

netzwerk mode textil

nmt Jahrbuch 2023

Mühr, Patricia:
Geliebte Monster. Dress im Horrorfilm, in: nmt 2023.
Jahrbuch *netzwerk mode textil e.V.*, S. 48–57,
<https://doi.org/10.53193/236069142A>.

Impressum

nmt 2023

Jahrbuch netzwerk mode textil e.V.

ISSN: 2566-4875

DOI: <https://doi.org/10.53193/239780373A>

Herausgeberinnen: Gudrun M. König und Lioba Keller-Drescher im Auftrag des netzwerks mode textil e.V.
(1. Vorsitzende Gudrun M. König) | www.netzwerk-mode-textil.de

Chefredaktion: Adrian Ruda

Redaktion: Adrian Ruda | Lioba Keller-Drescher | Gudrun M. König

Advisory Board des netzwerk mode textil e.V.:

Jasmin Assadsolimani | Michaela Breil | Sabine de Günther | Heike Derwanz |
Martina Glomb | Bettina Göttke-Krogmann | Gerlind Hector | Katharina Hornscheidt |
Elisabeth Hackspiel-Mikosch | Michaela Haibl | Birgit Haase | Dorothea Nicolai |
Heide Nixdorff | Adelheid Rasche | Sabine Resch | Rose Wagner | Jan Watzlawik |
Gundula Wolter | Philipp Zitzlsperger

Gestaltung & Satz: Wißner-Verlag GmbH & Co. KG, Augsburg | www.wissner.com

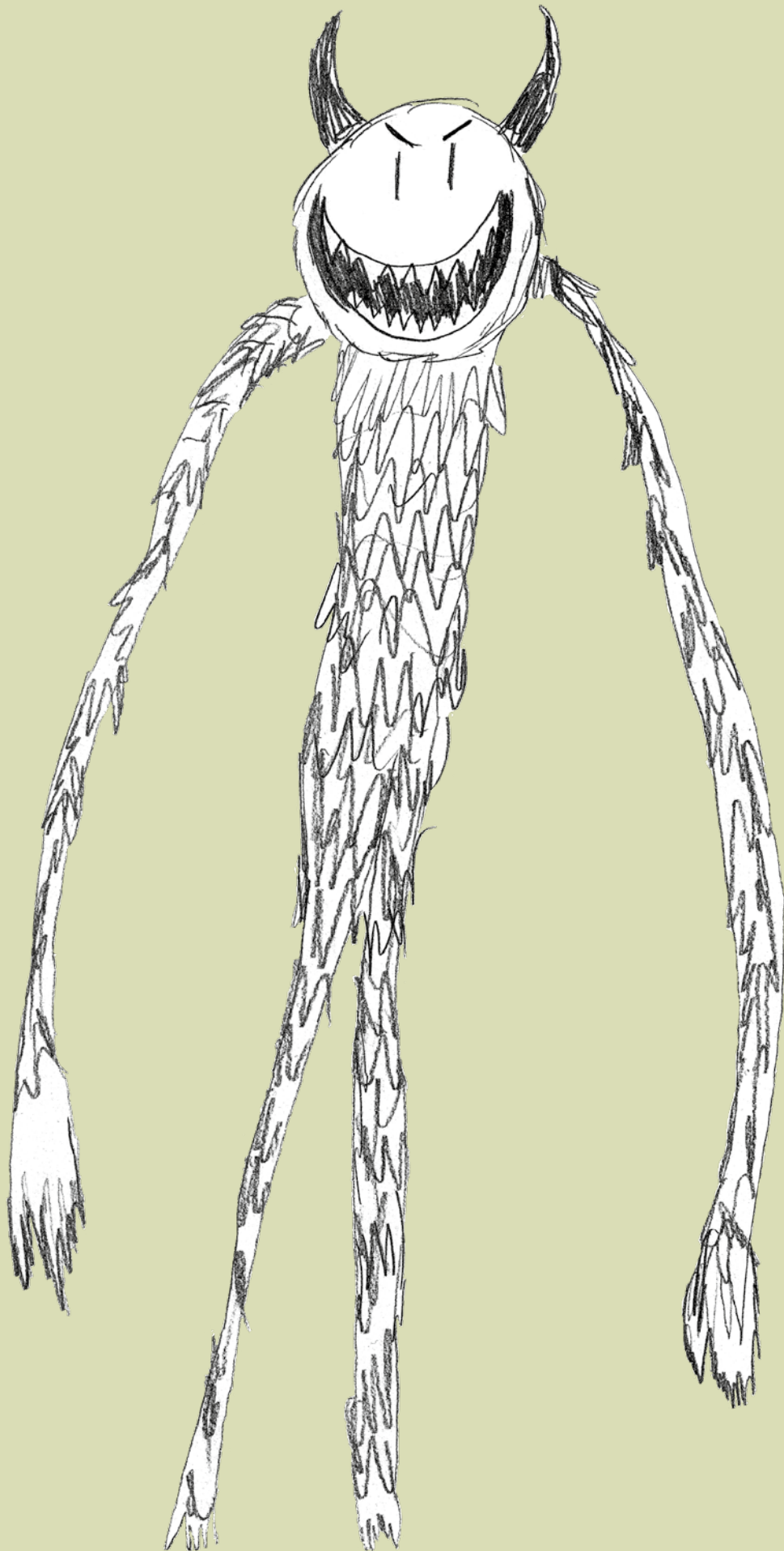
Druck: Senser Druck GmbH, Augsburg

Jede Verwertung der Texte und Bilder außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Übersetzungen, Vervielfältigungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die Klärung der Bildrechte und die Einholung der Abdruckgenehmigungen verantworten die Autor:innen.

