



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Wandlung der Dracula-Figur zum Teenie-Idol und
der Medienhype um die *Twilight*-Saga im Web 2.0“

Verfasserin

Daniela Reiseder

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

In Liebe und Dankbarkeit meinen Eltern
Ingrid und Michael L., die mich durch
Höhen und Tiefen geduldig begleitet
haben und mir stets eine große Hilfe
und Unterstützung waren.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	7
---------------------	---

THEORETISCHER TEIL

2. DER VAMPIRFILM	10
-------------------------	----

2.1. Das Vampirgenre	10
----------------------------	----

2.2. Rezeption von Filmen	12
---------------------------------	----

2.3. Stereotype im Film	18
-------------------------------	----

2.3.1. Der Stereotyp	18
----------------------------	----

2.3.2. Stars als Vorbilder	20
----------------------------------	----

2.4. Die Entwicklung der Vampirfigur im Film – eine langanhaltende Erfolgsgeschichte	21
---	----

3. DIE FIGUR	28
--------------------	----

3.1. Das moderne Vampirbild	28
-----------------------------------	----

3.2. Figurenrezeption	32
-----------------------------	----

3.3. Die Figurenanalyse nach Jens Eder	34
--	----

3.3.1. Figuren als fiktive Wesen – Die mentale Modellbildung	36
--	----

3.3.2. Figuren als Artefakte – Die ästhetische Reflexion	37
--	----

3.3.3. Figuren als Symbole – Assoziation indirekter Bedeutungen	38
---	----

3.3.4. Figuren als Symptome – Schlüsse auf kommunikative Kontexte	39
---	----

EMPIRISCHER TEIL

4. ANWENDUNG DER THEORIE AUF DIE FILMBEISPIELE	40
--	----

4.1. <i>Bram Stoker's Dracula</i> (1992)	40
--	----

4.2. <i>Interview mit einem Vampir</i> (1994)	53
4.3. <i>Twilight – Bis(s) zum Morgengrauen</i> (2008)	67
5. FANS UND FANKULTUR	83
5.1. Fanforschung und Fan-Produktivität	84
6. FAN-AKTIVITÄTEN IM WEB 2.0	88
6.1. Fankultur um <i>Twilight</i>	89
6.1.1. Fanfictions im Web 2.0.....	89
6.2. Fanseiten und Fanforen	92
6.2.1. „Fanpage“-Modell nach Johanna Mutzl	92
6.2.1.1. Fanspace	92
6.2.1.2. Fanplace	93
6.2.1.3. Fanstage	94
6.3. Fanartikel und ihre Online-Vermarktung	97
7. FAZIT	99
8. BIBLIOGRAPHIE	102
8.1. Literatur	102
8.2. Filmangaben	109
8.3. Internetangaben	110
8.4. Abbildungen	112
9. ANHANG	113
9.1. Abstract	113
9.2. Lebenslauf	114

1. EINLEITUNG

Der Mensch hat schon immer an Übernatürliches geglaubt. In seiner Fantasie schuf er fiktive dämonische Wesen, die als Begründung für alle vorkommenden Geschehnisse gelten sollten, die man sich nicht rationell erklären konnte und daher als das unbekannte Böse personifiziert wurden.¹

Im Laufe der Zeit sind zahlreiche Mythen und Legenden rund um den Globus entstanden. Je nach Kultur werden Vampiren volkstümliche Namen, verschiedene Eigenschaften und übernatürliche Kräfte zugeschrieben. In Rumänien, früheres Transsylvanien, woher die Vorlage für die heute weit verbreitete Vorstellung von Vampiren ursprünglich stammt, lautet die am häufigsten benutzte Bezeichnung jener Gestalten „strigoi“. In Westafrika findet man in der volkstümlichen Überlieferung der Ashanti, eine ethnische Gruppe in Ghana, eine vampirähnliche Monsterspezies namens „asabonam“. In Australien, in der Kultur der Aborigines, existiert das vampirähnliche Wesen „yara-ma-yha-who“. Der „kappa“ tritt in der Mythologie Japans als Kobold des Wassers auf. Und der brasilianische Volksglaube berichtet von einem kleinen, stämmigen und buckeligen affenähnlichem Wesen namens „lobishomen“.²

„Die genauen Ursprünge des Glaubens an blutsaugende Dämonen sind jedoch nicht wirklich fassbar und werden wohl in die früheste Menschengeschichte zurückreichen.“³ Bereits im alten Ägypten und im Altsumerischen Reich gab es mythologische Vorstellungen eines blutsaugenden Wesens. Fest steht nur, dass die Figur des Vampirs, in welcher Gestalt er auch immer aufgetreten sein mag, stets Angst und Schrecken hervorgerufen hat.⁴

Die Menschen haben sich Geschichten über sie ausgedacht und sie nachts aus den Gräbern geholt, um sie im gleichen Moment durch Pfählen und Verbrennen wieder dorthin zurück zu

¹ vgl. Bahr, Alfred, „Die Entstehung des Glaubens – an unsichtbare, übersinnliche Wesen und Mächte“, frei denken. Freidenker-Vereinigung der Schweiz, 10.02.2005, <http://www.freidenken.ch/de/2005/02/die-entstehung-des-glaubens>, 18.07.2014

² vgl. Melton, Gordon J., The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead, Canton: Visible Ink Press 2011, S. 5, S. 28, S. 388, S. 581ff., S. 651

³ Schaub, Hagen, Blutspuren. Die Geschichte der Vampire, Graz: Leykam 2008, S. 30

⁴ vgl. Dorn, Margit, Vampirfilme und ihre sozialen Funktionen: Ein Beitrag zur Genregeschichte, Europäische Hochschulschriften: Reihe 30, Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften, Bd. 60, Frankfurt a. Main/ Berlin/ Bern/ New York/ Paris/ Wien: Peter Lang 1994, S. 57f.

jagen. „Der Vampirmythos ist immer dramatisch, er bietet genügend Anlass für Aktionen: Angriff, Flucht, Verfolgung, Küssen, Beißen, Pfählen.“⁵

Der Vampir ist eine der bedeutendsten Verkörperungen der Angst aber auch der Begierde. In der Literatur sowie im Film gibt es keine Wesen, die so schrecklich und grauenvoll und zugleich so erotisch und anziehend wirkt. Geht man von der Definition des Vampirforschers Hans Meurer aus, so sind Vampire theologische und philosophische Gestalten der ältesten Mythen.

„Mythen erzählen uns vom Ursprung der Welt, vom Werden und Vergehen der Natur, vom Paradies und vom Sündenfall und vor allem vom Tod. Sie berichten von göttlichen und teuflischen Mächten in der Gestalt von Personen und deren Handlungen, ihren Schöpfungen und Zerstörungen. Und dies ist bis heute nicht anders. Trotz Wissenschaft leben die Mythen fort, zwar in anderer Form, aber trotz allem sehr lebendig.“⁶

Seit nunmehr über 100 Jahren nach der Veröffentlichung Bram Stokers Erfolgsroman *Dracula*, hat die Thematik um den Vampir-Mythos an keinerlei Faszination verloren, sondern vielmehr Filmemacher und Schriftsteller zu weiteren Erzählungen inspiriert.

Die Legendenfigur Vampir ist nach wie vor präsent und begehrtter denn je. Es gibt kaum jemanden, der nicht zumindest einen Vampirfilm gesehen oder eine Vampirgeschichte gelesen hat.⁷ Vor allem seit dem Aufkommen der *Twilight*-Saga in den Kinos, ist ein wahrhafter Hype ausgebrochen, der kreischende und verliebte Teenager - und auch deren Mütter - mit sich bringt.⁸

⁵ Köppl, Rainer M., *Der Vampir sind wir. Der unsterbliche Mythos von Dracula biss Twilight*, St.Pölten/Salzburg: Residenz 2010, S. 180

⁶ Kroner, Michael, *Dracula. Wahrheit, Mythos und Vampirgeschäft*, Heilbronn: Reeg 2005, S. 94

⁷ vgl. Schaub, Hagen, *Blutspuren. Die Geschichte der Vampire*, Graz: Leykam 2008, S. 7

⁸ vgl. Leogrande, Cathy, „My Mother, Myself: Mother-Daughter Bonding via the Twilight Saga“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), *Bitten by Twilight. Youth Culture, Media, and the Vampire Franchise*, New York: Lang 2010, S. 155ff.

Twilight begann mit dem Traum einer Hausfrau und Mutter namens Stephenie Meyer, die nach der Liste des *Forbes-Magazine* 2010, schlagartig den zweiten Platz der bestverdienenden Schriftsteller weltweit belegte.⁹ In kürzester Zeit entstand eine enorme Fankultur, die ihren Anfang mit der gleichnamigen Buchreihe nahm und durch Merchandising und Fanartikel unter anderem durch DVD-Editionen vor allem aber durch Fan-Webseiten ihren Höhepunkt erreichte. Die Fantätigkeiten resultieren eben nicht nur aus dem Konsum, sondern vielmehr aus der Kommunikation und dem Austausch mit Gleichgesinnten. Die Fankultur um *Twilight* ist fast ausschließlich im Rahmen digitaler Netzwerke entstanden, was nicht zuletzt eine explosionsartige Ausbreitung des Phänomens begünstigt hat. In diversen Fanforen¹⁰ wird über Figuren, Inhalt und Symboldeutung, aber auch über eigene Träume und Hoffnungen der Fans geschrieben und diskutiert. Die Foren bieten die Gelegenheit, sich zahlreicher Aktivitäten anzuschließen: hier wird auf wichtige Termine hingewiesen, es werden einschlägige Links zusammengestellt, man sammelt Medienberichte über das Fanobjekt, präsentiert selbstgemachte Bilder und Videos, verfasst gemeinsam Texte, amüsiert sich und schwärmt für seine Idole. Auf diese Weise wird Fankultur in all ihren Facetten dokumentiert und zeigt den enormen Aufwand, den Fans zu leisten bereit sind, aber auch ihre Produktivität und Kreativität. In späterem Kapitel möchte ich mich diesem Thema ganz ausführlich widmen und gezielt auf die Fan-Aktivitäten im Web 2.0 eingehen.

Aufgrund der aktuellen Position in den Medien habe ich mich, trotz der Feststellung, dass es bereits einige Arbeiten zu diesem Thema gibt, erneut damit auseinander gesetzt und neben bereits bekannten Filmen, zahlreiche Publikationen darüber gelesen und studiert. Mein besonderes Interesse gilt dabei den modernen Vampirfilmen, da diese, im Vergleich zu vergangenen Filmproduktionen, in Diplomarbeiten erst weniger bearbeitet wurden und ich somit die Gelegenheit bekomme, neue Zugänge zu entdecken und zu eröffnen. Gegenstand meiner Untersuchung in dieser Diplomarbeit ist anhand einer Figurenanalyse herauszufinden, wie sich die Figur im Laufe der Zeit und im Vergleich zu anderen Filmen verändert hat. Ein besonderes Augenmerk werde ich dabei auf die *Twilight*-Saga, die Darstellung der begehrtesten Figuren und, wie bereits erwähnt, deren Fankultur im Internet legen, da sich

⁹ vgl. Smillie, Dirk, „In Pictures: The 10 Highest- Paid Authors“, 19.08.2010, Forbes Magazine, http://www.forbes.com/2010/08/19/patterson-meyer-king-business-media-highest-paid-authors_slide_3.html, 12.05.2014

¹⁰ www.twilight-fieber.com, www.thetwilightsaga.com, www.thecullensonline.ning.com, www.cullenscorner.myblog.de, um nur einige zu nennen

speziell dieser Bereich als beliebtes Verbreitungsmedium in Sachen Vampirismus herauskristallisiert hat.

Im Zuge dessen versuche ich die essentiellen Fragen, die man sich im Zusammenhang mit dem Thema stellt, auszuarbeiten und zu beantworten.

THEORETISCHER TEIL

2. DER VAMPIRFILM

2.1. DAS VAMPIR-GENRE

Es gibt bisher rund 500 Vampirfilme.¹¹ Nun könnte man glauben, das Publikum hätte sich an immer dem selben Filmthema irgendwann sattgesehen, doch mit dem Aufkommen neuer Zuschauergenerationen wuchs der Filmmarkt in diesem Genre viel eher als zu schrumpfen.

Die Figur des Vampirs hat im Laufe der Zeit einen enormen Wandel durchgemacht.¹² Nicht zuletzt deshalb, weil sie sich immer wieder den Ansprüchen der sich ändernden Menschheit angepasst hat. Jede Generation hat ihre eigenen Helden. Für die einen waren es Superhelden wie Superman oder Spiderman, für die anderen Superagenten wie James Bond und wieder für andere ist es der Vampir.¹³

Auch Filmgenres haben sich im Laufe der Filmgeschichte entwickelt.¹⁴ Sie haben sich allmählich stabilisiert, weshalb wir sie durch gewisse Merkmale identifizieren und kategorisieren können. Stereotype treten in Genres als wiedererkennbare Zeichen auf. Wir erwarten von einem Film, der einem Genre zugeordnet ist, bereits vor dem Abspielen gewisse Eigenschaften.¹⁵ Diese können durch visuelle Ähnlichkeiten, inhaltliche Übereinstimmungen

¹¹ vgl. Kroner, Michael, Dracula. Wahrheit, Mythos und Vampirgeschäft, Heilbronn: Reeg 2005, S. 90

¹² vgl. Copper, Basil, Der Vampir in Legende, Kunst und Wirklichkeit, Leipzig: Festa 2005, S. 32f.

¹³ vgl. Sordul, Heshthot, „Faszination des Vampirs“, <http://www.vampyrbibliothek.de/vampire/vampire-faszination.htm>, 18.03.2014

¹⁴ vgl. Wuss, Peter, Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess, Berlin: Ed. Sigma 1993, S. 313

¹⁵ vgl. Mikos, Lothar, Film- und Fernsehanalyse, Konstanz: UVK 2003, S. 251ff.

und Emotionen gekennzeichnet sein. Das Problem erweist sich dahingehend, dass es zwischen den Genres oft keine klar definierten Grenzen gibt und sie sich daher vermischen. Um einen Film erfolgreich zu gestalten, bemühen sich die Filmautoren immer neue Elemente miteinzubringen, wodurch die Grenzen zwischen den Genres bewusst überschritten werden. Der Einfluss der Stereotypen erhöht sich dabei, da der Rezipient nun statt der Merkmale eines Genres, die Anzeichen mehrerer Genre wahrnimmt. Stereotype Darstellungen können im Film auf unterschiedliche Art vorkommen. So kann neben den Genres auch die Sprache Stereotype enthalten oder sie können auf der Story-Ebene, als filmische Mittel oder Erzählmuster verankert sein.

Speziell der Vampirfilm hat sich im Laufe seiner Entwicklung vom klassischen Horrorfilm zu einem vielschichtigen Filmgenre gewandelt. Der klassische Vampirfilm wich einer neuen Generation an Vampirfilmen aus verschiedenen Genres. Meist besteht er heute aus einem Mix aus Horror, Erotik und Splattermovie. Aber vor allem auch Elemente des Fantasy-Genres im Zusammenhang mit Liebesdramen haben Einfluss auf die Vampirgeschichten genommen. Vampirfilme entwickeln sich im Bezug auf dieses Mischgenre in eine völlig neue Richtung. Deren Inhalte und Darstellungsformen haben sich geändert und von der ursprünglichen Vampirthematik bleibt nicht selten lediglich das Motiv. Durch diese inhaltliche Verlagerung entstehen wiederum neue Merkmale, wodurch sich vermutlich im Laufe der Zeit neue Stereotypen herausfiltern werden.

Die Figur des Vampirs tritt in vielen Facetten auf: als blutrünstiges Monster, als kultivierter Gentleman und als umschwärmter Teenager. Er ist Protagonist in Vampirkomödien, Vampir Dramen und Science Fiction und deckt somit unterschiedliche Interessensfelder ab, wodurch sich jeder Rezipient mit ihm identifizieren kann.

2.2. REZEPTION VON FILMEN

Medien sind ein alltäglicher Bestandteil der menschlichen Gesellschaft.¹⁶ Gerade das Medium Film prägt das menschliche Leben, da wir uns mit seinen Inhalten und gezeigten Bildern nahezu täglich auseinandersetzen. Der Film wurde für uns zu einer Quelle der Information, Vergnügung, Entspannung aber auch Vermittlung. Filme regeln unsere Kommunikation, „führen zu Aktivitäten, bereichern unser Wissen und machen uns klar, wo unsere Position in der Gesellschaft ist“.¹⁷ Durch sie nehmen wir eine bestimmte Rolle ein, Emotionen werden durch sie geweckt und Einstellungen und Werte beeinflusst. Es ist eine aktive Auseinandersetzung von Zuschauern und Filmen, unter der wir eine Rezeption verstehen.

Jeder Film bildet eine „Rezeptionsvorgabe“, die „Eigenschaft des Werkes, die Rezeption zu steuern“.¹⁸ Um die im Film verschlüsselten Informationen durch die Rezeption entschlüsseln zu können, gibt es nach Filmanalytiker Peter Wuss zwei Modelle: „Werk-Modelle“ und „Rezipienten-Modelle“. Die „Werk-Modelle“ sehen die Einzelheiten innerhalb des Films und erlauben, sie zu beschreiben. Die „Rezipienten-Modelle“ befassen sich mit dem Rezipienten und seiner individuellen Wahrnehmung, einen Film auf unterschiedliche Weise zu erleben. Beide Modelle müssen zusammenwirken und in engem Bezug zueinander entwickelt werden, denn Werk und Rezipient beeinflussen sich und haben ein gemeinsames Ziel, nämlich den „Prozeß [sic!] des Erlebens“.¹⁹

Die entschlüsselte Information wird aber nicht von jedem Rezipienten gleichermaßen aufgefasst. Eine Information kann bei unterschiedlichen Menschen unterschiedliche Bedeutungen hervorrufen, weshalb man jene auch nicht verallgemeinern kann, sondern sie je nach unterschiedlicher Auffassung zu deuten sind.

¹⁶ vgl. Voß, G. Günter, „Alltag: Annäherung an eine diffuse Kategorie“, In: G. Günter Voß/Werner Holly/Klaus Boehnke (Hrsg.), *Neue Medien im Alltag. Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes*, Opladen: Leske + Budrich 2000, S. 48

¹⁷ Mikos, Lothar/Rainer Winter/Dagmar Hoffmann, „Einleitung: Medien – Identität – Identifikation“, In: Mikos, Lothar/Rainer Winter/Dagmar Hoffmann, *Mediennutzung, Identität und Identifikationen. Die Sozialisationsrelevanz der Medien in Selbstfindungsprozess von Jugendlichen*, Weinheim/München: Juventa 2007, S. 7f.

¹⁸ Naumann, Manfred (Hrsg.), *Gesellschaft, Literatur, Lesen. Literaturrezeption in theoretischer Sicht*, Berlin/Weimar: 1976, S. 35

¹⁹ Wuss, Peter, *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*, Berlin: Sigma 1993, S. 53

Die Rezeption von Filmen ist eine „sinnliche Angelegenheit“²⁰ und erfolgt meist unbewusst. Sie wird nicht nur durch die Handlung, Dialoge und Charaktere beeinflusst, sondern auch durch den Ton (Musik, Geräusche) sowie auch Beleuchtung, Kameraperspektiven (Augenhöhe, Untersicht, Aufsicht) und Kameraeinstellungen (Panorama, Totale, Halbtotale, Nah-, Groß- und Detailaufnahme) geprägt.

Filme sind „Entdeckungsreisen“.²¹ In ihnen mischen sich Fiktion wie auch bekannte Situationen aus persönlichen Lebenserfahrungen des Zuschauers. Aufgrund seiner Vorkenntnisse entsteht ein individuelles Bild. Jeder Zuschauer nimmt andere Filminhalte wahr und sieht somit seinen eigenen, individuellen Film. Einige Informationen werden dabei nicht wahrgenommen, andere Teile wiederum hervorgehoben. Diese Auswahl erfolgt aber nicht nur durch den Zuschauer, auch der Regisseur kann die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf wichtige Eckpunkte im Film lenken. Um einen Film zu verstehen, bedarf es eigenen Erinnerungen. Diese mischen sich mit der Wahrnehmung und führen zu gewissen Vorstellungen beim Betrachter. Anders gesagt, benötigt der Zuschauer ein Bewusstsein dafür, was bereits geschehen ist, was gerade geschieht und was noch geschehen wird. Jene Vorstellungen füllen die im Film enthaltenden Lücken auf und so entsteht eine persönliche Beziehung zum Film. Der Rezipient nimmt den Film mit einer gewissen Erwartung wahr und verbindet das Gesehene schließlich mit seiner eigenen Erfahrung. Die Erfahrung hat dabei immer einen „Sachaspekt“ („Ich verstehe die Information“), sowie auch einen ausgeprägten „Ich-Anteil“ („Es betrifft mich“). Der Zuschauer ist dadurch unmittelbar am Film beteiligt. Filme werden also auf unterschiedliche Weise gesehen und die Wahrnehmung individuell angepasst, damit sie der eigenen „Medienbiografie“²² entspricht. Das Schauen eines Films ist ein aktiver Prozess, bei dem der Zuschauer seine Aufmerksamkeit aktiv auf das richtet, was er sieht. Er beobachtet die Handlung und weiß oft mehr als die Filmfiguren selbst, wodurch eine Annäherung an den Film stattfindet. Nach dem Ende des Films, nach einer längeren Verweildauer in einer anderen Wirklichkeit, wirken die gesehenen Bilder noch direkt auf den Zuschauer ein. Der Wahrnehmungsvorgang des Sehens erfolgt dabei unbewusst. Wird er uns jedoch bewusst, so fallen wir aus dem Seherlebnis heraus. Die Rezeption erfolgt über zwei

²⁰ Schröter, Erhart, Filme im Unterricht. Auswählen, analysieren, diskutieren, Weinheim/Basel: Beltz 2009, S. 11

²¹ ebd.

