³ <http://www.net-a-porter.com/Shop/Designers/CAPITOL_COUTURE_BY_TRISH_SUMMERVILLE>. Verifikováno 23. 1. 2014. Viz obr. 14.