Copyright: © netzwerk mode textil e.V. und die Autor:innen, 2024

Inhalt

Vorwort	4
Isabelle Voßkötter-Berens Der »Renner«! Werbemedien eines Dresdner Kaufhauses	7
Maren Christine Härtel/Marco Thoms Vorbild Christian Dior: Zur Demokratisierung des <i>New Look</i>	19
Melanie Haller/Kerstin Kraft Couture von Frauen für Frauen Kooperative Lehrforschung am Beispiel des Frankfurter Couture-Hauses <i>Toni Schiesser</i>	29
Bärbel Ambrus/Dorothee Haffner Erinnerungen an Alice Klank (1906–1985): Ein Gespräch über Textildesign und kreative Vielfalt	41
Patricia Mühr Geliebte Monster. Dress im Horrorfilm	49
Anna Kamneva-Wortmann <i>Bottom-up</i> Kleidungskulturen im Spannungsfeld von Zentrifugal- und Zentripetalkräften	59
Regina Lösel/Tatjana Petzer Ungewebt, nahtlos, intelligent Begriffs- und kulturgeschichtliche Überlegungen zu neueren (nicht-)textilen Techniken	69
Heike Derwanz Sich kleiden wie Minimalist:innen – eine nachhaltige Alternative?	77
Rezensionen	84
Autor:innenbiografien	93



Patricia Mühr

Geliebte Monster. Dress im Horrorfilm

Vampir:innen und Zombies sind als zirkulierende Monster Teil der westlichen Wissensordnung. Als Denkfigur der Moderne gibt das (Körper-)Monster als fantastisch-faszinierendes Wesen Auskunft über Differenzen und Gemeinsamkeiten zwischen Tier und Mensch, Tier und Pflanze, Leben und Tod sowie Kultur und Natur.¹ Sie repräsentieren das Unheimliche in Relation zu dem Heimeligen.² Sie sind Teil des kulturellen Gedächtnisses und artikulieren sich auch in Körper-Genres.³ Sie haben in diesen ihre (in)stabilen Körper und Einkleidungen. Monster werden geliebt⁴ – sie sind en vogue!

Der über diese Figuren ausgelöste Horror, so meine These, wird über die Verschränkung von Kleidung und Körper hergestellt. Horrorfilme sind über die Lust am Hinschauen und Wegschauen strukturiert. Zum Hin- und Wegschauen gehört der Exzess, die »nicht-lineare Spektakelhaftigkeit«⁵. Sie zielen durch eine affizierende Inszenierungsweise⁶ darauf ab, das Unfassbare sichtbar und maximal spürbar zu machen. In der Sichtbarmachung des Monströsen zeigt sich »[...] die beunruhigende Infragestellung von Geschlecht und körperlich verfasster Identität wie auch die grenzüberschreitenden Momente ihrer partiellen Auflösung«⁷.

Gerade in Körper-Genres ist Kleidung nicht nur die »zweite Haut«, die den Figuren Charakter gibt. Durch den Einschnitt in die Epidermis wird die Grenze zwischen Körper und Außenwelt thematisiert: Schweiß, Tränen, Blut, Organe, die nach außen treten, erzeugen Angstszenerien. Vampir:innen und Zombies wenden sich durch ihre radikale Gewalttätigkeit und durch eine Ästhetik des Expliziten gegen bestehende Ordnungsmuster. Sie fordern das westliche Denken in Gegensätzen (gut/böse, aktiv/passiv, weiblich/männlich, heterosexuell/homosexuell, unversehrt/versehrt) heraus und testen so die Grenzen der Normalisierung.

Diese Grenzüberschreitungen stehen im Mittelpunkt der folgenden Auseinandersetzung. Meine These ist, dass sich durch den Einschnitt in die »erste Haut« Dress-Botschaften dynamisch verändern und zu Körperbotschaften werden, die die Narration dramatisieren. Mein Beitrag wird zunächst Dress als Untersuchungsperspektive von Horrorfilmen vorstellen. Anschließend werden einige Grenzgänger:innen beschrieben, die die Entwicklung des Genres repräsentieren, denn auch aktuelle Horrorfilme beziehen sich auf genreübliche Darstellungsweisen. Der Zusammenhang zwischen Dress, der Narration und den provozierten Gefühlen wird als Möglichkeit der (Dis-)Identifikation diskutiert. Mein Interesse gilt sowohl den Bekleidungsbotschaften vor dem Hintergrund von Gruselszenarien als auch der Komplizenschaft zwischen der Kamera, den Betrachtenden und dem Dress.

Dress und das Spektakel der Beschmutzung

Im Spielfilm hat Bekleidung eine narrative Funktion. Bekleidung wird inszeniert und für zuschauende Blicke entworfen.⁸ Sie unterstützt die Schauspielenden, ihre Gestik entzifferbar zu gestalten und mit Bedeutung aufzuladen. Bekleidung kann soziale Positionen und Emotionen der Figur vermitteln. Durch Kleidung werden Körper zu Bedeutungsträger:innen. Dress funktioniert im Spielfilm aufgrund seiner Ähnlichkeit mit den bekleideten Körpern der Betrachtenden vor der Leinwand. Die projizierten Körper können verstanden und scheinbar gefühlt werden. Durch Wiederholung wird der Prozess der Naturalisierung in Gang gehalten: Entlang und durch die technisch reproduzierten Körper werden Konventionen und Regeln zur Gewohnheit und Selbstverständlichkeit, eben als vermeintlich natürlich wahrgenommen. Für die getragene Kleidung im Film bedeutet dies, die Differenz zwischen Kleidung und Protagonist:in verschwindet.