²² ebd. S. 11f.

Stufen. In der ersten geht es „um die Erfahrung, die das sinnliche Bewusstsein macht“.²³ Das Bewusstsein erfasst die handelnden Personen und Umstände so, wie sie tatsächlich sind. Es handelt sich um ein rein sinnliches Filmerleben. Erst danach kommt die zweite Stufe, die „kreative Rezeption“.²⁴ Hier wird mit dem Gesehenen gearbeitet, die Erlebnisse fokussiert und der Zuschauer aufgefordert, sein Einwirken auf die Filmgeschichte zu formulieren.

Hinter der filmischen Rezeption steht laut dem Psychologen Ulric Neisser ein „Wahrnehmungszyklus“.²⁵ Neue Informationen können bestehende Vorlagen verändern und dessen Platz einnehmen, die dann wiederum, bei weiteren Beobachtungen, für neue Informationen bereit sind, um sich zu verändern oder gar ausgeklammert zu werden. Dabei sind die „qualitativen Abstufungen aufgrund der Invariantenbildung“²⁶ wichtig. Die Invariante bezeichnet die Unveränderlichkeit einer Eigenschaft oder Funktion, trotz gewissen Transformationen.²⁷ Davon können bestimmte Phasen von Informationsverarbeitung oder die eines Filmaufbaus abgeleitet werden, die Wuss in drei Strukturen klassifiziert:

- perzeptionsgeleitete Strukturen
- konzeptgeleitete Strukturen
- stereotypgeleitete Strukturen

Es handelt sich dabei um filmische Strukturen, die sich auf den Verlauf der Handlungen innerhalb des filmischen Geschehens beziehen und aufzeigen, wie diese von den Rezipienten wahrgenommen werden.

Die perzeptionsgeleiteten Strukturen einer Filmkomposition entsprechen der „kognitiven Invariantenbildung der Wahrnehmung“²⁸ und sind wenig deutlich. Sie werden vom

²³ ebd. S. 25

²⁴ ebd.

²⁵ Neisser, Ulric, Kognition und Wirklichkeit. Prinzipien und Implikationen der kognitiven Psychologie, Stuttgart: Klatt-Cotta 1979, S. 26

²⁶ Wuss, Peter, Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess, Berlin: Sigma 1993, S. 56

²⁷ vgl. ebd. S. 55

²⁸ ebd. S. 57

Rezipienten unbewusst und ohne Vorkenntnisse aufgenommen. Unauffällig wiederholte Geschehnisse, die während einer Filmvorführung wahrgenommen werden sind unbeständig und bleiben in der Regel nicht länger als zwei Stunden im Gedächtnis des Zuschauers gespeichert. Sie beschränken sich direkt auf die Vorfuhrdauer des Films und kurze Zeit danach, bevor sie vergessen werden.

Die konzeptgeleiteten beziehungsweise konzeptuell geleiteten Strukturen sind die zweite Stufe des Rezeptionsprozesses und werden „im Rahmen der Invariantenbildung des Denkens“²⁹ angeeignet. Dabei liegen bereits Vorkenntnisse beim Rezipienten vor. Die Handlungen werden bewusst wahrgenommen, wobei ein einmaliges Auftreten einer Struktur meist ausreicht. Die Geschehnisse bleiben im Langzeitgedächtnis gespeichert, wo sie über einen längeren Zeitraum hin abrufbar sind.³⁰

Die stereotypengeleiteten filmischen Strukturen sind die dritte Stufe des Prozesses und die für meine Zwecke am Relevantesten. Wuss definiert die Strukturen wie folgt:

„Die stereotypengeleiteten filmischen Strukturen hängen erkenntnistheoretisch mit Invariantenbildung der Motive zusammen. Sie sind das Resultat eines fortgeschrittenen gesellschaftlichen Lernvorgangs, eines eher postadaptiven Stadiums kultureller Integration und entsprechend stark evident. Zum Zeitpunkt der Rezeption verfügt der Zuschauer hinsichtlich der dargestellten komplexen Beziehungen über eine hohe Präinformation, so daß [sic!] er die Reizkonfiguration, die im Rahmen des kulturellen Repertoires bereits einen mehrfachen kommunikativen Gebrauch erfahren hat, sogleich zu erfassen vermag. Aufgrund der intertextuellen Wiederholung gewinnt die Struktur für den Zuschauer an Zeichenhaftigkeit, die sich oft in rigiden Oppositionen ausdrückt. Für bestimmte Rezipientengruppen verbindet sich die Reizkonfiguration mit normierten Unterprogrammen komplexen psychischen Verhaltens, wozu Wahrnehmungsmuster, Denkweisen, Emotionen, Vorstellungen und Wertungen gehören, die abgerufen werden, wenn ein Stereotyp erscheint. Die Aneignung der Strukturen erfolgt im Rahmen eines wenig erforschten Typs von Lernverhalten, der freie Kombination und Wahrscheinlichkeitslernen zweiter Ordnung

²⁹ vgl. ebd. S. 58

³⁰ vgl. ebd.

verknüpft und offenbar sowohl reversible wie irreversible Operationen ermöglicht. Im Dauer- oder Tertiärgedächtnis gespeichert, können diese Strukturen kaum vergessen werden. Infolge von Gewöhnung sind sie für den Rezipienten aber vielfach wieder unauffällig, werden daher von ihm zum Teil erneuert eher beiläufig und unbewußt [sic!] apperzipiert. Wie Beobachtungen nahelegen, zeigen Stereotypen des Films oft einen sehr unterschiedlichen Grad semantischer Stabilität.³¹

Die stereotypengeleiteten Strukturen werden demnach ganz bewusst vom Rezipienten wahrgenommen, auch wenn er nicht bewusst weiß, dass es sich um einen Stereotypen handelt. Werden bestimmte Szenen, Abfolgen oder andere Darstellungsmittel in einem Film mehrmals gleichartig gestaltet oder wiederholt, so vermitteln sie einen realen Charakter und werden als wirklich angenommen. Sie bekommen einen „Stereotypencharakter“, der sich in den Köpfen der Rezipienten festsetzt und kaum wieder vergessen wird. Aufgrund des „permanenten und langzeitigen Mediengebrauchs“³² vergrößert sich die Wahrscheinlichkeit, dass sich neue Stereotypenstrukturen herausbilden. Stereotype sind jedoch nicht in jedem Film erkennbar. In manchen Filmen lassen sie sich gar nicht oder nur kaum erkennen, in anderen hingegen kommen die zwei obengenannten perzeptions- und konzeptgeleiteten Strukturen vor. Stereotype können dabei zwar erkannt werden, kommen aber zu selten vor, um großen Einfluss auf die Meinungsbildung zu haben.³³

Stereotype werden in Filmen auf verschiedene Weise gestaltet und besitzen unterschiedliche Bedeutungen, die der Zuschauer beliebig interpretieren kann. Was die Stereotype dennoch gemeinsam haben, ist die Wiederholung. Die sich wiederholenden Bilder werden bewusst wahrgenommen und als wirklich gedeutet. Obwohl es sich bei Filmen um eine fiktive Darstellung handelt, aus denen man künstliche Erfahrungen sammelt, so können Filme trotzdem die tatsächliche Wahrnehmung beeinflussen.³⁴ Zwar nimmt der Rezipient nicht automatisch alle gezeigten Bilder als Realität wahr, doch kann er selbst abwägen, ob es sich für ihn um ein realistisches oder unrealistisches Bild handelt.

³¹ Wuss, Peter, *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*, Berlin: Sigma 1993, S. 60

³² ebd. S. 62

³³ vgl. ebd. S. 63

³⁴ vgl. Lotman, Jurij M., *Die Struktur literarischer Texte*, München: Fink 1993, S. 408

Die Beziehung zwischen filmischen Stereotypen und Zuschauern ist besonders interessant. Wuss beschreibt sie als „Erzählstereotype“ und definiert sie als

„[...] Komplexere Gestaltphänomene, die regelrechte Erzählstereotype bilden, untersetzen dabei das Filmgeschehen und bauen zwischen den Ereignissen Verknüpfungen auf, die auf mehrstellige Relationen zurückgehen. Die dahinter stehenden Erzählkonventionen, die sich aufgrund intertextueller Wiederholung narrativer Strukturen herausgebildet haben, erleichtern die Informationsverarbeitung und kanalisieren den Rezeptionsprozeß [sic!]. Der Zuschauer geht mit normierten Erwartungen um und baut hinsichtlich der Geschehensverläufe sehr starke Hypothesen auf. Da die Erzählstereotypen Formbeziehungen aufnehmen können, die sich sowohl von konventionalisierten Kausal-Ketten wie von Topik-Reihen ableiten, ergibt sich für die Kompositionsformen ein großer Gestaltungsspielraum, der ebenso Tendenzen von Geschlossenheit wie von Offenheit umfaßt [sic!]. Vermutlich unterliegen die Erzählstereotypen zwar grundsätzlich dem Dauergedächtnis, sie werden dem Zuschauer im einzelnen jedoch unterschiedlich bewußt [sic!], so daß [sic!] die jeweiligen Filmgeschichten für ihn nicht in gleichem Maße rekapitulierbar sind.“³⁵

In das Feld der Erzählstereotype gehören etwa Mythen, Archetypen sowie auch Handlungsklischees in Filmen. Auch hier ist das Element der Wiederholung zu erkennen. Für eine spezielle Gruppe von Filmen müssen die jeweiligen Erzählstrukturen unveränderlich sein. Ein wichtiger Ansatzpunkt für filmische Erzählstereotypen ergibt sich zum Beispiel aus den Mythen. Sie haben sich in der Vorstellung eines bestimmten Publikums gebildet und stehen für einen bestimmten Ablauf von Ereignissen und Entwicklungen. Der Zuschauer bringt damit verschiedene Schauplätze, Persönlichkeiten und historische Begebenheiten in Verbindung. Neben mythischen Geschehnissen gibt es auch mythische Figuren, die helfen Erzählstereotypen zu befestigen. Rezipienten verbinden mit ihren Namen bestimmte Images und Handlungsaktivitäten. Filmische Stereotype sind durch bestimmte Motive erkennbar. Sie weisen feste Merkmale auf, die sich durch die Aufnahme neuer Informationen zu neuen Zusammenhängen und Stereotypen entwickeln können. Ferner können sie auf verschiedene

³⁵ ebd. S. 148

Weisen kontextabhängig und rezipientenabhängig wahrgenommen werden, was wiederum zu einer individuellen Veränderung des Stereotyps führt.³⁶

2.3. STEREOTYPE IM FILM

2.3.1. DER STEREOTYP

Das Wort Stereotyp kommt aus dem Griechischen und setzt sich aus den Worten „stereo“ – fest und „typos“ – Form zusammen. Laut Brockhaus handelt es sich dabei um eine „schematische Reduzierung einer Erfahrung, Meinung oder Vorstellung auf ein Vorurteil über sich selbst (Auto-Stereotyp) oder über andere (Hetero-Stereotyp)“.³⁷ Es bedeutet also eine feste Meinung über Gruppen oder Individuen zu bilden, die aufgrund ihrer Eigenschaften und persönlichen Merkmale stark im Gedächtnis verankert sind.

Im Duden wird das Stereotyp als vereinfachendes, verallgemeinerndes Urteil oder (ungerechtfertigtes) Vorurteil über sich oder andere oder eine Sache definiert. Es prägt ein festes, klischeehaftes Bild.³⁸

Stereotype sind „Bilder in unseren Köpfen“,³⁹ die unseren Alltag bestimmen. Sie erfassen die Realität und generalisieren die verschiedenen Merkmale, damit sie besser verständlich sind. Stereotype Bilder bieten uns eine Orientierungshilfe, um Bekanntes rasch wiederzuerkennen⁴⁰ und die soziale Wahrnehmung zu vereinfachen. Unbewusst wahrgenommen, können sie das menschliche Handeln und Urteilen beeinflussen.

Wir nehmen die Welt aufgrund ihrer charakteristischen Merkmale wahr. Auch im Kontakt mit Mitmenschen versuchen wir ihre Merkmale so zu vereinfachen, um charakteristische

³⁶ vgl. Wuss, Peter, *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*, Berlin: Sigma 1993, S. 147ff.

³⁷ Brockhaus – *Der große Brockhaus in einem Band*, 5. Aufl., München: Brockhaus 2001, S. 997

³⁸ vgl. Duden – *Deutsches Universalwörterbuch*, 7. Aufl., Zürich/Mannheim: Duden 2011, S.1678

³⁹ Lippmann, Walter, *Die öffentliche Meinung. Teil III: Stereotypen*, München: Rütten & Loening 1964, S. 28

⁴⁰ vgl. Benzing, Brigitta, „Zur Befassung mit Fremdbildern“, In: Krickau, Ortrud, *Die Welt bei uns zuhause – Fremdbilder im Alltag. Ein Beitrag zur interkulturellen Bildung*, Frankfurt a. Main/London: Göttinger Kulturwissenschaftliche Schriften 2002, S. 23

Aussagen zu treffen. Der Mensch bildet „subjektive, implizite Persönlichkeitstheorien“,⁴¹ aufgrund derer er den Charakter eines Individuums bestimmt. Er leitet sich von einer Eigenschaft weitere Eigenschaften ab und macht sich so seinen individuellen Eindruck von einer Person. Dabei werden leicht erkennbare Merkmale wie das Aussehen, die Kleidung, der Name und das Verhalten beobachtet. Oft bleibt uns der erste Eindruck für eine dauerhafte Beurteilung und das Gesamtbild eines Individuums im Gedächtnis. Diese Eindrücke können sich zwar durch das Auftauchen einer weiteren Information ändern, doch lässt das zuvor entstandene Bild dann kaum andere Schlussfolgerungen zu und der Ersteindruck bleibt erhalten.⁴² Stereotype erweisen sich als „dauerhaft und resistent gegen Veränderungen“.⁴³ Sie sind in der Gesellschaft fest verankert und werden im Unterschied zu Fremdbildern nicht selber konstruiert, sondern gelernt beziehungsweise übernommen – zumeist in Form von Gerüchten oder Anekdoten.⁴⁴ Stereotype sind keine Einzelpersonen, sondern beziehen sich meist auf größere Gruppen, in der viele, wenn nicht nahezu alle Mitglieder, typische Vertreter einer Gattung mit typischen Eigenschaften darstellen.

Die Stereotypisierung einer Figur bedeutet gleichzeitig ihre Charakterisierung. Dafür ist allerdings eine allgemeine Bezeichnung erforderlich, der die Charakterisierung zugeordnet werden kann. Ein passendes Beispiel hierfür ist der Überbegriff „die Vampire“. Die allgemeine Benennung dieser „Vampire“ setzt voraus, dass sie in gewisser Hinsicht alle gleich sind und sich von anderen Figuren unterscheiden. Die Gemeinsamkeit ihrer Merkmale führt schließlich zu der stereotypischen Aussage: „Alle Vampire sind...“ Somit wird der Charakter einer Figur bestimmt.

Der Mensch tendiert zur Verallgemeinerung. Es werden Schlüsse aus dem bereits Erfahrenem auf das noch nicht Erfahrene bezogen. Wir urteilen also vorschnell. Ein Grund dafür könnte sein, dass unsere Wahrnehmungskapazität begrenzt ist. In unserer Wahrnehmung liegt der größte Unterschied für uns zwischen dem „Eigenen“ und dem „Fremden“. Die Stereotype

⁴¹ Hartung, Johanna, Sozialpsychologie 2, Stuttgart: Kohlhammer 2006, S. 38

⁴² vgl. Benzing, Brigitta, „Zur Befassung mit Fremdbildern“, In: Krickau, Ortrud, Die Welt bei uns zuhause – Fremdbilder im Alltag. Ein Beitrag zur interkulturellen Bildung, Frankfurt a. Main/London: Göttinger Kulturwissenschaftliche Schriften 2002, S. 23

⁴³ Daniliouk, Natalia, Fremdbilder in der Sprache: Konstruktion – Konnotation – Evolution. Das Russlandbild der Jahre 1961, 1989, 2003 in ausgewählten deutschen Printmedien, Reihe: Europa 2025 – Studien zur interdisziplinären Deutschland – und Europaforschung, Berlin/Münster/Wien/Zürich/London: LIT 2006, S. 41

⁴⁴ vgl. ebd.

werden umso mehr verallgemeinert, je fremder uns Menschen und Gruppen sind. Während wir uns bekannte Dinge und Personen vertraulich behandeln, werden die unbekannteren als fremdartig empfunden und oft stereotypisch bewertet. Dabei werden die tatsächlichen Eigenschaften nicht überprüft, bevor sie einer Gruppe zugeschrieben werden. Die falsch beurteilten Stereotype können dabei auch negativ wahrgenommen werden und so zur Abgrenzung bis hin zur Feindseligkeit an Gruppen führen. Stereotype sind also von der menschlichen Wahrnehmung abhängig. Abgesehen von Eigenschaften und äußeren Merkmalen, drückt eine Gruppe auch durch Symbole ihre Zusammengehörigkeit aus. Diese Symbole werden mit Bedeutungen versehen und charakterisieren in weiterer Folge die Gruppe und ihre Mitglieder.⁴⁵

2.3.2. STARS ALS VORBILDER

Auch Stars können Vorbilder für Stereotype sein. Wesentliche Bestandteile des Starphänomens sind Erfolg, Image und Wirkung im Sinne von Idolwirkung und die Identifikation mit dem Star. Von Bedeutung bei einem Star ist weniger die reale Person, als das Image, das dahinter steckt, da die Rezeption und die Wirkung eines Stars durch das Image vermittelt wird. Meist zeigt sich das Startum gerade im Unterschied zwischen der wirklichen Person und einer besonderen „übermenschlichen“ Qualität, wie außerordentliches Talent, spezielle Fähigkeiten oder das Aussehen, welches der Person die Grundlage für das Starimage verschafft. Zu unterscheiden ist zwischen dem innerfilmischen Image, worunter die Rolle und das Leinwandimage fällt und dem außerfilmischen Image, das durch das öffentliche Privatleben des Stars, das vor allem durch Medien wie Presse, Werbung und Fernsehen vermittelt wird, geprägt ist. Beide Bereiche können unterschiedlich bewertet sein, ob sie sich nun widersprechen oder miteinander übereinstimmen. Im Allgemeinen wird das Image durch Filme aufgebaut. Stars gelten als wichtiger Faktor für den Kinoerfolg, weshalb das Starimage eng mit der Entwicklung der Filmindustrie verbunden ist. Die Namen der Schauspieler werden gezielt zur Vermarktung der Filme eingesetzt.⁴⁶ Ein Star beeinflusst einen Film

⁴⁵ vgl. Parin, Paul, „Die Gewalt des Vorurteils – Vorurteile der Gewalt“, In: Ahlheim, Klaus (Hrsg.), Die Gewalt des Vorurteils, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2007, S. 325f.

⁴⁶ vgl. Lowry, Stephen, „Stars und Images. Theoretische Perspektiven auf Filmstars“, In: Montage/AV 6,2, 1997, S. 11-35

wesentlich, ebenso wie ein Film einen Star beeinflusst. Spielt ein Schauspieler zum Beispiel stets die Rolle des Helden, so wird er auch im realen Leben mit diesen Eigenschaften assoziiert. Er transportiert somit eine Stereotype. Oft werden Schauspieler mit einer bestimmten Rolle in Verbindung gebracht, wie zum Beispiel Bela Lugosi in der Rolle des Vampirgrafen. Lugosi etablierte sich im Horrorgenre und war von da an zumeist als Bösewicht oder Monster zu sehen. Bis zuletzt war er untrennbar mit der Rolle als Dracula verbunden, sodass er sogar in seinem Dracula-Cape beerdigt wurde. Es sind die Stars, die eine Figur entweder zu einem attraktiven Wesen oder zu einem Scheusal machen. Je nachdem, ob ein Schauspieler attraktiv oder nicht dargestellt ist, wirkt sich das automatisch auf die Figur aus und darauf, wie diese von nun an vom Rezipienten aufgenommen wird. Es sei an dieser Stelle jedoch nicht außer Acht zu lassen, dass erst das Publikum einen Schauspieler zum Star macht. Denn erst mit der Beliebtheit des Schauspielers beim Publikum und der sich darauf aufbauenden Fan-Aktivität, avanciert er zur Kultfigur.