Dress ist nach Eicher/Roach-Higgins Körpermodifikation und Körperergänzung.⁹ Im Dress verschränken sich Kleidung und Körper zu einem (machtvollen) Verhältnis von Sehen und Gesehen-Werden. Dress ist demnach mit kommunikativen Absichten verbunden, und es werden bewusste wie unbewusste Bedeutungen hergestellt. In dieser Korrelation entstehen im Film Dress-Botschaften, die immer wieder aktualisiert werden können und abhängig sind von der Narration und dem dargestellten Exzess.¹⁰

Eine isolierte Betrachtung von Dress ist im Film wenig aussagekräftig, da Dress erst in Relation zu Stereotypisierungen und in der Rahmung der Narration und durch seine Inszenierung eine spezifische Codierung erhält.¹¹

Der Exzess wird im Horrorfilm über Flecken und Blut auf der Kleidung visualisiert. Die Flecken oder das Blut können ein Beweis für mangelnde Sorgfalt und Aufmerksamkeit der Träger:innen sein. Gelesen werden Flecken als Regelbruch, als ein Verstoß gegen Konventionen der Hygiene und des Anstandes. Nicht alle Flecken und Beschmutzungen bekommen im Film die gleiche Aufmerksamkeit. In Genres, in denen Körperdestruktionen nicht ins Bild gesetzt werden, bleibt Kleidung weitgehend sauber, fleckenlos und unbefleckt. Die filmische Garderobe wird meist dazu verwendet, den Darstellenden Eleganz und Status zu verleihen. Gleichzeitig hilft sie dabei, die Charaktere zu entwickeln, indem die Filmemachenden und die Betrachtenden gemeinsam die psychologischen und emotionalen Zustände verstehen, die Kleidung und Körper offenlegen können. Die Aufmerksamkeit im Horrorfilm auf blutbefleckte Kleidung und Körper zu lenken, erzeugt gezielt Ekel, insbesondere dann, wenn unvermittelt Blut spritzt. Diese Verschmutzung ist ein Zeichen für Unordnung. Saubere filmische Kleidung ist im Horrorfilm unmöglich und daran werden die Betrachtenden durch diesen Akt erinnert. Ihnen wird die eigene Sterblichkeit bewusst, denn Blutflecken auf der Kleidung und dem Körper gehören dort nicht hin.¹² Im Film sind Körperöffnungen ein Zeichen für diese Verletzlichkeit: »Das, was aus ihnen hervortritt«, so Mary Douglas, »ist marginale Materie der offenkundigsten Art. Speichel, Blut, Milch, Urin, Stuhl oder Tränen haben durch ihr Hervortreten bereits die Begrenzungen des Körpers überschritten.«¹³ Wenn der Körper gewaltsam geöffnet wird, wird die Durchlässigkeit der Grenze markiert und das Hin und Her

zwischen innen und außen als Körperhorror inszeniert: Als Verursacher:innen von Gewaltakten repräsentieren Vampir:innen und Zombies über ihre körperliche Verfasstheit, ihre Handlungs(un)fähigkeit und ihr Begehren nach Menschenfleisch und/oder Blut und/oder Menschlichkeit diese Grenze. Als Abgrenzungsfiguren in Horrorfilmen werden durch diese eigenwilligen Verkörperungen Fragen nach den Ordnungsmustern von Gesellschaften gestellt.

Geliebte Vampir:innen

Wie kleidet man die Schauspielenden so, dass der Horror in den Betrachtenden ausgelöst wird? In *Les Vampires* 1915–1916 (Louis Feuillade [1873–1925]) ist bereits ein Zusammenspiel von Körper und Kleidung zu sehen, auf das auch heute noch in Filmen bei dem Gebrauch von genreüblichen Stereotypen zurückgegriffen wird. Die aufbäumende Haltung von Marta Koutiloff (Abb. 1), die im Film eine Vampirin im Theater spielt, fällt besonders auf, weil sie einen dunklen Bodysuit mit nachgeahmten Fledermausflügeln und Kappe trägt. Die sich ausbreitenden Fledermausflügel gehören zum Vampirrepertoire: Zur Fledermaus werden ist eine Transformationsmöglichkeit von Dracula und seiner Gefolgschaft. In diesem Stummfilm-Serial wird bereits deutlich, dass Vampir:innen niemals schüchtern, immer sexuell-aktiv-lebensbedrohlich und ständig auf der Hut vor ihren Peiniger:innen sind. Die Betrachtenden schauen gebannt zu und sollen sich vor dem schwarzen, geflügelten Kostüm einer Marta Koutiloff und dem sich aufspannenden Körper fürchten.

Im Jahr 1872 veröffentlicht Sheridan Le Fanu (1814–1873) seine Novelle »Carmilla«. Der Hauptcharakter gilt



Abb. 1: Marta Koutiloff als Vampirin, Screenshot/Detail aus *Les Vampires*, 1915, [00:04:17].