2.4. DIE ENTWICKLUNG DER VAMPIRFIGUR IM FILM – EINE LANGANHALTENDE ERFOLGSGESCHICHTE

Dracula ist weltbekannt. Er begegnet uns in Büchern, im Kino, in Musicals, in Liedertexten, in Werbungen, in Computerspielen, als Spielzeug, ja sogar als Wassereis. Die größten Erfolge feiern Dracula und die Vampire jedoch auf der Leinwand.⁴⁷

Mit dem Ende des 19. Jahrhunderts, nach dem Zeitalter der Aufklärung und dem erzielten Fortschritt in der modernen Technik, als der gebildete Mensch nun nicht mehr folgsam an alle Mythen glaubte, die überliefert wurden, hätte der Vampir eigentlich aussterben müssen. Dank Thomas Edisons innovativen Erfindungen passierte jedoch genau das Gegenteil. Zu dieser Zeit erfand Edison nicht nur die Glühbirne, sondern stellte auch die ersten brauchbaren Geräte zum Abspielen von bewegten Bildern her und hat somit das wohl populärste Medium unserer Zeit miterschaffen: das Kino.⁴⁸

⁴⁷ vgl. Kroner, Michael, Dracula. Wahrheit, Mythos und Vampirgeschäft, Heilbronn: Reeg 2005, S. 90

⁴⁸ vgl. Köppl, Rainer M., Der Vampir sind wir. Der unsterbliche Mythos von Dracula bis Twilight, St. Pölten: Residenz 2010, S. 188

Es hat nicht lange gedauert, bis auch die Wesen der Nacht die Leinwand eroberten. Als Verkörperung von Angst, Liebe, Erotik, Tod und Sehnsucht ist die Vampirfigur für das neue Massenmedium wie gemacht. Das Genre des Vampirfilms ist zweifellos eines der erfolgreichsten aller Zeiten. Der Vampir war von Anfang an ein Lieblingsthema der Filmindustrie.

Der erste Stummfilm, der das Thema in abgewandelter Form bearbeitete, war Georges Méliès' *Le Manoir du diable* aus dem Jahr 1896, in dem sich eine Fledermaus in einen Menschen verwandelt. Das Vampirgenre eignet sich bestens für den Stummfilm, weil die wichtigsten Szenen völlig ohne Worte wirken. Sie benötigen keine Erklärung und keinen Dialog.

Anfang der 1920er Jahre sah man das Kino als Möglichkeit der Ablenkung von den Folgen und Zerstörungen des Ersten Weltkrieges und als Unterhaltung für das bürgerliche Publikum. Filme aus dieser Zeit waren zum Beispiel *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (1922) von Friedrich Wilhelm Murnau. *Nosferatu* war zwar nicht der erste Vampirfilm der Stummfilmzeit, doch gilt er bis heute als Klassiker dieser Filmepoche. Durch die Benutzung existenter Schauplätze in Osteuropa, anstelle von Filmsets in Studios, wurde dem Film eine gewisse Realität verliehen, was die Vorstellungskraft des Publikums anregte und sie noch mehr in den Bann des Vampirgenres zog.

Nach dem Ersten Weltkrieg gelang Amerika der Aufstieg zur größten Filmnation der Welt. Im Gegensatz zu europäischen Unternehmen, war die U.S.-Filmindustrie wirtschaftlich besser organisiert, weshalb sie bis zur Mitte der 1920er Jahre nahezu 90% der weltweiten Filmproduktion ihr Eigen nennen durfte.⁴⁹ Zu Beginn der 1930er Jahre, am Höhepunkt der Weltwirtschaftskrise, war das Kino schließlich beliebter denn je zuvor. Die Aufmerksamkeit der amerikanischen Bevölkerung wird auf den mythischen Kampf gegen das Böse gerichtet, von dem die Welt befreit werden müsse. Ein zusätzlicher Anreiz für einen Kinobesuch war die Einführung des Tonfilms. Er verleiht dem Horror eine neue Dimension. Durch bildgenau montierte Filmmusik wird der kommende Schrecken angekündigt und Angst beim Zuschauer erzeugt. Der Tonfilm bescherte Hollywood, nach der Produktionskrise 1927-1929, als der Stummfilm am toten Punkt angekommen war, dramatisch hohe Zuschauerzahlen und entsprechend steigende Gewinne der Studios.⁵⁰

⁴⁹ vgl. Fawcett, *L'Estrange, Die Welt des Films*, Zürich/ Leipzig/ Wien: Amalthea 1928, S. 21

⁵⁰ vgl. ebd.

Als erster Tonfilm der Horrorgattung bildete *Dracula* (1931) den Anfang der goldenen Ära der Monsterfilme. Mit Bela Lugosi in der Hauptrolle gelang es dem Regisseur Tod Browning, das Vampirgenre populär zu machen und die Vorstellungen bis in die frühen 1950er Jahre fortwährend zu prägen. Lugosi hatte die Figur des Grafen Dracula bereits zuvor auf der Bühne gespielt und war mit seinem starken ungarischen Akzent sowie seiner langsamen Sprechweise wie gemacht für diese Rolle.⁵¹ Seine Interpretation galt lange Zeit als die ideale Verkörperung der Dracula-Figur und als Maßstab, an dem sich nachfolgende Dracula-Darsteller messen lassen mussten. Er repräsentierte den Vampir als einen attraktiven Mann mit aristokratischem Status, gebildet, mit guten Manieren und elegant gekleidet, der eine besonders erotische Ausstrahlung auf Frauen zu haben scheint. Besonders das Fremde und Unerforschte besitzt hierbei eine enorme Anziehungskraft. Lugosis exotische Fremdheit wirkt geheimnisvoll, doch alles andere als eine Schreckgestalt oder gar ein Monster.

„Kaum ein Film kommt ohne die Darstellung von Fremdheiten aus. Die medialen Dramaturgien leben geradezu davon, dass sie das Bekannte mit dem Unbekannten, das Reguläre mit dem Außergewöhnlichen, das Eigene mit dem Fremden konfrontieren. Daraus entsteht erst dramatische Spannung, am Konflikt des Vertrauten mit dem Fremden erst entzündet sich häufig unser Interesse am Zuschauen – nicht am unentwegt Gleichen und Harmonischen.“⁵²

Der Film beginnt mit einer Kutschenfahrt durch ein düsteres Tal. Ein junger Mann erzählt von seinen Plänen noch heute Nacht zum Borgo-Pass zu reisen, um dort Graf Dracula in seinem Schloss anzutreffen. Zur gleichen Zeit sieht der Zuschauer unter steinernem Gewölbe ein paar Särgen stehen, aus denen sich drei junge Damen erheben und mittendrin den Grafen mit starrem Blick, gehüllt in ein schwarzes Cape. Selbst wenn der Name Dracula bis zu diesem Zeitpunkt unbekannt gewesen sein sollte, wird nun klar, dass es sich hierbei um einen Vampirfilm handelt. Mit einem Profit von 700.000 Dollar im ersten Jahr wurde der Film zum größten kommerziellen Erfolg der Universal Studios während der Depression, obwohl sich

⁵¹ vgl. McNally, Raymond T./ Radu Florescu, *Auf Draculas Spuren: Die Geschichte des Fürsten und der Vampire*, Berlin/Frankfurt a. Main: Ullstein 1996, S. 167

⁵² Hicketier, Knut, „Zwischen Abwehr und Umarmung. Die Konstruktion des anderen in Filmen“, In: Ernst Karpf, „Getürkte Bilder“: Zur Inszenierung von Fremden im Film. *Arnoldshainer Filmgespräche* Bd. 12, Marburg: Schüren 1995, S. 21f.

das Erlangen der Filmrechte als schwierig erwies. Bereit zuvor verklagte die Witwe Bram Stokers die Produktionsfirma von Friedrich Wilhelm Murnaus *Nosferatu* auf die ihr zustehenden Tantiemen oder verlangte die Zerstörung aller Filmkopien.⁵³ So entschlossen sich Browning und Lugosi nicht auf den Roman selbst, sondern auf das von Hamilton Deane und John L. Balderston verfasste Londoner Bühnenstück *Dracula – The Vampire Play*, in dem Lugosi davor mitspielte, zurückzugreifen.⁵⁴

Browning berücksichtigte in seinem Film auch volkstümliche Einzelheiten, welche die Vampirlegende ausschmücken. Wir finden Elemente wie den Knoblauch und die Fledermaus, das Zurückweichen des Vampirs vor dem Kruzifix, das Fehlen des Spiegelbildes und den unstillbaren Blutdurst. Ebenso der tödliche Biss in den Hals als auch die Pfählung des Grafen zum Schluss haben ihre Erwähnung, wenn auch nur im off screen. Trotz eines eindrucksvollen Szenenbildes sowie einem kunstfertigen Einsatz von Ton, werfen Filmkritiker Browning vor, er habe mit seinen drastischen Kürzungen des Drehbuchs, den vorwiegend starren Kameraeinstellungen und den Verzicht auf special effects, die visuellen Möglichkeiten nicht ausgeschöpft.⁵⁵ Dessen ungeachtet, ist Tod Brownings *Dracula* zum Kultfilm geworden und hat einen festen Bestandteil in der Filmgeschichte eingenommen.

Die schwarz-weiß-Bilder schaffen dabei eine besondere Atmosphäre des Horrors. Die Wirkung von Schatten, Nebel und Finsternis der Nacht erzielen eine Gruselwirkung ganz ohne Horroreffekte. Der Film beruht größtenteils auf Lugosis Schauspiel und dem gesprochenen Wort. Vor allem sein hypnotischer Blick, erzielt mit Hilfe von zwei Taschenlampenstrahlen, die auf die Augen des Schauspielers gerichtet sind, sollte zu Lugosis Markenzeichen werden und machte ihn selbst zur Schlüsselfigur des Horrorfilms.

⁵³ vgl. McNally, Raymond T./Radu Florescu, *Auf Draculas Spuren: Die Geschichte des Fürsten und der Vampire*, Berlin/Frankfurt a. Main: Ullstein 1996, S. 166

⁵⁴ vgl. Tafener, Hedwig, *Der Mythos des Vampirs im Wandel der Zeiten und die Darstellung in Literatur und Film*, Dipl.-Arbeit, Universität Wien 1997, S. 65

⁵⁵ vgl. Bronfen, Elisabeth, „Das Kino als Vampir. Tod Brownings *Dracula* (1931)“, In: Keppler, Stefan/ Michael Will (Hrsg.), *Der Vampirfilm. Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2006, S. 60ff.

Als Fortsetzung zum amerikanischen Dracula-Film kamen weitere interessante, teilweise auch schundige Vorführungen in die Kinos, mitunter auch Produktionen aus Schweden (*In Search of Dracula*) und der Türkei (*Dracula Istanbul*).⁵⁶

Das Verlangen nach Horrorfilmen ist scheinbar unstillbar. Mitte der 1950er Jahre begann die britische Filmproduktion Hammer damit, die Klassiker des Horrorgenres neu zu adaptieren. Terence Fisher, dem Hauptregisseur des Filmstudios, gelang es dabei, den Vampir-Mythos mitten in die Popkultur zu transferieren und das Bild des untoten Blutsaugers nachhaltig im Gedächtnis zu verankern.

Nach der erfolgreichen Ära der Schwarz-Weiß-Filme, war es nun erstmals möglich, Filme in Farbe zu sehen. Vor allem das Zeigen der Farbe Rot war in diesem Fall eine Sensation, da die Wirkung von Blut in den Filmen verstärkt wurde und eine gewisse Dramatik erzielte. Auch Fisher machte Gebrauch davon und tauchte seinen Graf Dracula in satte Technicolor-Farben⁵⁷, was visuell ein wenig an Comic-Verfilmungen erinnerte.

Er spezialisierte sich auf diesen einheitlichen Stil, welcher zum Vorbild für eine Vielzahl anderer Vampir-Produktionen wurde. Das wohl bekannteste Beispiel aus der Hammer-Produktion ist *Dracula* aus dem Jahr 1958. Der Film widerspiegelt den Wandel der Zeit und ist ein Vorbild für weitere Werke dieses Genres. *Dracula* ist der erste von insgesamt acht Filmen einer Werkreihe, die bis 1973 veröffentlicht wurden. Um auch in diesem Fall Copyright-Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen, schloss Hammer mit Universal einen Vertrag ab, mit dem sie das Recht erwarb, Neuverfilmungen der Werke aus den 1930er Jahren herzustellen, die auf die Bühnenbearbeitung von 1927 gestützt waren.⁵⁸ Anstatt die Vorgaben Stokers Roman einzuhalten, überraschte Fisher mit abweichenden Handlungsabläufen sowie einer neuen Figurenkonstellation. Der Mythos tritt in den Hintergrund und wird bis zur Unkenntlichkeit verzerrt. Anstelle dessen treten Sex und Gewalt in den Vordergrund. Schon beim Vorspann des Films bemerkt man wesentliche Veränderungen und eine Neuorientierung in Richtung Horrorfilm. Anders als in der *Dracula-*

⁵⁶ vgl. Kroner, Michael, *Dracula. Wahrheit, Mythos und Vampirgeschäft*, Heilbronn/Neckar: Reeg 2005, S. 92

⁵⁷ vgl. Klell, Christine/Reinhard Deutsch, *Dracula – Mythen und Wahrheiten. Ein Handbuch der Vampire*, Wien/Granz/Klagenfurt: Styria 2010, S. 152

⁵⁸ vgl. Jung, Uli, „Der Vampir gegen das Bürgertum. Terence Fishers *Dracula* (1958)“, In: Keppler, Stefan/ Will, Michael (Hrsg.), *Der Vampirfilm: Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2006, S. 85

Version aus 1931, bei der am Anfang sanfte Töne von Tschaikowskys *Schwanensee* erklingen, hört der Zuschauer in Fishers Fassung eine düstere, einem Horrorfilm gebührende, Auftaktmusik, die nichts Gutes ahnen lässt. Der Handlungsraum ist von Transsylvanien in die Alpen verlegt worden, die Handlungszeit wurde auf 1885 verschoben und die Anzahl der Protagonisten erheblich reduziert. Diese Abweichungen sind zwar nur kleine Aspekte, allerdings charakteristisch für Brownings zurückhaltende Herangehensweise und bezeichnend für eine neue Entwicklung des Genres, die vermutlich auch von der Änderung der gesellschaftlichen Werte abzuleiten ist.

Fisher verzichtet auf die Vorgeschichte um Draculas Gast und zeigt den Zuschauern direkt Draculas Sarg, umgeben von den Steinmauern seines Schlosses, auf den, um die gruselige Stimmung hervorzuheben, von der Decke herab Blut tropft. Auch das Ende des Films weicht ab. Statt dem Vampir einen Pflock durch sein Herz zu rammen, um ihn zu töten, stirbt er durch Verbrennen im Sonnenlicht.

Dracula selbst wird mit einem neuen Erscheinungsbild ausgestattet. Christopher Lee löst Bela Lugosi in der Hauptrolle des Grafen ab und präsentiert sich in einem veränderten Konzept der Dracula-Figur. Lee ist ein großer Mann, dynamisch und kraftvoll. In seiner Verkörperung als Dracula attackiert er seine Opfer viel mehr, als dass er ihnen einfach ihr Blut aussaugt, er ist aggressiv und stürmisch in seinen Handlungen. Wenn Lugosi zubiess, war dies für den Zuschauer nicht sichtbar, doch Christopher Lee tat dies voll ausgeleuchtet und äußerst lustvoll. Er ist die deutlich stärker triebgeleitete Variante des tödlichen Liebhabers. Wie auch sein Vorgänger Lugosi besitzt er gute Manieren und hat ein attraktives, wenn auch hageres Äußeres, doch verbreitet sein Auftreten eine Präsenz, die Lugosi nicht aufzuweisen fähig war, wengleich Lugosi wiederum über eine Raffinesse und Vornehmheit verfügt, die Christopher Lees Darstellung des Grafen Dracula nicht besitzt.

Der Verlagslektor und Dramaturg Reinhard Deutsch und die Autorin Christine Klell begründen die Veränderungen damit, dass Terence Fisher den Vampir-Mythos ausschöpfte und neu gestaltete. Draculas Eckzähne verwandelten sich unmittelbar vor dem Blutsaugen in lange, spitze Fangzähne, Tageslicht lässt ihn zu Staub zu fallen und die Berührung eines Kreuzes brandmarkt seine Haut.

„All diese Sequenzen setzt Terence Fisher mit spürbarer Lust am gruseligen Detail effektiv und ausführlich in Szene, was jedoch den Geschmack des Publikums der

ausklingenden Fünfziger Jahre – der Erfolg seines Films spricht da eine deutliche Sprache – punktgenau traf.“⁵⁹

Trotz der Änderungen der bereits bekannten Motive, gelang es Fisher den Mythos des Vampirs aufrechtzuerhalten und für viele vielleicht sogar noch interessanter zu machen.

Es folgten zahlreiche Verfilmungen auf der ganzen Welt. Zwischen 1965 und 1975 sind die meisten Vampirfilme entstanden⁶⁰, darunter auch bekannte wie die Horrorkomödie *Tanz der Vampire* (1967) von Roman Polanski, dessen Hauptfigur sich zu einem blonden, blauäugigen Herrscher einer deutschen Truppe gewandelt hat. Polanski übernimmt jegliche Charakteristika des Genres und zieht diese ins Lächerliche. Der Sohn des Vampirgrafen ist homosexuell, der Vampirjäger verrückt und wo man hinsieht stapeln sich Berge von Knoblauch. Lediglich die markanten Leitmotive wie das Kreuz, der Spiegel, das Schloss und das blutrote Cape blieben erhalten. Unblutig hingegen ist Werner Herzogs *Nosferatu - Phantom der Nacht* (1979) mit Klaus Kinski in der Hauptrolle. Die Hommage an Friedrich Wilhelm Murnaus *Nosferatu - Eine Symphonie des Grauens* hat wohl den blutärmsten Beitrag zur Filmgeschichte des Vampirs geleistet. In nur zwei Szenen des Films bekommt der Zuschauer das rote Lebenselixier zu sehen. Den ersten Tropfen Blut, den die Zuschauer zu Gesicht bekommen, ist, als Jonathan Harker sich beim Abendmahl mit einem Messer in seinen Finger schneidet. Die zweite Szene zeigt den blutbefleckten Pfahl, mit dem der Vampir durch einen Stoß ins Herz zur Strecke gebracht wird. Der Zuschauer selbst ist hierbei nur Ohrenzeuge des blutigen Aktes. Obwohl sich Herzog, im Gegensatz zu Murnau, die Möglichkeit, Blut in Farbe zu zeigen, zu Nutzen machen konnte, verzichtete er nahezu gänzlich darauf. Herzog lag es nicht an einer Überbietung, sondern viel eher „an einer partiellen Korrektur von Murnaus der literarischen Vorlage gegenüber recht freimütigen Verfilmung“⁶¹ und daran, seine persönliche Handschrift durch eigene filmische Deutungen des Vampirismus zu setzen. Anders als alle bisherigen Verkörperungen Draculas, repräsentiert Herzogs Dracula einen Anti-Genre-

⁵⁹ Klell, Christine/Reinhard Deutsch, *Dracula – Mythen und Wahrheiten. Ein Handbuch der Vampire*, Wien/Graz/Klagenfurt: Styria 2010, S. 153

⁶⁰ vgl. Dorn, Margit, *Vampirfilme und ihre sozialen Funktionen: Ein Beitrag zur Genregeschichte*, Europäische Hochschulschriften: Reihe 30, Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften, Bd. 60, Frankfurt a. Main/ Berlin/ Bern/ New York/ Paris/ Wien: Peter Lang 1994, S. 129

⁶¹ Brittnacher, Hans Richard, „Ars moriendi. Werner Herzogs *Nosferatu – Phantom der Nacht* (1979)“, In: Keppler, Stefan/ Michael Will (Hrsg.), *Der Vampirfilm. Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2006, S. 122

Vampir, einen leidenden Untoten, der darum fleht, geliebt zu werden. Kinski zeigt sich in seiner Rolle mit kahlem Schädel, weiß geschminktem Gesicht und stumpfen, von schwarzen Schatten umrandeten Augen, die gleichermaßen Trauer und Schrecken hervorrufen. Seine spitzen, langen Ohren, seine scharfen Krallen und besonders seine vorstehenden Vipernzähne veranschaulichen eine Hässlichkeit, die sowohl Angst als auch Mitleid erzeugt. Er erinnert vielmehr an eine Ratte oder gar an „eine Art Insekt“⁶², wie Herzog ihn selbst äußerst treffend beschreibt.

An dieser Stelle zeigt sich, dass es Schauspieler und Regisseure waren, welche die Figur des Dracula geprägt und somit nach und nach einen Stereotypen definiert haben. Dracula-Verfilmungen haben im Laufe der Zeit eine Reihe an gestalterischen Elementen produziert, welche das Genre begründeten und heute nicht mehr wegzudenken sind. Der Schwerpunkt der Geschichte liegt auf dem Kampf von Gut (Vampirjäger) gegen Böse (Vampir) und alle im Zuge dessen auftretenden Motive, die eindeutig mit dem Vampir-Genre in Verbindung gebracht werden. Alle Motive die im Laufe der Jahre in der Kinogeschichte der Vampire entwickelt wurden, sind heute Beispiele für Stereotypen. Sie zeichnen den Film und die Figur aus.