neben Bram Stokers (1847–1912) »Dracula« (1897) bis heute als Repertoire für serielle Vampirfiguren: Carmilla kann Wände durchschreiten, ein Tier werden und schläft in einem Sarg. Diese Vampirvariante meidet im Unterschied zu aktuellen Figuren das Sonnenlicht und braucht Menschenblut. In der Novelle ist ihr animalisches Alter Ego die Katze und nicht die Fledermaus: Sie trägt einen Catsuit mit Fledermausflügeln. Es wird eine neue Figuration geschaffen, deren Kostüme sich an der Fledermaus und der Katze orientieren, die Schnelligkeit, Bluthunger und Gefährlichkeit repräsentieren. Die transitiven Fähigkeiten sind allumfassend: Carmilla gilt als lesbische Vampirin. Während von Vampir:innen Grenzüberschreitungen erwartet werden, ist es bei den Opfern anders: Diese (er)kennen sich nicht mehr wieder, sie beginnen das Fremde, Dunkle, Abseitige zu begehren. Der hypnotische Einfluss der Vampir:innen ermöglicht das Begehren und den Exzess der Opfer, auch in den aktuellen Filmen. Es fließt wenig Blut über die Leinwand, der Biss wird nicht gezeigt oder wird, wie in *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (1922; Friedrich Wilhelm Murnau [1888–1931]), lediglich angedeutet. Die blasse Haut wird zum Attribut für die Bluttat.¹⁴ Das weiße Nachthemd der weiblichen Opfer wird zum Zeichen der Reinheit und Schutzbedürftigkeit sowie zur Projektionsfläche für die Schandtät. Der gebeugte, kontraststark geschminkte Vampir Graf Orlok mit den unheimlichen Augen trägt einen hohen, gefalteten Turbanhut (Abb. 2a), dessen Spitzen und Faltungen die Form seiner langen, sich kräuselnden Fingernägel wiederholen. Über ein hochgeschlossenes, dunkles Hemd, das sein eingefallenes, sehr blasses Gesicht hervorhebt, trägt der Vampir eine lange zweireihige Jacke mit Posamentenverschluss (Abb. 2b). Die Schultern sind in den Ärmeln zusammengezogen und wirken einengend bzw. krümmen den Oberkörper. Die engen Ärmelaufschläge aus Samt betonen die krallenartigen Finger. Graf Orlok, der die Pest in die Stadt bringt, sieht leicht schmutzig-staubig aus. Nur wenige Jahre später werden aus Vampir:innen vornehm gekleidete Monster (Abb. 3a/b).

In *Dracula* (1931; Tod Browning [1880/82–1962]) und *Dracula's Daughter* (1936; Lambert Hillyer [1893–1969]) setzt Hollywood in der Einkleidung auf Informationsvielfalt durch Kleidung.¹⁵ Als Vertreterin der Upperclass ist Gräfin Marya Zaleska wie ihr Vater in *Dracula* (1931) elegant gekleidet. Das Raubtierhafte zeigt sich in den zahlreichen Umhängen (Pelzstola



Abb. 2a: Graf Orlok, Screenshot/Detail aus *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens*, 1922, [00:24:02].



Abb. 2b: Graf Orlok, Screenshot/Detail aus *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens*, 1922, [00:33:29].

als Attribut der Wildnis), die fatale Sexualität durch dunkle, tief dekolletierte, fließende Kleider und das visuell kaum fassbare Wesen durch funkelnde Accessoires. Wie in der Stummfilmzeit werden die Augen stark betont. Grundsätzlich unterscheiden sich Vampir:innen und Opfer vestimentär stark voneinander. So küssen sich in der Webserie *Carmilla* (2014) die Vampirin Carmilla und der Mensch Laura: Laura trägt zum Kuss ein graues T-Shirt und einen weißen Cardigan, Carmilla eine schwarze, enge Lederhose, ein schwarzes, kurzes Spitzenshirt und als Accessoire ein breites



Abb. 3a: Dracula, Screenshot/Detail aus *Dracula*, 1931, [00:23:44].

Nietenarmband. Die Opfer sind weiße Lichtgestalten, die in ihren hellen Gewändern bis heute Unschuld auszudrücken haben.

Angsteinflößende sündhafte, sexuell deviante Frauenfiguren, die immer noch vage an antike und biblische Figurationen wie Medusa, Eva, Lilith und Salomé erinnern, verkörpern durch ihre Weiblichkeit die »Dämonie des Eros«¹⁶. Sind diese fatalen Frauen blutsaugende Monster, dann ist ihr Bluthunger nicht auf ein Geschlecht fixiert. So geht es allen Vampir:innen. Die Sucht nach Blut ist mithin eine wahllose polyvalente Lust, die bereits in Bram Stokers »Dracula« (1897) ausbuchstabiert wird. Wie Clive Leatherdale das Repertoire früh zusammenfasst: »seduction, rape, necrophilia, paedophilia, incest, adultery, oral sex, group sex, menstruation, venereal disease, voyeurism – enough to titillate the most avid sexual appetite.«¹⁷

Für zeitgenössische Darstellungen gilt, dass sich Vampir:innen auch vestimentär normalisieren. In der Serie *True Blood* (2008–2014) geht es darum, inwiefern Vampir:innen in die amerikanische Gesellschaft integrierbar sind. Grundvoraussetzung dafür ist, dass sie sich von dem künstlichen »Blut V« ernähren. Als Konserven erhältlich, ist es für Nicht-Vampir:innen ein Aphrodisiakum. Das Blut der Vampir:innen gilt als bewusstseinserweiternd, weshalb sie auch gejagt werden. Die Serie spielt in der fiktiven Kleinstadt Bon Temps in Louisiana. Die Anerkennung der Vampir:innen als Bürger:innen hat Parallelen zur Emanzipation homosexueller und queerer Personen und thematisiert deutlich den Rassismus der Südstaaten.¹⁸ Den Mittelpunkt der Serie bildet die Liebesgeschichte zwischen Sookie



Abb. 3b: Gräfin Zaleska, Screenshot/Detail aus *Dracula's Daughter*, 1936, [00:09:42].

Stackhouse, die telepathische Fähigkeiten hat, und dem Vampir Bill Compton. Die erste Begegnung im Merlotte's, der Bar, in der Sookie arbeitet, zeigt vestimentär, dass es um Emanzipation und Handlungsmacht geht. Bill Compton wird überfallen und vom »white trash«¹⁹ angezapft. Sookie rettet ihn dank ihrer weiblich codierten Spontanität und Empathie: Die sich entwickelnde Zuneigung wird insbesondere durch die weißen T-Shirts der beiden repräsentiert (Abb. 4). In vestimentärer Anlehnung an *Buffy – die Vampirjägerin* (1997–2003), drücken das weiße, sehr enge T-Shirt, die sehr kurzen Shorts in Kombination mit den Sneakers sowie der Hin-und-her-pendelnde Pferdeschwanz Handlungsmacht aus. Das Gesicht der Schauspielerin wird durch eine Lichtregie umfänglich zum Leuchten gebracht und so wird sie zur tugendhaften Lichtgestalt: Close-ups und andere filmische Mittel, die immer wieder die schmale Silhouette der Protagonistin fokussieren, sowie ein helles Make-up in Kombination mit der sportlichen Kleidung, machen Sookie zum Inbegriff des weißen Lichts. Sie transformiert damit weiße, weiblich codierte Tugenden wie beispielsweise Reinheit und Unschuld wie sie seit dem Viktorianismus visualisiert werden.²⁰ Diese weiße Handlungsmacht ist ambivalent, wird sie doch über den Körper der Frau ausgestellt und ist, wie später deutlich wird, von weiteren übernatürlichen Fähigkeiten abhängig. Das Motiv der Liebe wird durchgängig bedient. Zeitweilig liebt Sookie auch den Vampir Eric. Im Traum lässt sie sich von beiden Vampiren verführen. Sie trägt ein rotes Negligé, das mit dem fließenden Blut harmoniert. Das Begehren wird durch den



Abb. 4: Sookie und Bill, Screenshot aus *True Blood*, 2009, [00:29:14].

Traum eingeschränkt und bedient heterosexuelle Sexfantasien.²¹ Am Ende der Serie wird Bill von Sookie in und durch Liebe gepfählt. Die Serie endet damit, dass Sookie einen neuen Partner ohne Vampirhintergrund hat und von diesem schwanger ist.

In neuen Produktionen wie der Netflix/BBC-One-Serie *Dracula* (2020) und die AMC-Serie *Interview mit einem Vampir* (2022) kehrt die Faszination für Eleganz wieder, die mit Body-Horror vermischt wird. Beide Serien haben ihre literarischen (Bram Stoker; Anne Rice) und filmischen Vorgänger:innen (*Bram Stoker's Dracula* von Francis Ford Coppola; *Interview mit einem Vampir* von Neil Jordan). In der Serie wird die im Film lediglich angedeutete homosexuelle Beziehung zwischen Louis und Lestat zum Mittelpunkt der Story. Louis ist nun nicht mehr der Besitzer einer Sklavenplantage, sondern ein schwarzer Geschäftsmann, der sich in den 1920er-Jahren im New Orleans der Jazz-Ära gegen Rassismus und Ausgrenzung zur Wehr setzt. In *Dracula* (2020) wird, wie bei vorherigen Produktionen, eine Fin-de-Siècle-Stimmung inszeniert. In beiden Serien werden wieder Anzüge, Rüschenhemden und Umhänge getragen.

Bereits in *Dracula* (1931) verkörperte Bela Lugosi (1882–1956) diese Eleganz durch den schwarzen, hoch in den Nacken ragenden Flügelkragen des Umhangs, den Frack mit weißem Hemd, weißer Fliege und weißer Weste sowie dem Einstecktuch. Schon die Idee des Mantels als Hülle²² deutet auf die Möglichkeit einer Verkleidung hin. Das christliche Schutzmantelmotiv wird invertiert. Hier breitet nicht Maria ihren Mantel aus, um die Gläubigen der Kirche oder

die Menschen vor der Pest zu schützen: Eingehüllt im Umhang des Monsters, wird die Erregung verhüllt und das im Verborgenen Stattfindende zur Triebfeder von Fantasien.

Geliebte Zombies

Ohne Bewusstsein bewegen sich Zombies träge-schwerfällig spätestens seit dem Film *The White Zombie* 1932 (Victor Halperin [1895–1983]) über Kinoleinwände und Bildschirme (Abb. 5). Sie gelten als Konstruktionen des Fremden und repräsentieren kolonial-westliche Auffassungen afrikanischer und haitianischer Rituale.²³ Aktuelle Serien-Varianten wie *The Walking Dead* (2010–2022) und *The Last Of Us* (2023) schöpfen aus diesem Bildrepertoire und visualisieren es neu. Dies zeigt sich auch über den Dress der Untoten (Abb. 6).

Die Zombiefilme von George A. Romero sind Beispiele für die vestimentären Veränderungen der Bekleidungsbotschaften. Während in *Die Nacht der lebenden Toten* (1968) die Untoten noch im fleckigen Anzug mit wenigen Spuren ihr Unwesen treiben, sind diese in *Zombie 1* und *Zombie 2* und in den nachfolgenden Varianten entsprechend der jeweiligen Mode und Alltagskultur gekleidet. Romero thematisiert mit den bewusstseinslosen Menschenfressern den Zerfall westlicher Gesellschaften. Dieser Zerfall wird durch Kleider- und Körperbotschaften visualisiert: Die Klei-



Abb. 5: Zombies, Screenshot/Detail aus *The White Zombie*, 1932, [00:44:19].