3. DIE FIGUR

3.1. DAS VAMPIRBILD HEUTE

Wie wichtig die Figur an sich ist, beziehungsweise dass die Figur mit der Geschichte untrennbar verbunden ist, sie zusammengehören und sich gegenseitig unterstützen, ist auch an der Entwicklung Draculas beziehungsweise von Vampiren im letzten Jahrhundert wahrzunehmen. Auch wenn *Bram Stoker's Dracula* (1992) nachfolgende Vampir-Romane in großem Stil geprägt hat, ist die Weiterentwicklung des Vampirs, speziell seit Beginn der 1990er Jahre, unübersehbar. In beispielsweise *Interview mit einem Vampir* (1994), wird der Vampir Louis nicht mehr als gewissenloser und sadistischer Mörder dargestellt, sondern als ein mit sich selbst hadernder Charakter, der mit seinem Schicksal als unsterblicher,

⁶² Souli, Klassiker- Tipp der Woche „Nosferatu- Phantom der Nacht (D 1979) Kritik- Die Einsamkeit des Todes. „Das Leben ist nicht alles“, <http://cinemaforever.blog.de/2012/01/01/klassiker-tipp-woche-nosferatu-phantom-nacht-d-1979-kritik-einsamkeit-todes-12379374/>, 14.05.2012

menschenblutsaugender Ausgestoßener kämpft. Der Kampf der zeitgenössischen Vampire um Normalität, Ansehen und Akzeptanz, um nicht zu sagen den Anspruch auf Gleichberechtigung und „Menschenrechte“, prägt Filme und Serien derzeit in großem Maß. Schon längst verkörpert der Vampir nicht mehr nur das Böse, er ist vielmehr zum eigentlichen Helden der Geschichte avanciert. Selbst wenn der Vampir am Ende eines Films vernichtet wird, so ist er die Figur, mit der sich die meisten Zuschauer identifizieren.

Im Laufe der Vampirfilmgeschichte wird deutlich, dass neue Filme auf alten beruhen. Die Figur des Vampirs hat sich verändert, sie wurde in vielerlei Hinsicht moderner und zeitgemäß. „Je weiter die Legende von den Vampiren sich entwickelte, desto facettenreicher wurde das Bild dieser Wesen.“⁶³ Mit der Zeit erfuhr die Legende immer mehr Ausschmückungen, einige Merkmale der Figur blieben jedoch bis heute erhalten. Dieses stereotype Bild des Vampirs kommt in den meisten Horrorfilmen und Geschichten über Dracula vor, wobei die einzelnen Darstellungsweisen, wie eingangs erwähnt, stark variieren können. Trotzdem ist es gelungen, eine allgemeingültige Zusammenfassung für den „traditionellen“ Filmvampir zu definieren⁶⁴ und ihn als stereotypes Vorbild aller Vampire zu vermerken: In den meisten Fällen wird ein Mensch von einem Vampir gebissen und dessen Blut soweit ausgesaugt, bis kaum noch Leben in seinem Körper ist. Danach trinkt der Mensch etwas Blut des Vampirs und wird somit selbst zu einem. Er begeht sein Dasein von nun an als Untoter. Da er nicht altert, ist er dazu verdammt, unendlich auf der Erde zu wandeln.⁶⁵

Er trinkt Blut, um zu „leben“, sei es Tierblut oder Menschenblut, wobei Menschenblut eine stärkere Aura besitzt und den Vampiren mehr Kraft und Energie verleiht. Unabhängig davon sind Vampire außergewöhnlich stark und besitzen ungeahnte Kräfte. Sie haben eine hundertmal stärkere Wahrnehmung als Menschen, weshalb sie wesentlich besser hören, sehen und fühlen. Jeder Vampir dieses Typs entwickelt im Laufe seines Daseins eine Gabe. Einige von ihnen können fliegen oder ihre Gestalt ändern, andere in die Zukunft sehen oder sind im Besitz von telepathischen Kräften.

Neuerdings stehen nicht mehr nur die Vampire im Mittelpunkt, sondern auch die Vampirjäger. Sie scheinen die Drehbuchautoren und Regisseure inzwischen stärker zu beschäftigen, als die

⁶³ Copper, Basil, Der Vampir in Legende, Kunst und Wirklichkeit, Leipzig: Festa 2005, S. 32

⁶⁴ vgl. Klell, Christine/ Reinhard Deutsch, Dracula-Mythen und Wahrheiten. Ein Handbuch der Vampire, Wien/Graz/Klagenfurt: Styria 2010, S. 48

⁶⁵ vgl. ebd. S. 49f.

Vampire selbst. Diese Gewichtsverlagerung ist in Filmen wie *Blade* (1998), *Van Helsing* (2004) oder *Abraham Lincoln Vampirjäger* (2012), um nur einige zu nennen, zu beobachten. Aber auch in der filmischen Gestaltung gibt es einige Änderungen: Den technischen Tricks und Actionsequenzen wurde große Aufmerksamkeit gewidmet. Mit einem Aufwand von mehreren Millionen Dollar wurde ein gigantisches digitales Cyber-Transsylvanien erzeugt. Vor allem die Verwandelbarkeit der Vampire bekam einen hohen Stellenwert. Die modernen Vampire verwandeln sich in grässliche Bestien - Fledermäuse und Wölfe mit großen Fangzähnen reichen nicht mehr aus.

Alte Schauplätze wie abgelegene Schlösser und Burgen, wo Vampire vor Tageslicht geschützt in ihren Särgen ausharren, bis die Abenddämmerung hereinbricht und sie Jagd auf ihre Opfer machen, wie etwa in *Bram Stoker's Dracula*, haben im Wandel der Zeit ausgedient. Sie vermitteln einen düsteren und mythischen Eindruck und widerspiegeln die Figuren, die in ihnen leben. Anstelle dessen wohnen Vampire wie die Cullens aus der *Twilight*-Saga (2008-2012) heute in verglasten Villen, die auf moderne Figuren mit einem zeitgemäßen Lebensstil schließen lassen. Neuerungen finden sich auch in anderen Ausstattungselementen wieder, so fährt Edward Cullen einen Luxuswagen von Volvo anstatt einer Pferdekutsche.

Auch ihre Kleidung und ihr gesamtes Erscheinungsbild sind zeitgemäß. Der Vampir wird in modernen Vampirfilmen nicht mehr ausschließlich als bedrohliches Monster mit langen, spitzen Eckzähnen dargestellt, sondern viel mehr auch als ein angepasstes, wenn auch fremdartiges Gesellschaftsmitglied, das sogar Liebesbeziehungen zu Menschen führen kann. Abgesehen von der actionreichen Darstellung der Vampirthematik gehört speziell die Thematisierung romantischer Beziehungen längst zu einem unverzichtbaren Bestandteil erfolgreicher Produktionen. Vampire haben neuerdings eine Familie, besuchen Schulen und Universitäten, üben einen Beruf aus und gestalten ihre Freizeit mit Aktivitäten, wie es „normale“ Menschen tun. Der Vampir strebt nach gesellschaftlicher Anerkennung und setzt alles daran dazu zu gehören.⁶⁶

Es hat eine Art Vermenschlichung der Vampire stattgefunden.⁶⁷ Die alptraumhafte Gestalt verkommt zu einem vegetarisch lebenden Familienvampir, dem wir Mitgefühl und Verständnis entgegenbringen. Er hat Empfindungen und ein Gewissen und agiert als Mensch,

⁶⁶ vgl. ebd. S. 158

⁶⁷ vgl. Kontić, Dobrila, „Blut gelect“, In: ARTE Magazin, Oktober 2013 sowie <http://www.arte.tv/sites/de/das-arte-magazin/2013/10/25/blut-gelect/>, 16.07.2014

nur besser: er symbolisiert nicht nur Schönheit, Verführung, ewige Jugend und Macht, sondern verfügt auch über große Selbstkontrolle und überwindet aus Liebe zur Menschheit selbst die Gier nach Menschenblut.

Mit zunehmender Sympathie der Vampire haben sich auch ihre Merkmale geändert.⁶⁸ Zwar bleiben wiedererkennbare Zeichen und Strukturen erhalten, das „typische“, klassische Bild des Vampirs gibt es jedoch heute in dieser Form nicht mehr.

Sieht man heute Spiegel, Knoblauch und Kruzifix in Vampirfilmen, sorgt das höchstens für Gelächter seitens der Zuschauer, weiß doch mittlerweile jeder, dass diese veralteten Artefakte modernen Vampiren nichts mehr anhaben können. Die Waffen im Kampf gegen die Kreaturen der Nacht werden technologisch immer fortschrittlicher, der tödliche Holzpflöck durchs Herz, das Abschlagen des Kopfes und das Verbrennen im Sonnenlicht, ja selbst vampirvernichtende Silberkugeln wie in *Blade* scheinen längst überholt zu sein. Vampire sind die neuen Superhelden: übernatürlich schön, stark, blitzschnell. Sie können in die Zukunft sehen und Gedanken und Gefühle anderer beeinflussen. Auch wenn sich viele Charakteristika der Vampire geändert haben, bleibt das Hauptmerkmal jedoch gleich. Sie sind weiterhin unsterblich und ernähren sich von Blut, wenn auch nicht selten ausschließlich von Tierblut. So auch der Cullen-Clan aus der Vampirfilmreihe *Twilight*. Die mittlerweile wohl bekannteste Vampirfamilie unterscheidet sich maßgeblich von ihren Vorgängern. So schlafen Edward und Co. nicht mehr in Särgen, sondern gar nicht mehr. Sie können sich im Sonnenlicht zeigen, wenn auch nicht ohne aufzufallen, denn ihre Haut glitzert in der Sonne wie tausend Diamanten.⁶⁹

Die neue Generation der Vampire lässt sich als Ideal der Menschheit auffassen.⁷⁰ Bleibt abzuwarten, in welcher Form sie sich weiter entwickelt und was uns als Zuschauer in künftigen Vampirfilmen noch erwarten wird.

⁶⁸ vgl. Recht, Marcus, *Der sympathische Vampir: Visualisierungen von Männlichkeit in der TV-Serie Buffy*, Frankfurt a. Main: Campus 2011, S. 89

⁶⁹ vgl. Meyer, Stephenie, *Twilight - Bis(s) zum Morgengrauen*, Hamburg: Carlsen 2008, S. 146

⁷⁰ vgl. Bacon, Simon, „The Cullens: Family, Mimicry and the Post-colonial Vampire“, In: Clayton, Wickham/Sarah Harman (Hrsg.), *Screening Twilight. Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, New York: I.B.Tauris 2014, S. 142

3.2. FIGURENREZEPTION

Figuren vermitteln uns Menschenbilder und fungieren als Handlungsträger in Erzählungen sowie als Bezugspersonen und Vorbilder, mit denen sich Rezipienten identifizieren. Laut dem Autor des Buches *Figuren im Film* ist eine Figur „ein wiedererkennbares fiktives Wesen mit einem Innenleben“⁷¹ – genauer: mit der Fähigkeit mentale Zustände wie Gedanken, Gefühle und darüber meist auch Verhalten zu beeinflussen. Figuren sind für das Verstehen und Erleben von Filmen ein zentraler Faktor und beeinflussen die Grundeinstellung und Begeisterung für einen Film entscheidend. Die Hauptfigur Edward in *Twilight* etwa wird als Schüler an einer Highschool im U.S.-Städtchen Forks dargestellt, der auf der Suche nach seiner großen Liebe Bella findet und mit ihr sein Teenager-Dasein verbringt. Der Zuschauer nimmt Teil an seinem Innenleben und seiner Rolle als klassischer männlicher Beschützer, der seine Frau „mit übermenschlicher Kraft auf Händen trägt“⁷² und erlebt mit, wie das junge Paar trotz einiger Hindernisse zusammen gefunden hat, wodurch ein persönlicher Bezug zu den Figuren aufgebaut werden konnte.

Die Figur ist immer wieder in wissenschaftlichen Studien untersucht und analysiert worden. So auch von Medien-, Film-, und Kommunikationswissenschaftler Jens Eder in seinem Werk *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, auf welches ich mich in folgenden Kapiteln vorwiegend beziehen werde. Er entwickelte für die Figurenanalyse in Spielfilmen eine methodische Anleitung, mit deren Hilfe eine Figur einer dargestellten Welt, in all ihren Facetten analysiert werden kann. Von einem allgemeinen Modell der Filmwahrnehmung ausgehend, entwickelt Eder ein Modell für Figurenrezeption. Dieses umfasst vier Stufen: Die erste Stufe besteht aus der Wahrnehmung objektloser Formen, Farben, Muster, Bewegungen und Töne. Diese Informationen der Figurendarstellung werden vorbewusst wahrgenommen und bringen emotionale Reaktionen hervor. Die zweite Stufe umfasst die Bildung mentaler Modelle von Figuren, Situationen und Ereignissen. Die wahrgenommenen Informationen werden im Gedächtnis der Zuschauer kategorisiert und identifiziert. Es entsteht ein Prozess des Verstehens und der Entwicklung detaillierter Vorstellungen von dem fiktiven Wesen und dessen Umgebung. Dabei wird ein breites Spektrum an Emotionen hervorgerufen, darunter

⁷¹ Eder, Jens, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren 2008, S. 64

⁷² Klell, Christine/ Reinhard Deutsch, *Dracula-Mythen und Wahrheiten. Ein Handbuch der Vampire*, Wien/Graz/Klagenfurt: Styria 2010, S. 158

auch Empathie und Sympathie für die Figur. Auf Stufe drei erfolgt die Erschließung indirekter Bedeutungen. Hier finden themenbezogene Schlussfolgerungen sowie symbolische und metaphorische Interpretationen statt, die über die fiktive Welt hinausgehen und emotional auf das eigene Leben bezogen werden. Die vierte Stufe schließlich bildet die Reflexion über kommunikative Kontexte. Dabei können Zuschauer mit ästhetischen, moralischen und selbstbezogenen Bewertungen über vorige Rezeptionsebenen sowie die Wirkung der Figur nachdenken.⁷³

Jede Rezeptionsebene enthält unterschiedliche Besonderheiten. Die basale Wahrnehmung ist sowohl visueller als auch auditiver Art. Bei den mentalen Modellen nehmen Zuschauer eine bildliche Vorstellung von der Figur wahr. Sie bekommen den Eindruck, fiktive Wesen in ihrer Persönlichkeit und Sozialität zu erleben. Man kann sich mit ihnen identifizieren und mitfühlen. Im Feld der indirekten Bedeutungen wird analysiert, wofür die Figur steht und was sie vermittelt. Bei der Kommunikation können verschiedenste Faktoren Gegenstand der Reflexion werden. Zuschauer überdenken ihre Emotionalität und Anteilnahme an den Figuren und entscheiden über ihre Funktionen und deren Wirkung auf das Publikum. Desweiteren wird auf dieser Ebene der Figurenrezeption die Analyse über die ästhetische Gestaltung des Films vorgenommen.⁷⁴

Den Schwerpunkt bilden die fiktiven Wesen. Figuren werden als Symbole und Ausdruck für persönliche Gefühle aufgefasst. Meist besitzt der Zuschauer bereits vor dem Rezeptionsprozess ein Vorwissen über die Figuren, welches das Aufnehmen von Informationen, die durch den Film vermittelt werden, beeinflusst. Das Verständnis und die individuelle Interpretation von Inhalten können daher nie völlig klar einer Rezeptionsebene zugeordnet werden. Auf der Ebene der fiktiven Welt beispielsweise, können Figurenmodelle verschiedene Arten von Vorstellungen über psychische oder physische Merkmale einer Figur aufweisen und dementsprechend unterschiedliche Interpretationen auslösen.⁷⁵

Um Zuschauerreaktionen in der Praxis verständlich zu machen dient die Figurenanalyse. Die Aufgabe der Analyse besteht aber nicht nur darin, einzelne Figuren zu untersuchen, sondern

⁷³ vgl. Eder, Jens, Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse, Marburg: Schüren 2008, S. 101 ff.

⁷⁴ vgl. ebd. S. 104

⁷⁵ vgl. ebd. S. 105

auch „aller vorwiegend auf sie bezogene Aspekte fiktionaler Texte, Rezeptions- und Kommunikationsvorgänge“.⁷⁶

Die *Uhr der Figur* ist ein Basismodell, das zur ersten Einschätzung von Figuren und als Grundlage für genauere Untersuchung dienen kann.

3.3. DIE FIGURENANALYSE NACH JENS EDER

Bei der Figurenanalyse nach Jens Eder können vier Aspekte der Rezeption und Analyse von Figuren unterschiedet werden: Figuren sind erstens Bewohner einer fiktiven Welt, zweitens Artefakte mit einer bestimmten Gestaltung, drittens Symbole, die Bedeutungen vermitteln und viertens Symptome, die Rückschlüsse auf ihre Produktion und Rezeption ermöglichen.

Auf der Artefakt-Ebene werden dem Zuschauer, durch die im Film verwendeten Darstellungsmittel, Informationen über die Figur gegeben. Zentral sind dabei Besetzung, Starimage, Schauspielkunst der Darsteller, Kameraführung, Tongestaltung, Montage und Musik. Diese Eigenschaften verdichten sich auf der zweiten Ebene zu einem mentalen Modell in den Köpfen der Zuschauer. Sie konstruieren einen fiktiven Bewohner in einer erzählten Welt. Um die fiktive Person zu analysieren, muss man sie anhand ihrer Eigenschaften beschreiben. Darunter zählen ihre Körperlichkeit, wozu die Gestalt, Gestik, Mimik und Kleidung gehören, ihre Sozialität, womit persönliche Beziehungen und der Status gemeint sind und ihr Charakter. Auf der dritten Stufe der *Uhr der Figur* können die somit gebildeten Figurenmodelle als Symbole verstanden werden. Wenn wir Figuren als Symbole analysieren, gilt es herauszufinden, welche indirekten Bedeutungen sie vermitteln beziehungsweise zu beantworten, wofür die Figur steht. Und schließlich lassen sich Figuren als Symptome verstehen. Auf dieser letzten Ebene stellt sich die Frage, welche individuellen und gesellschaftlichen Faktoren an ihrer Entstehung beteiligt waren, welche Wirkung sie auf das Publikum haben und was sie in der Realität bei den Zuschauern auslösen oder kurz gefasst, warum die Figur so ist und welche Folgen das hat.⁷⁷

⁷⁶ ebd. S. 108

⁷⁷ vgl. ebd. S. 124

<u>Rezeptionsebene</u>	<u>Aspekt der Figur</u>	<u>Grundfrage</u>	<u>Zugeschriebene Eigenschaften</u>	<u>Relata</u>
Mentale Modellbildung	diegetisch: fiktives Wesen	WAS wird dargestellt? Welche Eigenschaften hat die Figur als fiktives Wesen?	Diegetische Eigenschaften in einer fiktiven Welt	Elemente der dargestellten Welt
Assoziation indirekter Bedeutungen	thematisch: Symbol	WOFÜR steht die Figur? Welche indirekten Bedeutungen vermittelt sie?	Thematische, symbolische und metaphorische Relationen	Abstrakte Themen, Eigenschaften, Propositionen etc.
Schlüsse auf reale Kommunikations-Phänomene	pragmatisch: Symptom	WARUM ist die Figur so? Welche Ursachen und Wirkungen hat sie in der Realität?	Kontextbezogene Relationen zur Realität (der Kommunikation)	Kommunikative Kontexte und ihre Elemente
1) Basale Wahrnehmung 2) Ästhetische Reflexion	ästhetisch: Artefakt	WIE wird die Figur dargestellt? Welche Mittel, Strukturen und Strategien werden dabei eingesetzt? Welche basalen Wahrnehmungserlebnisse ruft das hervor?	Darstellungsbezogene Relationen zu Mitteln und Strukturen des Textes (Figurendarstellungen)	Textelemente

Abb. Grundstrukturen der Figurenanalyse und ihre theoretischen Entsprechungen⁷⁸

Zuschauer versuchen meist die Figuren zunächst in Kategorien und Typen einzuordnen. Dies gelingt vor allem dann, wenn ein Film dafür entsprechende Informationen über eine Figur bietet. Der Zuschauer orientiert sich dabei an bereits vorhandenen Kenntnissen. Die Figuren werden dabei wie reale Personen über ihre Persönlichkeit, ihre sozialen Rollen und ihre Gruppenzugehörigkeit kategorisiert. Bei Filmfiguren kommen zusätzlich mediale Typen wie Westernhelden oder Bösewichte hinzu, die durch bestimmte wiederholte Informationen bereits bekannt sind. Die Zuschauer ziehen Schlussfolgerungen und bilden bestimmte Erwartungen über diese Figur. Sind entsprechende Informationen über eine Figur vom Film aus nicht gegeben, so werden die Rezipienten dazu bewegt, individuelle Figurenmodelle außerhalb einer bestimmten Kategorie zu bilden. Die Erwartungen an die Figur sind weniger

⁷⁸ vgl. ebd. S. 127

klar, der Zuschauer ist auf ausführlichere Informationen angewiesen.⁷⁹ Zu unterscheiden sind hierbei zwischen der Typisierung und der Individualisierung der Figur. Je nachdem, ob die Figur bekannt oder widersprüchlich konstruiert ist, reagieren wir auf unterschiedliche Weise auf sie. An dieser Stelle ist es sinnvoll, sich mit der Frage zu beschäftigen, welche Eigenschaften fiktive Wesen haben und mit welchen Konzepten man sie analysieren kann.

3.3.1. FIGUREN ALS FIKTIVE WESEN – DIE MENTALE MODELLBILDUNG

Um fiktive Wesen nachvollziehbar zu beschreiben, schlägt Eder ein anthropologisches Kategoriensystem vor, das die drei allgemeinsten Eigenschaftsbereiche eines Menschen umfasst. Dazu gehören seine Körperlichkeit, Psyche und Sozialität.

Zur Analyse der Körperlichkeit eignet sich neben Alter, Geschlecht und Körperbau vor allem die nonverbale Kommunikation. Sie ermöglicht Körpersprache zu beschreiben, etwa Gestik, Mimik, Blickverhalten, Körperhaltung und auch äußere Erscheinungen wie Kleidung und Frisur. Unter die körperlichen Eigenschaften zählen auch Attraktivität und Fähigkeiten wie Kraft und Geschick, die es zu untersuchen gilt.