Abb. 6: Zombie, Screenshot aus *The Walking Dead*, Staffel 1, 2010, [00:03:40].

derung der Untoten ist eingerissen, zerrissen, ausgefranst, zerlöchert, zertragen und zunehmend schmutziger und blutiger. Die fleckige und zerrissene Kleidung der Untoten fungiert als eine Art visuelle Zäsur. Denn nur vor der Folie der normalerweise sauberen, gutsitzenden, teilweise makellosen Kleidungen entstehen Schock und Spektakel. Je aktueller die Filme sind, desto variantenreicher der Zustand der Kleidung. Bis in die 1990er-Jahre sind die Körper der Zombies noch recht langsam, werden dann im 21. Jahrhundert immer schneller und verbreiten sich rapide über Stadt- und Staatsgrenzen hinweg. Hat der Paradigmenwechsel²⁴ von langsamen ungelinkten Zombies zu schnellen und hocheffizienten, hochansteckenden Fressern Auswirkungen auf den Dress? In *28 Days Later* (2002; Danny Boyle), in *The Walking Dead* und *World War Z* (2013; Marc Foster) treten die Zombies in Massen auf (Abb. 7) und gehen im Kollektiv auf Menschenjagd. In der Masse sind Materialität, Schnittformen und Style der Kleidung, wenn überhaupt, nur diffus zu erkennen. Die globalisierten Mobilitätsanforderungen, von denen auch die Zombies heimgesucht werden, werden dennoch sichtbar: Eine Dressgeschichte der Untoten ist noch nicht geschrieben, aber dass sich der Paradigmenwechsel auch vestimentär artikuliert, wird an den genannten Beispielen deutlich: Die Zombies, die sich nun in Windeseile verbreiten, sind Virus- oder Pilzinfizierte und hochgradig ansteckend. Die Inkubationszeit beträgt z. B. in *28 Days Later* nur wenige Sekunden: Die Krankheit äußert sich im Zusammenspiel von Haut, Kleidung und Bewegung. Bis in die 1990er-Jahre sind Zombies in ihren Bewegungen nicht nur langsam, sondern auch zögerlich und unbeholfen. Sie machen weit ausholende, unkontrollierte Zuckungen, die in



Abb. 7: Vermassung, Screenshot aus *The Walking Dead*, Staffel 1, 2010, [01:03:25].

der Verlangsamung der ziellosen Bewegung und einer angespannten Muskulatur grotesk wirken. Körper und Bewegung scheinen nun, ab den 1990er-Jahren, nicht mehr ausschließlich gegeneinander zu arbeiten: Die Virusinfizierten sind hyperschnell, zappelig und werden durch digitale Möglichkeiten fragmentiert-stroboskopartig dargestellt.²⁵ Um glaubwürdig als Untote wahrgenommen zu werden, braucht es, neben einer deutlichen Referenz zur Zombiegestik²⁶, einen expliziten vestimentären Alltagsbezug. Die Viruszombies kommen nicht aus der Gruft und tragen keine verrottete Kleidung. Wenn in Sekundenschnelle gestorben und auferstanden wird, dann ist die Kleidung oftmals unversehrt. Der Verfall zeigt sich dann eher über die geöffnete Haut. Über das Blut, das sich nun in Strömen über die Kleidung ergießt, wird diese deutlich verändert. Zwar wird filmisch keine Zeit darauf verwendet, der Garderobe der Monster viel Zeit und Raum zu geben, dennoch braucht es funktionale Alltagskleidung, die es vermag, die Dynamik der Viren und ihrer untoten Verkörperung darzustellen: flexible Maschenware und eine schmale Silhouette, die Bewegung und urbane Mobilität ermöglichen sowie Cargohosen und flache Schuhe, die das Rennen und das sich Auftürmen wie beispielsweise in *World War Z* ermöglichen. In diesen Filmen unterscheiden sich Zombies vestimentär kaum von ihren Gegenspieler:innen: In *The Walking Dead* und *The Last of Us* sind die Kämpfenden bewaffnet und tragen leichte Rucksäcke und Schlafsäcke mit sich, weil auch sie in ständiger Bewegung bleiben müssen. Mit dem Topos der Pandemie geht es immer rasanter um die Suche nach einem Antivirus wie in der Serie *In the Flesh* (2013–2014). Nach der Zombie-Apokalypse ist es der Medizin gelungen, dass

die Untoten wieder in die Gesellschaft zurückkehren können. Viele Überlebende des Horrors sind traumatisiert und bilden Bürgerwehren, die den Prozess der Integration behindern. Es ist sicherlich kein Zufall, dass in den neueren Produktionen die Zombies als Metapher für Einwanderer:innen oder jede andere verachtete, geächtete und bedrohte Minderheit stehen und sich so gegen bestehende Gesellschaftssysteme wenden.²⁷ Wenn die Zombies Monster bleiben, dann sind die erfolgreich gegen sie Kämpfenden oftmals queer (*The Last of Us*) und damit offensichtlich fähig, den Überlebenskampf auf sich zu nehmen.

Schluss

Vampir:innen und Zombies werden aufgrund ihrer Ambivalenz ›geliebt‹. Im 21. Jahrhundert treten zunehmend Körpermonster auf, über die Diversität repräsentiert wird. Das Monströse wird zu einem Superzeichen für Normabweichungen jeglicher Art. Monster repräsentieren das Andere und Fremde, das Deviante und Abseitige, das Unheimliche und Gefährliche. Als Verkörperungen haben sie eine identitätsstiftende Funktion: Sie stabilisieren das Eigene und werten es – und damit uns – auf. Auch die vestimentäre Ausgestaltung der Monster und ihrer Gegenspieler:innen ermöglicht es, sich mit diesen zu identifizieren und sie zu lieben: Insbesondere die gegenwärtigen seriellen Figuren bieten sich als (temporäre) (Dis-)Identifikationsfiguren an und können dadurch verkörperte vestimentäre Ordnungsmuster durcheinanderbringen.

Zusammenfassung

Vampire und Zombies sind zirkulierende Monster und damit Teil der westlichen Wissensordnung. Sie sind fantastisch-faszinierende Wesen und geben Auskunft über Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Menschen und Nicht-Menschen. Sie sind Teil des kulturellen Gedächtnisses und artikulieren sich auch in Körper-Genres. In diesen haben sie ihre (un)stabilen Körper und Kleidungen. In meinem Beitrag wird die Grenze zwischen Körper und Außenwelt thematisiert: Tränen, Blut und Organe, die nach außen treten, erzeugen Angstszenerien. Dress wird als Untersuchungsperspektive von Horrorfilmen eingeführt und es werden einige Grenzgänger:innen vorgestellt. Der Zusammenhang zwischen Kleidung, der Erzählung und den provozierten Emotionen wird als Möglichkeit der (Ent-)Identifikation diskutiert. Kleiderbotschaften werden vor dem Hintergrund von Gruselszenarien dargelegt und die Komplizenschaft zwischen der Kamera, den Zuschauern und den Kleider-Szenarien skizziert.

Summary

Vampires and zombies are circulating monsters and thus part of the Western knowledge order. They are fantastic and fascinating creatures and provide information about differences and similarities between humans and non-humans. They are part of cultural memory and also articulate themselves in bodily genres. In these they have their (un)stable bodies and clothes. In my contribution, the border between the body and the outside world is thematized: Tears, blood, and organs that leak out create scenarios of fear. Dress is introduced as an investigative perspective of horror films, and some border crossers* are presented. The connection between Dress, the narrative, and the provoked affect reactions is discussed as a possibility of (dis)identification. Dress messages are presented against the background of horror scenarios, and the complicity between the camera, the spectators, and the Dress scenarios is outlined.

Anmerkungen

- 1 Vgl. BIRGIT STAMMBERGER: Monströse Körper. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf historische Deutungsmuster, in: DIES.: APuZ. Aus Politik und Zeitgeschichte 63 (2013), S. 18–25.
- 2 Vgl. SIEGMUND FREUD: Das Unheimliche, Stuttgart 2020.
- 3 Vgl. LINDA WILLIAMS: Filmkörper: Gender, Genre und Exzess, in: montage AV (2009), S. 29–50.
- 4 Vgl. EMIL FERRIS: Am liebsten mag ich Monster, Modena 2018.
- 5 WILLIAMS: Filmkörper (wie Anm. 3), S. 31.
- 6 Beispielsweise durch die Aneinanderreihung von Spezialeffekten, Nahaufnahmen, lange Kamerafahrten/Plansequenzen, schnell geschnittene Montagesequenzen, Point of View-Shots u. a.
- 7 CATHARINE SHELTON: Unheimliche Inskriptionen. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm, Bielefeld 2015, S. 156.
- 8 Vgl. ROSA BURGER: Contemporary Costume Design. Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film, Wien 2002; ANTONELLA GIANNONE: Kleidung als Zeichen. Ihre Funktionen im Alltag und ihre Rolle im Film westlicher Gesellschaften. Eine kultursemiotische Abhandlung, Berlin 2005; KRISTINA KÖHLER: Kostüm, in: MALTE HAGENER/VOLKER PANTENBURG (Hg.): Handbuch Filmanalyse, Wiesbaden 2018, S. 1–26.
- 9 Vgl. JOANNE B. EICHER/MARY ELLEN ROACH-HIGGINS: Definition and Classification of Dress: Implications for Analysis of Gender Roles, in: RUTH BARNES/JOANNE B. EICHER (Hg.): Dress and Gender: Making Meaning, Oxford 1992, S. 8–28.
- 10 Vgl. JANE GAINES: Kostüm und filmisches Erzählen: Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt, in: GERTRUD LEHNERT (Hg.): Mode, Weiblichkeit, Modernität, Dortmund 1998, S. 211–224.
- 11 Vgl. BURGER: Contemporary Costume Design (wie Anm. 8), S. 103.
- 12 »Ich bin nämlich der Ansicht, daß die Vorstellungen vom Trennen, Reinigen, Abgrenzen und Bestrafen von Überschreitungen vor allem die Funktion haben, eine ihrem Wesen nach ungeordnete Erfahrung zu systematisieren. Nur dadurch, dass man den Unterschied zwischen Innen und Außen, Oben und Unten, Männlich und Weiblich, Dafür und Dagegen scharf pointiert, kann ein Anschein von Ordnung geschaffen werden. Von daher fürchte ich den Vorwurf, die soziale Struktur als ein zu starres Gebilde gezeichnet zu haben, nicht.« MARY DOUGLAS: Reinheit und Gefährdung. Eine Studie zu Vorstellungen von Verunreinigung und Tabu, Berlin 1985, S. 15–16.
- 13 Ebd., S. 160.
- 14 Müller stellt heraus, dass der Vampir in seiner Unsterblichkeit und in der sich daraus ergebenden Ruhelosigkeit und Heilsunfähigkeit an Darstellungen des »Ewigen Juden« Ahasver erinnert. In Stokers Roman »Dracula« sowie im filmischen Nachfolger *Nosferatu* werden antisemitische Stereotype repräsentiert. So verweisen beispielsweise Vampirinnen, die sich von Kindern ernähren, auf antisemitische Vorstellungen des Ritualmords. Vgl. JÜRGEN MÜLLER: Spinnennetz und Schattenbild. *Nosferatu* oder vom Schlaf der Vernunft, in: DERS./FRANK SCHMIDT/KYLLIKKI ZACHARIAS (Hg.): *Phantome der Nacht. 100 Jahre Nosferatu*, Berlin 2022, S. 33–45, hier S. 36.
- 15 »Da in der Tonfilmära zunehmend der Dialog dazu diente, Identitäten darzustellen oder Innenleben zu offenbaren, hätte dies eine Befreiung des Kostüms von seiner früheren Verantwortung bedeuten können. Doch konzentrierte sich die Diskussion um das Kostüm weiterhin auf die Kohärenz einer Figur.« GAINES: Kostüm (wie Anm. 10), S. 224.
- 16 CHRISTINA SERAFIM: Konstruierte Weiblichkeit. Frauenbilder in der Literatur und im Kino des 19. und 20. Jahrhunderts, Berlin u. a. 2022, S. 131.
- 17 CLIVE LEATHERDALE: *Dracula. The Novel and the Legend*, Wellingborough 1985, S. 146.
- 18 Vgl. SABRINA BOYER: Thou Shalt Not Crave Thy Neighbor. True Blood, Abjection, and Otherness, in: *Studies in Popular Culture* 33 (2011) 2, S. 21–41; KAILA ADIA STOY: La-La's Fundamental Rupture: True Blood's Lafayette and the Deconstruction of Normal, in: DAVID J. LEONARD/LISA GUERRERO (Hg.): *African Americans on Television. Race-ing for Rating*, London 2013, S. 358–372.
- 19 »Weißer Abfall« ist eine pejorative Bezeichnung für Personen der weißen amerikanischen Unterschicht (vor allem in den Appalachen, den Südstaaten und den ländlichen Teilen der USA). Die Bezeichnung verwende ich, weil in der Serie dieses Stereotyp immer wieder ausgeformt wird.
- 20 Diese Tugenden werden von Richard Dyer historisiert: Die griechische Kunst, der Viktorianismus sowie die christliche Kunst haben das Primat des reinen, weißen weiblichen Körpers hergestellt. Vgl. DERS.: *The Matter of Images. Essays on representations*. Second edition, London/New York 2002, S. 151.
- 21 Vgl. JULIA JÄCKEL: »How Fucking Lame?« Zur Konstruktion von Weiblichkeit und Agency in True Blood. In: RALF STECKERT (Hg.): *Banale Kämpfe? Perspektiven auf Populärkultur und Geschlecht*, Wiesbaden 2012, S. 57–73.
- 22 Hier durch den Bezug zu althochdeutsch *mantal*, von lateinisch *mantellum* (Hülle, Decke). Vgl. INGRID LOSCHEK, GUNDULA WOLTER: *Reclams Mode- und Kostümllexikon*, Stuttgart 2011, S. 363.
- 23 SEBASTIAN LIMBERG: *Fremderscheinungen. Der Zombie in Film, Literatur und Ethnologie*, Dissertation Universität Bonn 2019, S. 1–320, hier S. 280, <https://hdl.handle.net/20.500.11811/8130>, 1.5.2023.