Zur Analyse der Psyche kann man nach dem Innenleben und der Persönlichkeit einer Figur fragen. Untersucht werden ihre Gedanken und Gefühle, ihre Wahrnehmung (worauf die Figur ihre Aufmerksamkeit richtet und welche Sinneseindrücke sie aufnimmt), Motivation (welche Überlegungen, Handlungspläne, Ziele und Werte das Verhalten der Figur motivieren) und ihr Bewusstsein sowie mentale Fähigkeiten.

Zur Analyse der Sozialität der fiktiven Personen eignen sich Kategorien zur Beschreibung ihrer Gruppenzugehörigkeit wie Familie, Freundschaft, Partnerschaft, Beruf, Religion, Nationalität, ihre Beziehungen, sozialen Rollen und Machtpositionen.

Zwar schließen wir als Zuschauer von äußerlichen Merkmalen schnell auf Psyche und Sozialität einer Figur, doch nutzen wir auch Informationen außerhalb der fiktiven Welt, wie Erzählerkommentare, Filmmusik und Bildgestaltung, die zu ihrer Charakterisierung beitragen.

⁷⁹ vgl. ebd. S. 229f.

Bisher genannte Analysekonzepte erleichtern die Beschreibung fiktiver Wesen. Zur Erklärung ihrer Entstehung dient die Analyse der Figuren als Artefakte.⁸⁰

3.3.2. FIGUREN ALS ARTEFAKTE – DIE ÄSTHETISCHE REFLEXION

Hauptaugenmerk bei der Analyse der Figuren als Artefakte liegt auf der Verwendung filmischer Mittel und wie Figuren dadurch gestaltet sind. Ihre Gestaltung kann auf drei Hinsichten untersucht werden.

Filmische Darstellungsmittel machen Figuren in Bild und Ton anschaulich und dienen als Charakterisierungsmittel. Dazu tragen Besetzung, Schauspielstil, Kameraführung und Musik sowie Tongestaltung bei. Diese hör- und sichtbaren Zeichen ermöglichen Schlüsse auf nicht wahrnehmbare Eigenschaften der Figur. Charakter und Innenleben der Figur werden also weitgehend aus der äußerlichen Gestalt, Verhalten, Mimik, Sprechweise, Namen, Umgebung und Erzählerkommentaren erschlossen.

Im Weiteren geht es darum, wie die gewonnenen Figuren-Informationen angeordnet werden können und welche Strukturen sie bilden. Filme verbreiten jene Informationen auf unterschiedliche Weise und erzielen dadurch bestimmte Wirkungen bei den Zuschauern, wie die Entwicklung und Vorstellung von Figurenmodellen, das Interesse an den Figuren, sowie Spannung und Neugierde. Gemessen an den Kriterien Dauer, Menge, Häufigkeit und zeitliche Anordnung lassen sich die Figuren zu einer gefestigten Darstellung konstruieren.⁸¹

Bei der Dauer der Information handelt es sich um den Zeitraum, wie lange die Figur im Bild oder im Dialog dargestellt und beschrieben wird. Wird sie von der Kamera nur beiläufig gestreift oder folgt ihr die Kamera über einen längeren Zeitraum? Wird sie von anderen Figuren erwähnt oder nur nebenbei über sie gesprochen? Bei der Menge geht es um die Anzahl der Informationen, die der Figur zugeordnet werden. Darüber lässt sich auch darauf schließen, ob es sich bei der Figur um eine Haupt- oder Nebenfigur handelt. Die Bedeutung

⁸⁰ vgl. ebd. S. 176ff.

⁸¹ vgl. ebd. S. 322ff.

einer Information wird durch ihre Häufigkeit im Film ausgedrückt. Durch wiederholtes Sehen einer Information bleibt sie im Gedächtnis des Zuschauers, schafft Erwartungen und Veränderungen fallen besser auf. Die zeitliche Anordnung oder Reihenfolge, „in der Informationen über die Figur präsentiert werden, spielt eine zentrale Rolle bei ihrer Charakterisierung.“ Sie ist ein „wesentliches Mittel, um figurenbezogene Spannung, Überraschung und Neugierde zu erzeugen“.⁸²

Zuletzt

„die Mittel und Strukturen der Figur als Artefakte spielen im Rezeptionsprozess eine Doppelrolle: Zum einen liegen sie unserer Wahrnehmung von Figuren vorbewusst zugrunde und lenken unsere Reaktionen. Zum anderen können sie aber auch zum Gegenstand bewusster Reflexion werden, man kann ihre Funktion erfassen, sie bewerten oder aus ihnen auf Eigenschaften des fiktiven Wesens schließen.“⁸³

3.3.3. FIGUREN ALS SYMBOLE - ASSOZIATION INDIREKTER BEDEUTUNGEN

Um die Figuren als Symbole zu analysieren, stellt sich zunächst die Frage, für welche Arten indirekter Bedeutungen die Figuren stehen können, was in sie hineingelesen werden kann und was sie den Zuschauern vermitteln sollen. Figuren dienen als übergeordnete, metaphorische Zeichen. Wofür die Figur als „Symbol“ steht, hängt meist von ihren Merkmalen als fiktive Figur ab. Die Darstellung des fiktiven Wesens kann auf verschiedene Weise auf die Repräsentation von etwas Anderem hindeuten und über die dargestellte Welt hinaus auf Weiteres verweisen. Eine Figur kann vielfältige Funktionen erfüllen und für unterschiedliche Dinge stehen: für allgemeine menschliche Eigenschaften, reale Personen, Ideen, soziale Rollen, Archetypen und soziale Gruppen sowie für übergeordnete Bedeutungen im Sinne der Psychoanalyse und als mythische beziehungsweise religiöse Figur.⁸⁴ Der Zuschauer entschlüsselt diese Bedeutungen also, indem er zunächst an die bereits zuvor gewonnenen

⁸² ebd. S. 364

⁸³ ebd. S. 324

⁸⁴ vgl. ebd. S. 537

Informationen und Vorstellung über das fiktive Wesen anknüpft. Anhand von Informationen über ihr Äußeres oder ihre Handlungen lassen sich allgemeine Aussagen über sie vermitteln. Ein anschauliches Beispiel wäre eine dunkel gekleidete Person, die man umgehend mit dem Bösen identifiziert. Eine weitere Metapher könnte die Figur als Vampir darstellen, der verdrängte (sexuelle) Wünsche und Ängste versinnbildlicht. Desweiteren gilt es herauszufinden, welchen Beitrag die Figur zu Filmthemen leistet.

3.3.4. FIGUREN ALS SYMPTOME – SCHLÜSSE AUF KOMMUNIKATIVE KONTEXTE

Die Analyse von Figuren als Symptome setzt zunächst das Wahrnehmen bestimmter Eigenschaften einer Figur voraus: körperliche, psychische und soziale Merkmale (fiktive Figur), Darstellungsweisen (Artefakt) und ihre indirekten Bedeutungen (Symbol). Dies ist notwendig, um zu ermitteln, weshalb die Figur gerade so gestaltet ist und welche Auswirkungen sie auf die Zuschauer hat. Sie gibt Hinweise darauf, wie ihre Erfinder andere Menschen wahrnehmen und können unsere Wahrnehmung auf andere Menschen und uns selbst verändern. „Figuren werden Verhältnisse zu verschiedenen Elementen des Kommunikationsprozesses zugeschrieben, zu Rezipienten, Produzenten, ihren Kontexten und Einflüssen.“⁸⁵ Auf die Rezeption bezogen, kann man nach Wirkungen der Figur fragen, etwa nach dem Einfluss der Figur auf das Publikum. Auf die Produktionsseite bezogen, kann man also nach den Gründen für die Entstehung der Figur fragen, etwa ob das Wesen der Figur auf den Filmemacher zurückzuführen ist. Zudem wird die Figur mit soziokulturellen Kontexten in Verbindung gebracht und der Frage, welches Bild sie prägt. Wenn eine Figur als Symptom bezeichnet wird, meint dies ganz allgemein, dass sie als Sinnbild oder Metapher für Geschehnisse in der Realität aufgefasst wird. Die Figur entsteht aus der Realität und wirkt in sie zurück.⁸⁶

⁸⁵ ebd. S. 137

⁸⁶ vgl. ebd. S. 545ff.

EMPIRISCHER TEIL

4. ANWENDUNG DER THEORIE AUF DIE FILMBEISPIELE

4.1. *BRAM STOKER'S DRACULA* (1992)

„The blood is the life...and it shall be mine!“⁸⁷

Francis Ford Coppolas filmische Umsetzung orientiert sich inhaltlich stark an Stokers Romanvorlage. Obwohl die Geschichte nicht neu ist, schaffte er es, die Titelfigur neu zu beleben und nicht nur Massenpublikum, sondern auch Intellektuelle anzuziehen. Er veranschaulicht die Menschlichkeit des Vampirs, indem er Dracula zum tragisch-romantischen Helden macht, der seine große Liebe verloren, aus Leid Gott entsagt und zur Strafe zu einem Dasein als Vampir verdammt wurde. Umgesetzt wurde der Film, der aufgrund des geringen Budgets ausschließlich im Studio gedreht wurde, mit modernster Technik, aufwendigen Spezialeffekten⁸⁸ und bekannten Stars wie Gary Oldman, Sir Anthony Hopkins, Keanu Reeves und Winona Ryder.

Der Regisseur bemühte sich um eine möglichst zeitgemäße Umsetzung der Geschichte und versuchte dem Zuschauer, den Grund für Draculas Existenz und dessen Handeln verständlich zu machen. Dies schaffte er einerseits durch die historisch belegten Hintergründe um den rumänischen Herrscher und Feldherrn Vlad III. Drăculea, später Tepes (der Pfähler) und andererseits in Form von Motiven. Vor allem der Selbstmord seiner Frau Elisabeta lässt den Zuschauer das Motiv der Rache Draculas deutlich werden. Als dieser siegreich von einer Schlacht heimkehrte, findet er seine Geliebte, im Glauben er sei im Kampf gefallen, tot in der Kapelle auf und entsagte aus Verzweiflung und Wut daraufhin Gott: „I shall rise from my own death...to avenge hers with all the powers of darkness.“⁸⁹

⁸⁷ Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker's Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992, TC: 00:04:49 – 00:04:57 (rumänisch/englisch Untertitelt)

⁸⁸ vgl. Bunson, Matthew, Das Buch der Vampire. Von Dracula, Untoten und anderen Fürsten der Finsternis. Ein Lexikon, Bern/Wien: Scherz 2002, S. 36

⁸⁹ Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker's Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992, TC: 00:04:24-00:04:32 (rumänisch/englisch Untertitelt)

Figur als fiktives Wesen

Coppola stellt seinen Protagonisten Graf Dracula (Gary Oldman) zu Beginn des Films als älteren Mann dar, der als Stammhalter einer uralten heiligen Ordensdynastie größte Autorität besitzt. Als Aristokrat und ehemaliger großer Herrscher vertritt er sein Land und seinen Stammbaum mit Stolz und berichtet seinem Gast, dem jungen Rechtsanwalt und Immobilienmakler Jonathan Harker (Keanu Reeves), auf seinem Schloss von den Triumphen und Legenden seines Geschlechts. Draculas äußerliche Merkmale und sein Verhalten sind sehr präsent und einprägsam und dienen als Zeichen seiner sozialen Stellung, besonders aber auch zur Unterstreichung seiner Andersartigkeit gegenüber anderer Figuren. Laut den Filmwissenschaftlern Tröhler und Taylor ist das filmische Körperbild „eine ästhetische und soziale Konstruktion mit einem physisch-psychischen Ausdruckspotential“⁹⁰. Der Körper ist somit nicht bloß ein Abbild des Schauspielers, sondern erhält erst durch die Inszenierung eine versinnlichte Bedeutung im Film.

Coppola hat darauf verzichtet ihn in dem klassischen Vampirkostüm mit schwarzem Cape zu zeigen, stattdessen trägt der Graf ein bodenlanges, weißes Gewand und darüber einen blutroten seidig-glänzenden Mantel mit meterlanger Schleppe und der Bestickung zweier Drachen, die als Symbol noch öfters im Film auftauchen werden. Sein schneeweißes aufgestecktes Haar endet in einem gesäßlangen, aufwendig geflochtenen Zopf und sein faltiges, länglich-ovales Gesicht, gekennzeichnet von einer äußerst hohen Stirn, lässt die Adern durch die Haut scheinen. „Der allgemeine Eindruck war der einer außerordentlichen Blässe. [...] Die Nägel waren lang und dünn, zu nadelscharfen Spitzen geschnitten“⁹¹ und seine Handflächen sind behaart. Seine Körperhaltung ist trotz seines Alters aufrecht und stolz. In seinem Näheverhalten ist er oft dominant, indem er den Grad zwischen Nähe und Distanz bestimmt und seinem Gegenüber beim Sprechen sehr nahe kommt. Draculas Ausdrucksweise ist vornehm, die Stimme charakteristisch tief und kratzig und seine Sprechweise langsam und gewählt mit rumänischem Akzent.

⁹⁰ Tröhler, Margrit/Henry Taylor, „Zu ein paar Facetten der menschlichen Figur im Spielfilm“, In: Heller, Heinz-B. (Hrsg.), *Der Körper im Bild: Schauspielen-Darstellen-Erscheinen*. Schriftenreihe der Gesellschaft für Film und Fernsehen, Marburg: Schüren 1999, S. 139

⁹¹ Stoker, Bram, *Dracula*. Köln: Anaconda 2008, S. 25

Sein Körperbild und seine Gestalt ändern sich im Laufe des Films immer wieder. Zwar sieht Dracula menschlich aus, doch ist er eine übermenschliche, körperliche Figur, die aber auch die Gestalt nicht-menschlicher Wesen in Form von Nebel oder Tieren wie Ratten, dem Wolf und einem fledermausartigen Monster annehmen kann. Um Bekanntschaft mit Mina Murray (Winona Ryder), Harkers Verlobter, zu machen, wandelt sich Dracula wiederum zu einem jungen attraktiven Prinzen. Seine Haare sind nun lange, gewellt und dunkel und er trägt einen Chin Puff (Oberlippenbart und schmales Unterlippenbärtchen). Er ist groß und schlank und auch er hat einen rumänischen Akzent. Sein charmantes, selbstbewusstes Auftreten und seine elegante Kleidung in Form von Gehrock, Zylinder und Handschuhen bringen seine aristokratische Stellung und seine starke Persönlichkeit zur Geltung. Dazu trägt er einen Spazierstock, dessen Griff wiederum mit dem Symbol des Drachen versehen ist, das auf seine Zugehörigkeit zum Drachenorden verweist. In der traditionellen christlichen Symbolik wird der Drache „mit der Schlange gleichgesetzt, [...] der Macht des Bösen, dem Teufel, dem Versucher, dem Feind Gottes, er verkörpert auch den Tod, die Finsternis, Heidentum und Ketzerei“.⁹²

Anders als die Darstellung des Grafen Dracula, die auf sein Alter und seine Macht abzielt, widerspiegelt die Darstellung des jungen Dracula hingegen Aspekte wie Schönheit, maskuline Stärke und Sexualität. Als intelligenter, weit gereister Mann aus einer fremden Kultur wirkt er äußerst anziehend.

Erfundene Wesen und ihre Umwelt weichen oft in erheblicher Weise von der realen Lebenswelt ab. Trotz menschlich kultiviertem Aussehen ist die Figur mit einer realen Person nicht vergleichbar, da sie nicht-menschliche Eigenschaften und Fähigkeiten besitzt. Sie hat kein Spiegelbild, schreckt vor Kreuzen und Knoblauch zurück, beeinflusst Menschen, indem sie ihre Gedanken liest und saugt ihren Opfern zu guter Letzt ihr Blut aus. Das Beißen und Töten machen die Figur vielmehr zum lüsternen blutrünstigen Monster. Diese Eigenschaftskonstellation entspricht dem medialen Stereotyp des Vampirs, der im Gedächtnis der Zuschauer weithin gespeichert ist. Aufgrund des Vorwissens über den Mythos Vampir und den damit verbundenen Charakteristika, sind die Handlungen und die Vorgehensweise der Figur bis zu einem gewissen Umfang vorhersehbar. „Vampire [...] kommen aus dem Verborgenen, dem Dunklen. Als Monster repräsentieren sie das archetypisch Böse, eine existentielle Bedrohung, der man nicht entkommen kann; sich zu stellen ist unvermeidlich.

⁹² Cooper, Jean C., Illustriertes Lexikon der traditionellen Symbole. Wiesbaden: Drei Lilien 1986, S. 36

Denn das Böse ist drastisch bis zum äußersten und verletzt alle Regeln von Menschlichkeit und Moral.⁹³

Nicht von ungefähr ist Blut ein zentrales Thema dieses Films. Immer wieder werden unterschwellige Anspielungen gemacht, wie etwa „Niemals trinke ich...Wein“⁹⁴ oder „Blut ist das Kostbarste, das es heutzutage gibt“⁹⁵, die lediglich den Zuschauer wissen lassen, welche Kreatur tatsächlich hinter dem charmanten Aristokraten steckt. Von noch größerer Bedeutung ist jedoch das Thema Liebe. Vor allem Draculas zärtliche Gefühle für seine verstorbene Frau Elisabeta beziehungsweise Mina, die geglaubte Reinkarnation Elisabetas, werden hervorgehoben und bilden einen auffallenden Kontrast zu der Grausamkeit, mit der er seine Opfer tötet. Ungeachtet der Darstellung als furchteinflößende Bestie, ist Dracula überwiegend eine tragisch-romantische Heldenfigur, die den Zuschauer an ihrem nahezu schon menschlichen Innenleben teilhaben lässt. Nach der anfänglichen Wut und Verzweiflung über ihren Verlust, wird im Laufe des Films immer mehr auch die tief empfundene Trauer deutlich. Mehrmals sieht man Tränen über Draculas Gesicht laufen. 400 Jahre sucht Dracula nun nach seiner „wahren“ Liebe, die er glaubt in Mina wiedergefunden zu haben. Er setzt alles daran sie wieder für sich zu gewinnen, empfindet jedoch in jenem Moment, als er sie zu seinesgleichen machen könnte, erstmals Mitgefühl für einen Menschen und verweigert zunächst, innerlich zerrissen, sie dem gleichen Schicksal wie sich selbst auszusetzen und zu ewigem Leben zu verdammen. Er spricht über sich selbst als Monster, sieht sich jedoch nicht als seelenloses und lebloses Wesen, für das er von den Menschen aufgrund seiner Bedrohung gehasst und gefürchtet wird.

Vermutlich könnte dies eine Erklärung dafür sein, warum Dracula sein Leben als Einzelgänger fristet. Bis auf den Gesellschaftskreis drei junger Vampirmätressen ist er in kein soziales Gefüge involviert, hat keine Familie und gehört auch sonst keiner gemeinschaftlichen Gruppe an. Seine Haltung zur Gesellschaft ist ablehnend, weshalb er keinerlei Freunde hat und näheren Menschkontakt, abgesehen von Mina, ausschließlich zu seinen Opfern pflegt. Als kleiner Diskurs möchte ich auf den Autor Philip Martin verweisen, der das Erkennen des Selbst im Spiegel als Voraussetzung für das Erkennen Anderer als ersten Schritt der Sozialisation hält. Da Dracula ohne eigenes Spiegelbild auch jemand anderes nicht erkennen

⁹³ Faulstich, Werner, Grundkurs Filmanalyse. Paderborn: Fink 2002, S. 45

⁹⁴ Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker’s Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992, TC: 00:13:12-00:13:16

⁹⁵ ebd. TC: 00:14:21- 00:04:31

kann, könne er sein Handeln innerhalb einer sozialen Welt nicht begreifen.⁹⁶ Sein Verhalten könnte als soziopathisch beschrieben werden. Trotzdem lässt ihn seine Gefährlichkeit erotisch und attraktiv wirken und ruft bei Mina aber auch beim Vampirjäger Professor Abraham van Helsing (Anthony Hopkins) Bewunderung hervor.

Sozialität und Psyche sind hier miteinander und mit Werten und Emotionen verbunden.⁹⁷ Filme suggerieren die Psyche von Figuren keineswegs nur durch deren Äußeres und Verhalten, auch das Setting kann den düsteren Charakter und das flüchtige Innenleben des Protagonisten widerspiegeln und zeigt seine Situierung in der Gesellschaft.⁹⁸

Die Räumlichkeiten sowie die Umgebung, in der sie sich befindet, sind eine Metapher für die Figur. Dracula lebt einsam und trostlos auf seinem alten Schloss, das sich abgelegen in Transsylvanien, inmitten der Karpaten, „einer der wildesten und wenig bekanntesten Gebiete Europas“⁹⁹, befindet, „diesem verfluchten Land, wo der Teufel und seine Kinder auf menschlichen Füßen umherstreifen“.¹⁰⁰ Umgeben von Abgrund steht das Schloss, dessen Ruinen einer Menschensilhouette ähneln, auf einer Art Felsen mitten im Nichts. Sein Gemäuer ist verfallen und seine einst prächtigen Räume sind nun verwahrlost. Es dient als einziger Rückzugsort für Dracula, dort wo alles begann und schließlich endet. Das Schloss verweist demnach auf sein Alter, seine adelige Herkunft, sein Wesen, in dem er gefangen ist und sein Leben als Einzelgänger, abgeschieden von der Außenwelt.