- 24 Vgl. PETER SCHUCK: Viele untote Körper. Über Zombies der Literatur und des Kinos, Bielefeld 2018, S. 23.
- 25 Ebd., S. 528–529.
- 26 Vgl. ebd., S. 295.
- 27 Zombiefilme greifen bestehende Gesellschaftssysteme und -strukturen auf. Wenn Zombies unterwegs sind, geht es um den Zusammenfall und den Verlust von »Demokratie, Kapitalismus, Liberalismus und Aufklärung«, GEORG SEEßLEN: Zombie. Die Revolte des Menschen ohne Bewusstsein, in: HEINRICH-BÖLL-STIFTUNG (Hg.): Stichworte zur Zeit. Ein Glossar, Bielefeld 2020, S. 245–257, hier S. 246.

Bildnachweis

- Abb. Titel: Anonym. Sammlung Patricia Mühr.
- Abb. 1: *Les Vampires* (Frankreich 1915–1916; Louis Feuillade), Episode 2 *La Bague qui tue* (1915) https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Vampire, 15.5.2023.
- Abb. 2a/b: *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (Deutschland 1922; Friedrich Wilhelm Murnau) <https://www.youtube.com/watch?v=KdYZGHC9tpl>, 15.5.2023.
- Abb. 3a: *Dracula* (USA 1931; Ted Browning) © Universal Studios. Renewed 1958 by Universal Studios. DVD Universal Pictures © 2010.
- Abb. 3b: *Dracula's Daughter* (USA 1936; Lambert Hillyer) <https://www.youtube.com/watch?v=J5nofvW2Tmk>, 15.5.2023.
- Abb. 4: *True Blood* (USA 2008–2014); Staffel 1, Produktionsunternehmen: Your Face Goes Here Entertainment, HBO, Idee: Alan Ball. DVD Warner Home Video; HBO Home Entertainment © 2009.
- Abb. 5: *The White Zombie* (USA 1932; Edward Halperin) <https://www.youtube.com/watch?v=3c83mEIBrQI>, 15.5.2023.
- Abb. 6/7: *The Walking Dead* (USA 2010–2022, Frank Darabont); Staffel 1, Produktionsunternehmen: Circle of Confusion/Valhalla Motion Pictures, Idee: Andrew Lincoln, DVD.