Figur als Artefakt

Dracula ist eine der bekanntesten Figuren des klassischen Hollywoodkinos. Anders als in vielen Mainstreamfilmen, sind die Figur und ihre Motive jedoch nicht so einfach und klar

⁹⁶ vgl. Martin, Philip, „The Vampire in the Looking Glass: Reflection and Projection in Bram Stoker’s Dracula“, In: Bloom, Clive (Hrsg.), Nineteenth Century Suspense: From Poe to Conan Doyle, New York: St. Martin’s Press 1988, S. 82

⁹⁷ vgl. Eder, Jens, Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse, Marburg: Schüren 2008, S. 180

⁹⁸ vgl. Faulstich, Werner, Grundkurs Filmanalyse, Paderborn: Fink 2002, S. 105

⁹⁹ Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker’s Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992, TC: 00:08:21-00:08:24

¹⁰⁰ ebd. TC: 00:55:03- 00:55:07

verständlich, weshalb sie der Figurenkonzeption des Independent-Realismus entspricht und komplex, inkonsistent, opak, ambivalent und inkohärent ist. Grundmerkmale von Draculas Körperlichkeit, Psyche und Sozialität sind bereits erwähnt worden. Im Bereich der Körperlichkeit fallen seine männliche Stärke und Wandelbarkeit auf, die Präsenz seiner Körpersprache und die einprägsame Stimme. Im Bereich der Sozialität zeichnet sich Dracula durch seinen hohen Status und seine machtvolle Stellung aus, sein egozentrisches einzelgängerisches Dasein, aber auch durch seine allgemeine Bedrohung. Wenn man Draculas Innenleben betrachtet, so wird deutlich, dass sein innerer Konflikt wesentlichen Anteil an seinen Handlungsmotiven hat. Einerseits werden offen seine Gefühle gezeigt, sodass der Zuschauer beinahe Empathie empfindet, andererseits lassen ihn seine blutgierigen Taten und seine monsterähnliche Erscheinung zurückschrecken. Die Eigenschaften der Figur verweisen aufeinander und bilden einen Zusammenhang, auch wenn sie aufgrund ihrer Widersprüchlichkeit merkwürdig oder sogar logisch unmöglich erscheinen.

Die Figur wird sowohl durch ihr Äußeres als auch durch ihre Handlungen und Dialoge charakterisiert. Speziell die Dialogbeiträge anderer Figuren enthalten bedeutsame, wenn auch zum Teil versteckte Hinweise über die Figur. Aussagen wie „Jedes Leben, das ich aufnehme, gibt mir ihr Leben zurück“¹⁰¹ oder „Man kann viel lernen von jeder Art von Biester“¹⁰² sind kennzeichnend dafür.

Als typisierte, diegetische Figur richtet sich die Aufmerksamkeit jedoch auf die Figur als fiktives Wesen, ihr Aussehen und Handeln, ihre Persönlichkeit und physischen Vorgänge. Trotzdem oder deshalb spielen auch die visuellen Darstellungsverfahren eine wesentliche Rolle, um Informationen über die Figur zu vermitteln. So können etwa die Art und Weise der Kameraführung und Beleuchtung oder die Gestaltung der Kostüme die Wahrnehmung der Figuren lenken und die Wichtigkeit ihrer Position im Film anzeigen. Ganz allgemein lässt sich beobachten, dass Dracula in den meisten Sequenzen vorkommt, entweder ist er im Bild präsent oder andere Figuren sprechen über ihn. So spricht Mister Renfield (Tom Waits), Harkers Vorgänger, der in eine Irrenanstalt eingewiesen wurde, über Dracula als den „Meister allen Lebens“, der kommen wird, um ihn unsterblich zu machen.¹⁰³ Und auch van Helsing erläutert mittels Voice-Over unter anderem, dass sich auch Vampire, obwohl es nicht ihre

¹⁰¹ Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker’s Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992, TC: 00:23:27 - 00:23:32

¹⁰² ebd. TC: 00:52:17 – 00:52:20

¹⁰³ vgl. ebd. TC: 00:23:41- 00:23:47

natürliche Zeit ist, bei Tag frei bewegen können.¹⁰⁴ Voice-Over werden im Film oftmals in Form von verfassten Briefen und Tagebucheintragungen verwendet und lassen den Rezipienten somit an den Gefühlen und Gedanken der Figuren teilhaben. Offensichtlich versuchte Coppola dabei die Gattung des Briefromans¹⁰⁵, die Stokers Werk ursprünglich ist, zu berücksichtigen. Er zeigt den Briefwechsel zwischen verschiedenen Figuren, der von persönlichen Notizen in Tagebüchern ergänzt wird und ermöglicht so, das Geschehen der Geschichte aus verschiedenen Perspektiven wahrzunehmen.

Aufgrund der eingesetzten Darstellungsmittel wurde der Film zu einem visuellen Erlebnis. Coppola will seine Version der Draculageschichte durch die Sprache der symbolträchtigen Bilder zeigen und versucht die Handlung durch gewaltige Aufnahmen zu vermitteln. Die bunten Bilder sind expressionistisch überladen und wirken, wie die Figur selbst, insgesamt sehr unrealistisch. Bereits im Produktionsvorfeld hatte sich Coppola darauf festgelegt, dass der Film ohne große Computereffekte auskommen sollte. Er wollte einen „handgemachten“ Film, in dem nur alte Tricks verwendet werden und nur mit alten Traditionen gearbeitet wird. Der Vorgang war zwar aufwendiger als mit Greenscreen zu arbeiten, doch Coppola bestand darauf, ausschließlich im Studio zu drehen und nur Effekte von der Jahrhundertwende zu benutzen. In die Geschichte sollten dramatische Schattenspiele, Illusionen, Projektionen und Doppelbelichtungen integriert werden. Umgesetzt wurden die Tricks durch rückwärtslaufende, gekippte sowie am Kopf stehende Kameras und spiegelverkehrte Sets. Es wurde sogar mit einer alten Pathé-Kamera, einer Stummfilmkamera, gedreht, die den Bildern einen ganz besonderen Stil verleiht. Der Film ist vermutlich einer der letzten, der auf diese Weise gedreht wurde. Alle Effekte entstanden in der Kamera. Diese „naiven Effekte“ verleihen dem Film eine Art mythische Seele und passen zugleich gut in die spätviktorianische Ära, in der der Film angesetzt ist. Der Gedanke war einen irritierenden, unwirklichen Gesamteffekt zu erzeugen, ohne dass man zwingend wissen muss, wie er entstanden ist und den Zuschauer somit von dem Gedanken der Realität distanziert und eine außergewöhnliche Welt betreten lässt.¹⁰⁶

¹⁰⁴ vgl. ebd. TC: 00:42:20 - 00:42:32

¹⁰⁵ vgl. Hobsch, Manfred, *Mach's noch einmal! Das große Buch der Remakes – über 1300 Filme in einem Band*. Von „Anna Karenina“ bis „William Shakespeare's Romeo & Julia“, von „Body Snatchers“ bis „Die Schöne und das Biest“ und von „Bram Stoker's Dracula“ bis „Mary Shelley's Frankenstein“, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2002. S. 119

¹⁰⁶ vgl. Aubry, Kim, „In-Camera – The naive visual effects of Bram Stoker's Dracula“, In: Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker's Dracula“, Blu-Ray DVD, Columbia Pictures 1992, Erscheinung: 2007

Das Besondere an *Bram Stoker's Dracula* ist, dass durch den Einsatz verschiedener Stilmittel, ein bestimmtes Gefühl angesprochen werden sollte. Typisch für das Genre Horrorfilm sind Nah- und Halbnah Einstellungen, die nach dem Blickwinkel des Protagonisten ausgerichtet sind, sowie Großaufnahmen, die den Zuschauer nur Fragmente des Ganzen sehen lassen. Diese Strategie des Nicht-Sehens dient dazu, den Zuschauer zu beängstigen und aus der Balance zu bringen.¹⁰⁷ Die Kamera nimmt die Figuren meist in Augenhöhe oder aus der Froschperspektive auf, um sie dadurch mächtig erscheinen zu lassen. Dracula ist dabei, als wichtigster Charakter, überwiegend in der Bildmitte zentriert und in den Vordergrund gerückt. In Coppolas Verfilmung lassen sich viele genrebezeichnende Darstellungsmittel wiedererkennen, wie kurze Einstellungen, schnelle Schnittfolgen und rasche Kamerafahrten. Der Einsatz von Rückblenden dient dazu, Draculas Erinnerungen wieder zu geben. Das imposante Lichtspiel aus Kerzenschein und Schatten lässt den gesamten Film gruselig und mystisch wirken. Vor allem das Spiel mit Farb- und Grautönen reflektiert *Bram Stoker's Dracula* als stilisierten Film. Häufig werden die Szenen, in denen Dracula vorkommt, in nächtliches grau-blau mit roten Farbakzenten getaucht, wogegen jene Szenen, in denen Mina erscheint, hell, lichtdurchflutet und pastellfarben gestaltet sind. Womöglich deutet diese atmosphärische Lichtinszenierung als Kontrast zu den dunklen Bildern auf ihr gutes und reines Inneres. Die wichtigste Heldenfigur im Horrorgenre ist meist die junge vernünftige Frau.¹⁰⁸

Unterstrichen werden die optischen Elemente durch Musik und Toneffekte. Geräusche gehören gewissermaßen zur Realität der bildhaft vorgestellten Wirklichkeit und vervollständigen oft die visuell übermittelnden Informationen.¹⁰⁹ Schon zu Beginn des Films werden die gezeigten Bilder von einer gruseligen musikalischen Untermalung überschattet. Die spannende Melodie der von Wojciech Kilar komponierten Filmmusik kann von den Zuschauern sofort als Soundtrack eines Horrorfilms identifiziert werden. Auch Soundeffekte wie das Heulen von Wölfen oder knarrende Türen und auch das Geräusch verzerrter Frauenstimmen weisen auf schauerhaftes Geschehen hin. Lediglich die romantischen Szenen zwischen Dracula und Mina sind mit dramatischer, geheimnisvoller Musik unterlegt.

¹⁰⁷ vgl. Faulstich, Werner, Grundkurs Filmanalyse, Paderborn: Fink 2002, S. 47f.

¹⁰⁸ vgl. Horrorfilm, <http://www.film-lexikon.de/Horrorfilm>, 19.08.2014

¹⁰⁹ vgl. Faulstich, Werner, Grundkurs Filmanalyse, Paderborn: Fink 2002, S. 141

Passend zur Spannungsmusik wird Dracula in Form einer Rückblende als junger rumänischer Ritter vom Orden des Drachen, genannt Dracul, eingeführt, der 1462 gegen eine gewaltige türkische Streitmacht in die Schlacht zieht. Der Ursprung des Namens Dracula führt auf den walachischen, heute rumänischen Woiwoden Vlad III. Drăculea zurück. Der Beiname Drăculea heißt so viel wie „kleiner Drache“, ist im Rumänischen jedoch auch ein Ausdruck für „Teufel“. Er gilt als der Urvater des Vampirs.¹¹⁰ Der erste Eindruck vermittelt, dass die Figur Dracula ein mächtiger, siegreicher Kämpfer ist, der unter dem Kreuz und der Kirche gedient hat, bevor er voll Wut durch den tragischen Verlust seiner Frau Elisabeta, „das Kostbarste unter allen Schätzen dieser Welt“¹¹¹, Gott entsagte. Der Film endet, wo er begann, nämlich in der Kapelle, in der Dracula Elisabetas Tod beklagte. Letzten Endes ist es aber Dracula, der in Minas Armen den Tod findet.

Verkörpert wird die Figur Dracula von Gary Oldman. Zum Zeitpunkt des Filmdrehs war der Schauspieler noch nicht so berühmt, als dass sein Image die Rolle beeinflusst hätte. Heute überwiegend mit der Rolle des Bösewichts besetzt, ist Gary Oldman allerdings als gefühlsbetonter Schauspieler bekannt, weshalb er sich gut in die dramatische Rolle Draculas hineinversetzen konnte. Die Figur Dracula wird in all seinen Gestalten von Oldman dargestellt. Zur Umsetzung der verschiedenen Erscheinungsbilder waren Maske und Kostüm von Bedeutung.

Coppola wollte das meiste Geld in die Kostüme als wesentlicher Aspekt des Szenenbildes investieren und die Sets reduzieren, sie aber gleichzeitig sehr einfallsreich gestalten. Coppola verzichtete auf den Klischee-Stil des Vampirs, der im Laufe der Filmgeschichte entstand und hatte seine eigene Vision. Er beauftragte die Kostümbildnerin Eiko Ishioka mit den Worten: „Die Kostüme sind das Set und die Sets sind die Beleuchtung“.¹¹² Viele der Kostümentwürfe wurden von Tieren inspiriert, wie die Rüstung des jungen Ritters, die an ein Gürteltier erinnert oder Renfields Handgestell, das auf der Vorlage eines Insekts basiert. Aber auch Einflüsse der bildenden Kunst, etwa von Klimt, finden sich in den Kostümen wieder. So wurde das Gemälde *Der Kuss* als Vorbild für Draculas „Totengewand“ herangezogen. Wie

¹¹⁰ vgl. Harmening, Dieter, *Der Anfang von Dracula. Zur Geschichte von Geschichten*, Würzburg: Königshausen und Neumann 1983, S. 76

¹¹¹ vgl. Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker’s Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992, TC: 00:01:21 - 00:01:24

¹¹² vgl. Aubry, Kim, „The Costumes are the set – The design of Eiko Ishioka“, In: Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker’s Dracula“, Blu-Ray DVD, Columbia Pictures 1992, Erscheinung: 2007

bereits unter der Körperlichkeit beziehungsweise äußeren Erscheinung Draculas beschrieben, tragen die Kostüme wesentlich zur Charakterisierung der Figur bei, doch sind es nicht allein die Kostüme, die seine Wesensart widerspiegeln.

Ganz entscheidend sind die Spezial-Masken, die für die vielen Gestalten Draculas eigens angefertigt wurden. Insgesamt ist Dracula in vier Masken zu sehen: als Fledermaus, Wolf, als Graf im hohen Alter und als Vampir. Es ist nicht wunderlich, dass die Rolle Dracula viele Gesichter hat, kann sie sich aus einer umfassenden Sammlung filmgeschichtlicher Musterbilder bedienen. Die Darstellung des Vampirs kann sehr variationsreich sein.

„Das liegt zum einen daran, daß [sic!] der Vampir eine Gestalt mit einem äußerst komplexen Bedeutungsgehalt ist, und zum anderen, daß [sic!] das „Böse“ in seiner Erscheinung weit ungebundener ist als das „Gute“. Nicht ohne Grund schauen in der Kunst die „lieben“ Engel alle ziemlich gleich aus, während der gefallenen Engel, sprich der Teufel, in fast jeder Gestalt erscheinen kann – angefangen vom attraktiven Verführer bis zur Ausgeburt an Häßlichkeit [sic!], wobei das Häßliche [sic!] wieder weit variationsreicher erscheint als das Schöne. Davon zehrt auch der Vampir, der überdies, ähnlich wie der Teufel, bis zu einem gewissen Grad seine Gestalt wechseln kann.“¹¹³

Coppolas *Dracula* ist wilder, blutrünstiger, lüsterner und wandlungsfähiger als viele seiner Vorgänger und passt damit, als Adaption des alten Schauerromans, genau in die 1990er Jahre.

Figur als Symbol/Symptom

Die Wahrnehmung einer Figur erschließt sich nicht nur auf ihr Wesen als Kunstprodukt und Bewohner erfundener Welten, sondern auf ihre außerfilmische Realität, ihren tieferen Sinn,

¹¹³ Borrmann, Norbert, *Vampirismus oder die Sehnsucht nach Unsterblichkeit*, München: Diederichs 1998, S. 278f.

die Ursache ihrer Entstehung und ihre möglichen Folgen.¹¹⁴ Es gibt zahlreiche Symbole und Deutungsebenen, auf denen die Vampirthematik lesbar ist: Krankheit, Tod, Unsterblichkeit, (Homo-) Sexualität, Wertesysteme im viktorianischen Zeitalter und die Rolle der Frau, die das bürgerliche Ideal einer unterworfenen Ehefrau und Mutter als moralisches und asexuelles Wesen, dem kaum Rechte zustanden, zu erfüllen hatte, die der Ehemann aufgrund der allgemein aufkommenden Angst vor Frauen und ihren neu erworbenen Freiheiten, mit einer patriarchalen Autorität zu unterdrücken versuchte,¹¹⁵ aber auch Religion, Herrschaft und Gewalt, Technisierung und Ansätze aus psychologischer und soziologischer Sicht. Aufgrund des beachtlichen Umfangs der einzelnen Symbole, deren Bedeutungen allesamt zu aufschlussreich wären, um sie nicht ausführlich auszuarbeiten, beschränke ich mich bei *Bram Stoker's Dracula* auf die inhaltsreichsten und zur Zeit der Entstehung des Films aktuellsten Themen.

Dracula ist also mehr als das blutdürstige Monster. Als Verkörperung des Bösen, des Übernatürlichen und des Verführers, der ewiges Leben, außergewöhnliche Gaben und Reichtum besitzt, wird er von Menschen beneidet und wirkt überaus anziehend auf sie. Die Vampirfigur ist eine Gesamtmetapher und steht für die dunkle, versteckte Seite des menschlichen Wesens.¹¹⁶ Sie dient dem Menschen als Projektionsfigur, seine verdrängten Ängste, Aggressionen, geheimen Wünsche, Sehnsüchte und das Ausleben aller Begierden auszudrücken, die er sich nicht eingestehen möchte.¹¹⁷ Der Vampir scheint als Archetyp, als Urvorstellung in unserem Unterbewusstsein zu existieren. Im Biss des Vampirs kommt neben der Angst vor Verletzung, der Angst vor dem Verlust des Blutes und der Identität und damit auch dem Tod, ebenso die sexuelle Komponente zum Ausdruck. Dieser sexuelle Moment des Beißens in die Kehle des (weiblichen) Opfers, aus der er das Blut saugt, ist einer der Hauptgründe für die anhaltende Faszination des Vampirs und besitzt eine gleichermaßen erotische wie sadistische Note.¹¹⁸

¹¹⁴ Eder, Jens, Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse, Marburg: Schüren 2008, S. 521

¹¹⁵ vgl. Brandt, Stefan L., Inszenierte Männlichkeit. Körperkult und „Krise der Maskulinität“ im Spätviktorianischen Amerika, Berlin: WVB 2007, S. 44f., 48, 51f.

¹¹⁶ vgl. Schlesak, Dieter, „Die Dracula Legende“, In: Revista Vatra, Heft Nr.6, Rumänien: Vatra 2006, S. 57

¹¹⁷ vgl. Schlesak, Dieter, Vlad, der Todesfürst. Die Dracula-Korrektur, Ludwigsburg: Pop 2008, S. 198

¹¹⁸ vgl. Meurer, Hans, Der dunkle Mythos. Blut, Sex und Tod: Die Faszination des Volksglaubens an Vampyre, Schliengen: Argus 1996, S. 69

Die Darstellung des Sexuellen innerhalb des Dracula-Motivs hat viel zur Popularität des Stoffes beigetragen. Auch Coppola scheute nicht davor, die sexuellen Fantasien, die in Stokers Roman noch indirekt und aufgrund der damaligen Moralvorstellungen der viktorianischen Zeit nur angedeutet waren, bildlich in aller Deutlichkeit zu zeigen. Den ganzen Film hinweg werden sexuelle Anspielungen gemacht, wie das Kamasutra-Buch *Arabian Nights* von Richard F. Burton auf Minas Schreibtisch oder die nackte Frau auf der Leinwand während des Besuchs der Kinematographen-Vorstellung. Aber auch offensichtlich zur Schau gestellte sexuelle Handlungen werden im Film gezeigt, wie etwa als Jonathan Harker von den Vampirinnen verführt wird und sich seinen sexuellen Fantasien hingibt, Dracula sein Opfer Lucy penetriert und Mina gierig Blut aus der Wunde auf Draculas Brust saugt, was als oraler Akt der Vereinigung verstanden werden kann. Diente die Vampir-Metapher bei Stoker „unter anderem zur Verschlüsselung verbotener sexueller Begierden und Handlungen“, nutzte Coppola die „viel freizügigere Darstellbarkeit von Sexualität“¹¹⁹, um neue Bedeutungsebenen zu behandeln.

So nimmt Coppola, ungeachtet der historischen Situierung des Films, unmittelbar Bezug auf das gegenwärtige AIDS-Zeitalter und parallelisiert die Vampir-Metapher mit der sexuell übertragbaren Krankheit, indem er Dracula einem Virus gleichsetzt, mit dem man sich (durch seinen erotischen Biss) infiziert und schließlich den Tod (beziehungsweise die Verdammnis) findet. Das Böse ist nicht in einem selbst, sondern es kommt von draußen und steckt einen an.¹²⁰ Obwohl das Thema an keiner Stelle explizit ausformuliert worden ist, so kann doch auf mehreren Ebenen ein Vergleich gezogen werden. Auf der Bildebene beispielsweise wird der Film immer wieder mit der Erkrankung des Blutes gegenübergestellt, indem mikroskopische Aufnahmen von Blutkörperchen gezeigt werden.

Weiters unterrichtet van Helsing seine Studenten in einem Vortrag über venerische Krankheiten, die mit „jenen Sexualproblemen in Zusammenhang stehen, welche die Ethik und Ideale der christlichen Zivilisation unmittelbar angeht“.¹²¹ Dracula könnte hier als Überträger der Krankheit gedeutet werden, der mit Mina, gegen das Eherecht, eine

¹¹⁹ Dorn, Margit, *Vampirfilme und ihre sozialen Funktionen: Ein Beitrag zur Genregeschichte*, Europäische Hochschulschriften: Reihe 30, Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften, Bd. 60, Frankfurt a. Main/ Berlin/ Bern/ New York/ Paris/ Wien: Lang 1994, S. 209

¹²⁰ vgl. Meurer, Hans, *Vampire - Die Engel der Finsternis. Der dunkle Mythos von Blut, Lust und Tod*, Freiburg i. Brsg.: Eulen 2001, S. 45

¹²¹ Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker's Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992, TC: 00:54:05 - 00:54:12

romantische und dennoch zerstörerische Liebe eingeht, wodurch er nicht nur die strenge Sexualmoral der viktorianischen Bürger entwertet, sondern als epidemische Gefahr wahrgenommen wird. Insgesamt ist *Bram Stoker's Dracula* als Warnung vor den neuerlichen Gefahren einer modernen liberalen Sexualauffassung zu verstehen.¹²² Doch geht es hier nicht nur um Sex, sondern vielmehr um die widersprüchlichen Gefühle, die mit Sex verbunden sind: Wollust und Angst.¹²³ Dracula, der selbst unter seiner Schattenexistenz leidet, ist von Zweifel geplagt, ob er Mina mit seinem „Virus“ infizieren soll: „Nein, das kann ich nicht zulassen. Mina, du wirst wie ich dazu verdammt sein, im Schatten des Todes zu wandeln, für alle Ewigkeit. Ich liebe dich zu sehr, um dich zu verdammen.“¹²⁴

Das Zeigen großer Gefühle war Coppola ein Anliegen. Dramaturgisch gesehen, macht er den „Bösen“ zum Helden und zur wichtigsten männlichen Identifikationsfigur. Bis zum Zeitpunkt der Verfilmung von *Bram Stoker's Dracula* wurde die Geschichte „noch nie so emotional ausdrucksvoll gespielt“.¹²⁵

Über seinen eigenen Film sagt er:

„Als ich das Projekt angenommen hatte, fragte ich mich zuerst, warum will ich noch einen Dracula-Film drehen? Aber wenn der Film herauskommt, wird, glaube ich keiner behaupten, dass ich noch einmal dieselbe alte Brühe auftische. Man wird Kritik üben, mit Sicherheit, aber wegen anderer Gründe. Ich glaube es wurde eine Originalversion des Romans zum Ausdruck gebracht durch einen Cineasten, der versucht, ein wenig seines Innersten zu zeigen.“¹²⁶

¹²² Jung, Uli, *Dracula. Filmanalytische Studien zur Funktionalisierung eines Motivs der viktorianischen Populär-Literatur*, Trier: WVT 1997, S. 274

¹²³ vgl. Hurst, Matthias, „Blutige Küsse: Bram Stoker's Dracula“, In: Tebben, Karin (Hrsg.), *Abschied vom Mythos Mann. Kulturelle Konzepte der Moderne*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2002, S. 146

¹²⁴ Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker's Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992, TC: 01:36:35 - 01:36:56

¹²⁵ vgl. Werner, Jeff, „Dracula Bloodlines: The Man, The Myth, The Legend“, In: Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker's Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992

¹²⁶ Prüßmann, Karsten, *Die Dracula-Filme. Von Friedrich Wilhelm Murnau bis Francis Ford Coppola*, München: Heyne 1993, S. 137

Draculas Erscheinung und Geschichte ist in jedem Zeitalter anders, weil die Kultur, die Gesellschaft und unsere Umwelt uns prägen und beeinflussen. Glücklicherweise erweist sich der Stoff als anpassungsfähig für viele soziale Botschaften und Handlungen, sodass er nicht an Attraktivität verliert.

4.2. INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR (1994)

„Most of all, I longed for death. I know that now. I invited it.
A release from the pain of living.“¹²⁷

Der Film basiert auf dem ersten Roman eines Zyklus von Vampirromanen (*Die Chronik der Vampire*) von Anne Rice.¹²⁸ Was die inhaltliche Machart betrifft, so fällt diese Verfilmung aus dem Rahmen, da sie nicht die typischen Merkmale wie ein Schloss, Kreuze und Knoblauch aufweisen, sondern die Thematik von einer anderen Sichtweise her aufrollt.¹²⁹ Der Regisseur Neil Jordan legte nicht nur viel Wert auf eine spektakuläre Starbesetzung wie Brad Pitt, Tom Cruise, Kirsten Dunst und Antonio Banderas, sondern auch auf die historische Ausstattung des Films, der sich zeitlich durch viele Jahrhunderte zieht.

„In dunklen, sehr ästhetischen Bildern hält Ausnahmeregisser Neil Jordan [...] die traurige Geschichte fest, in deren Zentrum die Themen Einsamkeit, Liebe und Verrat stehen. Ihm und seinem Gespür für Atmosphäre ist es zu verdanken, dass „Interview mit einem Vampir“ [...] zu einem starken, über weite Strecken herausragenden Film geworden ist.“¹³⁰, so *Filmstarts*.

Der Protagonist selbst fungiert als Erzähler seiner eigenen Lebensgeschichte und berichtet in einem Interview über sein leidvolles Dasein als Vampir. Dabei stehen die melancholischen Gedanken und der Schmerz über den Verlust seines eigenen Lebens und das ihm geliebte Menschen im Vordergrund der Erzählung.

¹²⁷ Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994, TC: 00:06:57 – 00:07:07

¹²⁸ vgl. Melton, J.Gordon, *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*, Canton: Visible Ink Press 2011, S. 376

¹²⁹ vgl. „Blut muss fließen“ In: *Der Spiegel* 49/1994, 05.12.1994, <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-13686493.html>, 21.10.2014

¹³⁰ Helbig, Björn, Kritik: „Interview mit einem Vampir – Aus der Chronik der Vampire“, *Filmstarts*, <http://www.filmstarts.de/kritiken/40993-Interview-mit-einem-Vampir/kritik.html>, 19.07.2014

Figur als fiktives Wesen

Louis de Pointe du Lac (Brad Pitt) wird eingangs als junger Mann dargestellt, der mit 24 Jahren bereits Herr einer großen Plantage ist. Er ist zu diesem Zeitpunkt noch ein menschliches Wesen, das auf seinem Pferd am Ufer des Mississippi entlangreitet und Nächte kartenspielerisch in dubiosen Schänken verbringt. Erst nach seiner Verwandlung zum Vampir, ändert sich sein Äußeres dahingehend, dass er Merkmale eines Vampirs annimmt, sich jedoch weiterhin nicht maßgeblich von anderen Figuren unterscheidet oder gar auffällt. Seine Zähne entwickeln sich zu spitzen Vampirzähnen und durch seine nun weiße fast durchsichtige Haut, scheinen auffällig feine blaue Adern. Louis hat lange glänzende, um nicht zu sagen, manikürte Fingernägel und seine wilden stechend grünen Augen lassen ihn die Welt von nun an „anders sehen“: „Die Statue schien sich zu bewegen, tat es aber nicht. Die Welt hatte sich verändert, und doch blieb sie gleich“.¹³¹ Louis ist gutaussehend, groß und schlank und hat langes glattes brünettes Haar, das er meist offen oder im Nacken locker zu einem Zopf gebunden trägt.

Da sich die Geschichte durch zwei Jahrhunderte hindurch abspielt, ändert sich demnach auch Louis' Kleidung stilgemäß und passt sich den jeweiligen Epochen an. Zu Anfang des Films trägt Louis, der Kleidermode des (Hoch-) Rokoko des ausgehenden 18. Jahrhunderts entsprechend, einen mit Borten reich verzierten Gehrock und eine seidene Weste, genannt „Justaucorps“. Darunter trägt er ein Hemd mit Spitzenmanschetten und weißer Binde um den Hals und eine Kniebundhose namens „Culotte“. Später im Film, um 1830, zur Zeit des Biedermeier, der Industrialisierung und dem damit einhergehenden Wachstum der Städte, drückt die Kleidung das behagliche Leben der Bürger aus. Modevorbild zur damaligen Zeit war der Dandy, der vorwiegend engtaillierte Kleidung trug. Typisch waren Hemden mit „Vatermörderkragen“, ein vorne geöffneter steifer, hoher Stehkragen, dazu wurden erstmals lange Hosen, „Pantalons“, gemusterte Westen sowie ein Gehrock oder Frack getragen. Wichtige Accessoires waren der Zylinder als Kopfbedeckung, die kunstvoll geknotete Krawatte, der Spazierstock und Handschuhe. Zur Gründerzeit 1870, im Zuge des wirtschaftlichen Aufschwungs, tendierte die Mode zur Schlichtheit. Im filmischen Verlauf dieser Epoche trägt Louis einen Anzug bestehend aus einem gradlinigen Jackett aus Tweed, dazu eine lange Hose und eine bestickte Weste. Darunter trägt er ein glattes Baumwollhemd,

¹³¹ Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994, TC: 00:14:21 – 00:14:27

das die Einfachheit dieser Zeit unterstreicht und eine farbige, breite Seidenbinde, genannt „Plastron“.¹³² 1988-1991, in der Gegenwart angekommen, trägt Louis schließlich zeitgenössische Anzüge in neomodischem Schnitt aus einfarbiger Baumwolle und gewöhnliche weiße Hemden.

Abgesehen von der Kleidung bleibt sein Körperbild im Laufe des Films unverändert. Ab dem Moment seiner Verwandlung behält Louis die ganze Erzählung über dasselbe Erscheinungsbild in Form seiner menschlichen Gestalt. Auch wenn er als Vampir eine übernatürliche Figur darstellt, wird er von Menschen aufgrund seines Aussehens nicht bewusst als solcher wahrgenommen. Anders als andere Vampirfiguren aus vorhergehenden Vampirfilmen, besitzt Louis ein Spiegelbild, schreckt nicht vor Knoblauch zurück und sieht sich darüberhinaus gerne Kreuze an. Gewisse nicht-menschliche Fähigkeiten und Charakteristika des Vampirmythos blieben jedoch auch in dieser Geschichte unverändert. So besitzt Louis überragende physische Kräfte, ausgeprägte Sinnesorgane, wobei hier wie eingangs erwähnt, speziell die Augen eine besondere Rolle spielen, bewegt sich rasend schnell, „zu schnell für [das menschliche] Auge“¹³³, kann nicht altern und schläft in einem Sarg, der „leider eine Notwendigkeit“¹³⁴ ist. Ebenso wird Sonnenlicht nach wie vor gemieden, da es Vampire zu Staub zerfallen lässt, der obligatorische Pflock durchs Herz hingegen, wird von ihnen nicht mehr gefürchtet.

Dem ersten Eindruck zufolge zielt seine Darstellung auf Schönheit, Eleganz und Macht ab, genauer betrachtet, verkörpert er jedoch Einsamkeit, Trostlosigkeit und Moral. Nur zum Teil repräsentiert Louis noch das archetypisch Böse eines Vampirs, viel mehr dient seine Handlungsweise als Ausdruck seines Leidens, aber auch seiner psychischen Andersartigkeit gegenüber anderen Figuren. Sowohl die Hauptfigur als auch die Geschichte entsprechen nur mehr annähernd der Erwartungshaltung der Zuschauer, die an einen Vampirfilm gelegt werden. Trotz seines charmanten Auftretens, seiner aufrechten Körperhaltung und seines selbstbewussten Gangs ist Louis eine ruhige zurückhaltende Erscheinung, die in seinem Näheverhalten Distanz zu anderen Figuren bewahrt, anstatt ihnen blutgierig an den Hals zu fallen, mit Ausnahme von Claudia (Kirsten Dunst). Ihr gegenüber nimmt er eine beschützende Haltung ein, indem er ihre Hand hält oder seine Arme um sie legt. Louis' poetische und

¹³² vgl. Boehn, Max von, *Die Mode. Eine Kulturgeschichte vom Barock bis zum Jugendstil*, München: Bruckmann 1976, S. 59, 140, 207f., 258

¹³³ Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994, TC: 00:04:46 – 00:04:48

¹³⁴ ebd. TC: 00:05:07 – 00:05:09

überlegte Ausdrucksweise ist ohne jeglichen Akzent, der seine Herkunft verraten könnte, seine Stimme ist ruhig und sanft und seine Sprechweise langsam. Zu seinem Gegenüber hält er stets Blickkontakt, auch wenn er überwiegend einen leidenden Gesichtsausdruck aufsetzt, der auf seinen inneren Schmerz schließen lässt. Auch in seiner Gestik ist er bescheiden. Seine Hände und Arme sind oft verschränkt, hängen bewegungslos neben seinem Körper herunter oder sind in seinen Kleidertaschen versteckt. Auch greift er sich oft in sein Gesicht, was allesamt auf Unsicherheit, Ablehnung und Verslossenheit deuten lässt. Erst gegen Ende des Films - man hat den Eindruck, Louis sei im Laufe des Films selbstsicherer und seelisch stärker geworden - geht er von selbst näher auf andere Figuren zu.

Auch hier wird wiederum vorwiegend das Thema Liebe behandelt, sei es zu seiner toten Familie, zu seiner neuen Kumpanin Claudia oder Menschenliebe generell. Der Schmerz über den Verlust seines Kindes und seiner Frau, die im Kindbett verstorben sind, ist für Louis unerträglich und er sehnt sich danach, davon erlöst zu werden. „Ich wollte alles verlieren. Meinen Reichtum. Meinen Besitz. Meinen Verstand.“¹³⁵ Erhört wird seine Bitte schließlich von dem Vampir Lestat de Lioncourt (Tom Cruise), der ihn vor eine Wahl stellt, die er selbst niemals hatte.¹³⁶ Louis suchte den Tod und fand die Unsterblichkeit, ein „neues“ Leben, das für immer und ewig dauern würde, indem ihn Lestat, durch einen Biss in den Hals, zu seinem Gefährten macht. Schnell wird Louis jedoch bewusst, dass er zur Hölle verurteilt wurde und zu einem Dasein niemals endender Melancholie und Traurigkeit.

Im Gegensatz zu Lestat, der Blutsaugen brutal zelebriert und ohne moralische Skrupel aus purer Lust und Leidenschaft mordet, ist Louis kein vom Appetit getriebenes Monster, sondern befindet sich in seiner noch nicht ganz abgelegten Menschlichkeit, im Konflikt mit sich selbst, da er nicht verstehen kann, dass das Wesen, das er nun geworden ist, eigentlich Vergnügen daran haben sollte, Menschen Blut auszusaugen. Viel mehr lässt ihn das willkürliche Töten unschuldiger Opfer aber großes Mitleid empfinden, wofür er von Lestat regelmäßig verhöhnt und verspottet wird. Er hängt an seiner früheren Sterblichkeit und kann sein Dasein nur schwer akzeptieren, „aber genau in diesem Spannungsverhältnis zwischen Leben und Nicht-tot-sein, Sterben und Weiterleben nach dem Tod, liegt die Existenz des Vampirs“.¹³⁷ Insgesamt ist Louis sehr emotional, sentimental und melancholisch. Er ist eine

¹³⁵ ebd. TC: 00:06:23 – 00:06:30

¹³⁶ vgl. ebd. TC: 00:10:10 – 00:10:15

¹³⁷ Meurer, Hans, Vampire – Die Engel der Finsternis. Der dunkle Mythos von Blut, Lust und Tod, Freiburg i. Brsg.: Eulen 2001, S. 32

tragische, beinahe liebenswerte Figur, die weder Gefühle noch Tränen verbirgt. Obwohl Lestat Blut, als das einzige, das ihm Frieden bringen kann bezeichnet,¹³⁸ weigert sich Louis (vorerst) menschliches Blut zu trinken und will sich stattdessen, als erster Vampir der Filmgeschichte, von Tierblut ernähren. Louis kämpft lange gegen sein Verlangen nach menschlichem Blut an, trotzdem gelingt es ihm nicht dauerhaft seinen Instinkten und seiner Vampirnatur entgegenzuwirken, da seine Gier nach Menschenblut eine unheilbare Sucht darstellt und er durch Tierblut nie vollkommene Befriedigung erfahren kann.

Während einem nächtlichen Streifzug durch die Stadt, trifft er auf Claudia, ein kleines Mädchen aus ärmlichen Verhältnissen, das soeben seine Mutter an die Pest verloren hat. Als Lestat von ihr erfährt, nutzt er die Gelegenheit und macht sie zu einer von ihnen. Durch ihre Verwandlung schafft er nicht nur eine neue Gefährtin für Louis, sondern gründet damit auch eine Art Familiengefüge, in dem Louis sowohl die Vater- als auch die Mutterfigur für Claudia übernimmt. Louis' Beziehung zu Claudia ist von Anfang an durch Zuneigung und Geborgenheit gekennzeichnet. Er überhäuft sie sowohl mit Liebe als auch mit materiellen Gütern. Louis hat selbst als Vampir nie zu lieben verlernt. Diese Fähigkeit und seine nachvollziehbaren Gedanken und Handlungen lassen uns als Zuschauer Sympathie und Mitgefühl empfinden. Die Identifikation mit einer fiktiven Figur, einem erfundenen Bewohner einer erzählten Welt, findet nur dann statt, wenn man sich in sie hineinversetzen und eine Vorstellung davon gewinnen kann, wie es wäre, diese Figur zu sein, gerade so, wie wir im Alltag jemanden als Person nur wahrnehmen können, wenn wir den Grund verstehen, wie und weshalb sie so handelt und empfindet.¹³⁹ Im Vordergrund stehen hier eindeutig die Persönlichkeitsmerkmale und das Verhalten der Figur. Er ist ein Vampir mit menschlichen Zügen und Eigenschaften, moralisch, sanft aber auch selbstkritisch, wenngleich sich in Situationen der Bedrohung seine sonst verdrängte Vampirnatur zeigt und er, ähnlich wie Lestat, zu aggressiven Handlungen fähig ist. Auch wenn sein Verhalten oft passiv scheint mag und sein engerer persönlicher Kontakt zu anderen Figuren überwiegend nur aus seiner Familie oder Gleichgesinnten besteht oder er gar als Einzelgänger unterwegs ist, zeigt Louis sich dennoch in der Öffentlichkeit und nimmt an glamourösen Festlichkeiten der aristokratischen Gesellschaft, Tanzveranstaltungen sowie als Besucher von Theater- und später auch Kinovorführungen teil.

¹³⁸ vgl. Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994, TC: 00:32:17 – 00:32:20

¹³⁹ vgl. Eder, Jens, Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse, Marburg: Schüren 2008, 561f.

Vermutlich stammt Louis aus einer sehr wohlhabenden kreolischen Familie aus der Oberschicht. Als Plantagenbesitzer beschäftigt er seine eigenen Bediensteten, die ihn achtungsvoll mit „Master“ ansprechen. Sein sozialer Status und sein Reichtum spiegeln sich nicht nur in seiner Kleidung wieder, auch an seinem Lebensstandard erkennt man seine privilegierte Position. Er lebt in einem großen Anwesen in kolonialem Stil auf seiner Plantage etwas südlich von New Orleans, das prunkvoll eingerichtet ist und über seinen eigenen verwilderten kleinen Friedhof verfügt, an dem seine Frau und sein Kind zu Grabe getragen wurden. Später lässt er sich mit seiner „neuen“ Familie in einem zentralgelegenen herrschaftlichen Anwesen in New Orleans nieder und in Paris steigt Louis mit Claudia im Nobelhotel „Hôtel de la Paix“ ab. „Die wahren Sauger“, so der Schriftsteller und Philosoph Voltaire, „wohnen nicht auf Friedhöfen, sondern in wesentlich angenehmeren Palästen“.¹⁴⁰

Figur als Artefakt

Anders als viele Figuren aus vorangegangenen Vampirfilmen, die in ihrer teilweise undurchschaubaren, komplizierten Darstellungsweise dem Independent-Kino zugerechnet werden, sind Louis und seine Motive klar verständlich und vermitteln dem Zuschauer ein Gefühl von Vertrautheit. Er entspricht daher der Figurenkonzeption des Mainstream-Realismus und ist kohärent, konsistent, transparent und mehrdimensional. Genauer gesagt, handelt es sich um eine individualisierte Figur, dessen vielfältige Eigenschaften miteinander verknüpft sind und aufeinander verweisen, auch wenn sie ungewöhnlich und vielleicht sogar widersprüchlich erscheinen, so sind sie doch glaubhaft. Ein Beispiel dafür ist Louis' achtsame Haltung Menschen gegenüber. Er weigert sich Menschen zu töten und daher aus überzeugender Empathie menschliches Blut zu trinken, obwohl es eigentlich in seiner vampirischen Natur liegt und er als Vampir viel eher eine furchteinflößende Gestalt darstellen sollte, die ihre Opfer mit Gleichgültigkeit hinrichtet, als ein feinfühliges Wesen, das all dem widerspricht, was der Zuschauer sich vom Verhalten eines Vampirs erwartet. Trotz dieses Widerspruchs sind seine Beweggründe jedoch einleuchtend und schlüssig und lassen den Zuschauer dadurch nicht nur viel über seine Psyche erfahren, sondern auch Anteil an seinem

¹⁴⁰ Voltaire, Vampire, In: Sturm, Dieter/ Klaus Völker (Hrsg.), Von denen Vampiren oder Menschengaugern. Dichtungen und Dokumente, München: Hanser 1968, S. 484

Schicksal nehmen. Louis' Innenleben zeichnet sich besonders durch seinen inneren Konflikt, seine strengen Moralvorstellungen und der Ehrfurcht vor dem Leben anderer aus. Unter den Hauptmerkmalen seiner Körperlichkeit lassen sich sein gutes Aussehen, sein distanziertes Kontaktverhalten und die Ruhe seiner Körpersprache und Sprechweise zusammenfassen. Im Bereich der Sozialität zeichnet sich Louis nicht nur durch seine Stellung als vermögender Großgrundbesitzer, sondern besonders innerhalb der Familie als Bezugsperson für Claudia aus. Louis entspricht dem Modell einer diegetischen Figur und wird vorwiegend durch seine Fähigkeiten und Eigenschaften charakterisiert und weniger durch sein Aussehen, das sich nicht wesentlich von anderen Filmfiguren abhebt. Aus seinen Handlungen aber, vor allem auch aus seinen vielschichtigen Dialogen, lassen sich Informationen über seine Wesenszüge entnehmen, indem er über sich selbst beispielsweise als der Teufel spricht, als Geist mit übernatürlichem Fleisch und als Verdammter, der den Tod verdient.¹⁴¹

Als Kreole ist Louis ein Nachkomme französischer Einwanderer beziehungsweise Nachkomme der Bewohner französischer Karibikkolonien in den Südstaaten Amerikas, was als Erklärung für seinen französischen Namen dient. Der Name Louis bedeutet soviel wie „berühmter Kämpfer“ und stammt von dem königlichen Namen Ludwig ab.¹⁴² Auch wenn dieser Fakt bei der Namensgebung der Figur mit höchster Wahrscheinlichkeit nicht wissentlich berücksichtigt wurde, so ist seine Bedeutung eine treffende Beschreibung ihres Wesens.

Die Figur Louis wird von Brad Pitt verkörpert. Der Schauspieler war bereits vor diesem Film durch Produktionen wie etwa *Thelma & Louise* (1991) oder *True Romance* (1993) relativ bekannt, doch erst nach *Interview mit einem Vampir* (1994) gelang ihm der internationale Durchbruch und es folgten zahlreiche Publikumserfolge. Pitt spiegelt den Schmerz wunderbar wieder, den Louis den ganzen Film über verkörpert. Durch seine verschiedenartigen Rollen eignete sich Pitt einen vielseitigen sowie tiefgründigen Schauspielstil an, der sich auch in diesem Film für die Rolle des sensiblen Louis als Vorteil erweist und narrativ in die Geschichte integriert ist. Da Brad Pitt auch in Realität als attraktiver Mann gilt, versinnbildlicht er zusätzlich die Schönheit des Vampirs Louis. Generell überzeugt der Film mit einer namhaften Besetzung. Obwohl Tom Cruise im Vorspann als erstes genannt wird und das Filmplakat gänzlich einnimmt, so trägt mit Sicherheit Brad Pitt den wesentlichen Part als

¹⁴¹ vgl. Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994

¹⁴² vgl. Reclams Namenbuch, Stuttgart: Reclam 2014, S. 66

Hauptprotagonist, zumal der Zuschauer auch ihn in seiner Rolle als Louis als erstes im Filmgeschehen wahrnimmt. Eingeführt wird die Figur nachts in einem halbdunklen Hotelzimmer im San Francisco der Gegenwart, wo er dem Reporter Daniel Malloy (Christian Slater) seine Lebensgeschichte aus seiner persönlichen Sicht in Ich-Form von dem Zeitpunkt an erzählt, als er als „Kind der Dunkelheit“ geboren wurde. Als Louis sich, zunächst mit dem Gesicht zum Fenster gewandt, umdreht, sieht der Zuschauer erstmals sein bleiches, maskenhaftes Gesicht. Der erste Eindruck vermittelt, dass er ein selbstsicherer höflicher Mann zu sein scheint, der nicht verheimlicht was er ist. Geradewegs berichtet Louis in einem seiner ersten Sätze, er sei ein Vampir, „aus Fleisch und Blut, aber ich bin kein Mensch. Ich bin kein Mensch mehr seit 200 Jahren.“¹⁴³

Zu beobachten ist, dass die Figur Louis in nahezu jeder Sequenz des Films vorkommt, entweder im Bild oder aber besonders auch im Voice-off. Den ganzen Film über wechseln sich Erzählphasen aus Voice-off-Kommentaren von Louis, in denen er als Erzähler seine Erlebnisse und Gedanken als Vampir schildert, mit Dialogen ab. Er spricht auch über Lestat und Claudia, über die Motive ihres Verhaltens, kommentiert ihre Handlungen und beschreibt sie zum Teil auch charakterlich.

Visuell ist diese Geschichte in einen Wechsel aus Rückblenden in die Vergangenheit, wo die erzählten Geschehnisse stattfinden und wieder zurück in das Hotelzimmer der Gegenwart eingebettet. Jordan legte viel Wert auf eine opulente und detailgetreue Ausstattung im Stil der Übergangsphase zwischen Renaissance und Barock. Er wollte die Realität von New Orleans einfangen und drehte daher, unter der Verwendung mehrerer Kameras, an realen Schauplätzen und nicht ausschließlich im Studio. Er zeigt prächtige Kulissen, monumentale Kolonialhäuser, zeitgenössische Schänken, das Ufer des Mississippi oder eine zum französischen Theater umfunktionierte Kirche mit einer beeindruckenden Orgel und unterirdischen Katakomben. Dadurch, dass die Aufenthalts- und Wohnorte der Vampire nicht mehr abgelegen positioniert sind, wie einst Graf Draculas Schloss, sondern ins Zentrum der Städte gerückt wurden, wird die Distanz zwischen Zuschauer und Vampir verringert, mit dem Ziel, die Unterschiede zwischen Zuschauer und Vampir herauszunehmen und den Zuschauer mit der Vampirwelt so identifizieren zu lassen, als sei es dessen eigene Welt.¹⁴⁴ Im Verlauf

¹⁴³ Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994, TC: 00:04:49

¹⁴⁴ vgl. Wood, Martin J. „New Life For an Old Tradition: Anne Rice and Vampire Literature“, In: Heldreth, Leonard G./Mary Pharr, *The Blood is the Life: Vampires in Literature*, Bowling Green: Popular Press 1999, S. 66

der Filmgeschichte lernte der Zuschauer außerdem mit dem Wissen über bestimmte Orte auch bestimmte Geschichten zu verbinden¹⁴⁵, so gilt New Orleans seit jeher als Stadt der Vampire, wo einmal im Jahr Ende Oktober sogar ein Vampirball stattfindet und diverse Fernsehserien gedreht werden und bietet somit einen perfekten Schauplatz für Vampirgeschichten.

Da der Film die meiste Zeit in der Nacht spielt und auch gedreht wurde, ist dessen Filmfarbe insgesamt sehr düster. Es dominieren Töne in blau, dunkelgrau und braun und es wurde viel mit Schatten gearbeitet. Die Lichtgestaltung eines Films kann dazu eingesetzt werden, die handelnden Figuren zu charakterisieren und ihr Verhältnis zur Außenwelt zu betonen sowie auch die Stimmungslage einer Szene zu signalisieren. So deuten Dunkelheit, schummrige Räume und regennasse Gassen, in denen sich die Figuren bewegen, stets auf Unheimliches und Gefährliches hin.¹⁴⁶ Desweiteren kann mit einer besonderen Lichtfarbe auch eine bestimmte Stimmung beim Zuschauer erzeugt werden und Assoziationen in der unterbewussten Wahrnehmung hervorgerufen werden, die inhaltliche Informationen vermitteln.¹⁴⁷ Blaues Licht, wie es in den meisten Szenen des Films genutzt wird, erweckt den Eindruck von Trauer, Kälte und Melancholie¹⁴⁸ und spiegelt neben Louis' Innenleben auch die Grundstimmung des Films wieder. An einigen Stellen kommt es sogar vor, dass man als Zuschauer aufgrund der geringen Lichtbedingungen einige Details nicht oder nur schlecht wahrnehmen kann. Insgesamt erinnert der Film in seiner Lichtgestaltung ein wenig an *Barry Lyndon* von Stanley Kubrick, in dem einige Szenen ausschließlich bei Kerzenlicht, ohne elektrische Beleuchtung gedreht wurden, was den Stil und die Stimmung der Rokoko-Bilder wiedergibt.

Ungeachtet der klassischen Aufmachung wurden auch in diesem Film einige wenige visual effects eingesetzt, ohne die gewisse Szenen kaum hätten umgesetzt werden können. Die Effekte im Film sind nach Außen hin unauffällig und einfach gestaltet und werden vom Zuschauer nicht bewusst bemerkt, weshalb er oft nicht weiß, was nun tatsächlich Effekt und was Szenografie ist. Einer der am schwersten verwirklichbaren Effekte war die Verwandlung

¹⁴⁵ vgl. Mikos, Lothar, Film- und Fernsehanalyse, Konstanz: UVK 2008, S. 232

¹⁴⁶ vgl. ebd. S. 211

¹⁴⁷ vgl. Dunker, Achim, „Die chinesische Sonne scheint immer von unten“. Licht- und Schattengestaltung im Film, Konstanz: UVK 2008, S. 18

¹⁴⁸ vgl. Marschall, Susanne, Farbe im Kino, Marburg: Schüren 2005, S. 61

von dem kleinen Mädchen Claudia in eine Vampirin.¹⁴⁹ Vor den Augen des Zuschauers verwandelt sich ihre Haut in einen weißen Porzellanteint, ihre kleinen Zähne wachsen zu langen scharfen Vampirzähnen und ihre strähnigen glatten Haare formen sich zu puppenähnlichen goldenen Locken. Zudem wurde eigens eine Skulptur entworfen, die Claudia und ihre neue Gefährtin Madeleine als im Sonnenlicht verbrannte Asche-Leichen darstellt, die, nach einer leichten Berührung, dank motion control zu Staub zerfällt. Aber auch Roboterkonstruktionen und Tricks aus den 1940er Jahren, wie etwa der Fred Astaire-Trick kamen zum Einsatz, wo es mithilfe einer umgedrehten Kamera möglich wird, Figuren an der Decke tanzen zu lassen.¹⁵⁰

Anders als in Horrorfilmen üblich, hat *Interview mit einem Vampir* eine große Bandbreite an Einstellungsgrößen und setzt unter anderem auch Totale und Halbtotale ein, um dem Zuschauer eine Übersicht über die vorherrschende Situation und die Figuren im Bild zu verschaffen und ihn nicht durch Unvorhergesehenes zu überraschen. Trotzdem verzichtet auch dieser Vampirfilm nicht gänzlich auf die gebräuchlichen Großaufnahmen, um die Aufmerksamkeit speziell auf die langen Bisszenen zu richten. Obwohl das Blutsaugen deutlich dargestellt wird und an diesen Stellen viel Blut zu sehen ist, ist der im Grunde gewaltvolle Akt immer mit viel Feingefühl verbunden, in dem sich die Vampire ihren Opfern langsam nähern und beinahe spielerisch an ihren Hälsen und anderen Körperteilen wie den Handgelenken saugen. Der Kuss-Biss hat seit jeher einen sexuellen Beigeschmack, den auch Jordan, wie viele Regisseure von Vampirfilmen bereits vor ihm, bewusst hervorhebt. Untermalt wird diese Handlung durch laute Trinkgeräusche. Allgemein ist im Film eine Vielzahl an Umgebungsgeräuschen zu vernehmen: das Quaken von Fröschen, das Zirpen von Grillen, Vogelgesang, Regenplätschern und das Nebelhorn von Schiffen. In der diegetischen Welt ebenfalls sehr auffallend, sind die zahlreichen Klavierstücke wie von Haydn oder Soler, die von Claudia und Lestat gespielt werden und als Leitmotiv und eine Art Wiedererkennungsmerkmal verstanden werden können, wodurch die Aufmerksamkeit des Rezipienten direkt auf die Figuren und ihr innerfilmisches Auftreten gelenkt wird.

Der Film arbeitet sowohl mit diegetischer als auch nicht-diegetischer Musik. Zur nicht-diegetischen Musikkulisse zählen vor allem die Kompositionen von Elliot Goldenthal, welche die Stimmung des Films perfekt einfangen und die Erzählung unterstützen. Bereits am

¹⁴⁹ vgl. Kenny, J.M., „In the Shadow of the Vampire – The Making of Interview with the Vampire“, In: Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994

¹⁵⁰ vgl. ebd.

Anfang des Films nimmt der Zuschauer in *Libera Me* (Befreie mich) einen mystischen requiemartigen Chorgesang wahr, gefolgt von dem Musikstück *Born to Darkness*, dessen Titel in ihrer Bedeutung dem Inhalt des Films und der Darstellung beziehungsweise der Charakterisierung der Figur dienen. Auch *Sympathy for the Devil* von Guns'N Roses in der Schlussszene ist bezeichnend dafür und übernimmt in gewisser Weise eine narrative Funktion. Die Musikgestaltung passt sich der jeweiligen emotionalen Stimmung der Figuren und historischen Situierung an, unter anderem dadurch, dass Goldenthal überwiegend auf den Einsatz elektronischer Klänge verzichtet und weitgehend Orchesterinstrumente und das zeitgenössische Spinett einsetzt, um von der historischen Zeitebene des Films nicht allzu fern abzuweichen.

Viel öffentliches Interesse erhielt der Film auch von Presseseite aufgrund der Reputation der Buchvorlage. Die Autorin Anne Rice war selbst in die Produktion des Films miteingebunden. Rice erfand ihre Vampire völlig neu und wollte den Film durch die Augen eines Vampirs zeigen: „[S]he was possibly the first writer to narrate her stories in the first person from the vampire's point of view“.¹⁵¹ Nach dem Vorbild Stokers, der die Vampirfigur des 19. Jahrhunderts neu definierte, erzielte auch Rice bedeutende Veränderungen in der übernatürlichen Welt und verlieh dem Genre Vampirfilm, nicht zuletzt durch ihre handelnden Charaktere, eine neue Dimension. „Anne Rice has resurrected the vampire from its moldering texts, infusing an obsolete myth with new blood.“¹⁵²

Ihr Protagonist Louis ist der erste Vampir der Filmgeschichte, der sich an den moralischen Werten der Gesellschaft zu orientieren versucht. Im Unterschied zu den bisherigen Filmvampiren, trinkt die Hauptfigur Louis Tierblut, was 1994 ein absolutes Novum in Sachen Vampirismus war.¹⁵³ Der Film konzentriert sich mehr auf die Psychologie seiner Vampire als die Einzelheiten ihrer Taten. Besonders die Informationen über Louis' Innenleben werden durch mehrfache Wiederholungen und filmische Darstellungen vermittelt. Der Fokus liegt dabei auf dem Schmerz und der Angst der Vampire, vor dem ewigen Leben, der Einsamkeit und der Notwendigkeit, andere zu verletzen, um ihr eigenes Überleben zu sichern. Der größte

¹⁵¹ Gelder, Ken, *Reading the Vampire*, London/New York: Routledge 1994, S. 109

¹⁵² Wood, Martin J. „New Life For an Old Tradition: Anne Rice and Vampire Literature“, In: Heldreth, Leonard G./Mary Pharr, *The Blood is the Life: Vampires in Literature*, Bowling Green: Popular Press 1999, S. 60

¹⁵³ vgl. Kell, Christine/Reinhard Deutsch, *Dracula – Mythen und Wahrheiten. Ein Handbuch der Vampire*, Wien/Granz/Klagenfurt: Styria 2010, S. 156

Feind der Vampire ist nun nicht mehr der Vampirjäger, sondern die Vampire selbst, die sich gegenseitig vernichten.

Figur als Symbol/Symptom

Der Film beeinflusst das Vampirgenre maßgeblich. Er ist mehr eine Charakter-Studie als ein Horrorfilm, mehr Drama als Gruselgeschichte. Während sich zahlreiche Vampirfilme vor 1994 noch an bekannten symbolischen Inhalten wie Homosexualität, Unsterblichkeit und Liebe bedienten, beschäftigt sich *Interview mit einem Vampir* darüber hinaus mit Themen wie die Frage nach Gott und dem Teufel, der Identitätssuche und dem Leben nach dem Tod.

Auf der Suche nach dem Sinn des Lebens, seines Daseins und dem Ursprung der vampirischen Existenz reist Louis sogar um die Welt, um Antworten auf seine nur allzu menschlichen Fragen wie „Welchem Zweck dienen wir?“ oder „Gibt es einen Gott?“ zu bekommen. Er erwartet Erklärungen im „Théâtre des Vampires“, eine Theatergruppe, in der Vampire so tun als seien sie Menschen, die Vampire spielen, zu finden, doch auch hier, unter Unsterblichen, wie er es ist, findet er nicht, was er erhofft hat. Weder eine Aufklärung über seine Abstammung noch einen Beweis für die Existenz Gottes, der ihm vermutlich wieder Hoffnung und Glauben an das Gute schenken könnte. Lestat selbst vergleicht den Vampir mit einem göttlichen Wesen: „Gott tötet ganz willkürlich, das sollten wir auch tun. Denn kein Wesen auf Gottes weiten Fluren ist so wie wir, kein Wesen ist ihm so ähnlich wie wir.“¹⁵⁴ Aus dem Zweifel am Sinn des Lebens entwickelt Louis mitunter ein tiefes Gefühl der Leere und Einsamkeit. Etwas Trost findet er möglicherweise in den zahlreichen Filmvorführungen, da sie ihm, dank künstlich projiziertem Licht, gestatten, „zum ersten mal nach 200 Jahren den Sonnenaufgang zu sehen. Und was für Sonnenaufgänge, kein menschliches Auge kann das jemals so sehen. Zuerst silbrig und dann, als die Jahre durchs Land zogen, in Tönen von lila, rot und meinem lang entbehrten blau.“¹⁵⁵ Er begegnet auf der Leinwand dem ersten großen Kinovampir *Nosferatu* (1922) und sieht Meisterwerke wie *Vom Winde verweht* (1939) und *Superman* (1978).

¹⁵⁴ Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994, TC: 00:38:37 - 00:38:48

¹⁵⁵ ebd. TC: 01:42:18 - 01:42:39

Eine weitere Vampirthematik, die in dieser Geschichte ausführlich behandelt wird, ist Homosexualität. Die homoerotische Beziehung der beiden männlichen Hauptfiguren ist zu dieser Zeit etwas relativ Neues auf dem Gebiet des Vampirfilms, weshalb Neil Jordan bloß eine entschärfte Adaption des Kultromans hinsichtlich des homosexuellen Kontexts zeigt. Zwar wurde dieses Motiv bereits in früheren Verfilmungen aufgegriffen, jedoch nur verschlüsselt und symbolisch in den Filminhalt integriert. Lediglich Roman Polanski experimentierte zuvor in seiner Horrorkomödie *Tanz der Vampire* (1967) offen mit der Thematik der Homosexualität. Durch die Erschaffung Claudias etwa, kettet Lestat Louis an sich und bildet dadurch gewissermaßen eine gleichgeschlechtliche Partnerschaft und homosexuelle Familienstruktur, nach dem Vorbild „Vater-Mutter-Kind“. „Rice’s vampires reflect the transformations of the contemporary 20th century family, the loss of importance of the biological, gender-specific family and a shift to constructed, provisional, gender-unspecific bonds and groups.“¹⁵⁶ Auch bei der Wahl der Opfer fällt die Entscheidung, im Vergleich zu älteren Vampirfilmen, in denen ausschließlich Frauen zu Draculas Beuteschema zählten, unüblich oft auf junge Männer. „Lestat tötete zwei Menschen pro Nacht, manchmal drei. Er begann den Abend am liebsten mit einem frischen jungen Mädchen. Als zweiten Gang bevorzugte er einen schönen goldgelockten Jüngling.“¹⁵⁷ Lestat selbst wurde von einem Mann vampirisiert, dieser wiederum machte Louis zum Vampir und auch Armands Schöpfer war ein männliches Wesen. Naheliegend, dass auch Armand (Antonio Banderas), wie bereits Lestat, von Louis’ sexueller Ausstrahlung angetan ist. Zärtlich streichelt er über seine Wange, schwärmt wie wunderschön er sei und bittet ihn bei ihm zu bleiben, um als einzig verbliebener Vampir sein Gefährte zu werden und ihn in ein neues Zeitalter zu führen, in dem er ohne Louis verloren wäre. Dieses Gefühl der Ungewissheit und Angst, vor Verlust und Verlassenheit, stellt ein weiteres zentrales Thema des Films dar. Lestat befürchtet Louis zu verlieren, weshalb er indirekt an sein ausgeprägtes Pflichtbewusstsein appelliert, sich um ihre gemeinsame „Tochter“ zu kümmern und ihn durch Claudia auch weiterhin an sich selbst zu binden. „Louis has taken her blood, Lestat gives her his vampiric blood. In a way, Claudia is the child of both vampires.“¹⁵⁸ Claudia wiederum hat Angst von Louis verlassen zu werden, um Armands neuer Gefährte zu werden und verlangt von ihm, Madeleine zur Vampirin zu

¹⁵⁶ Cordes, Rebecca, Anne Rice’s “Vampire Chronicles“: Myth and History, Osnabrück: Der Andere 2004, S. 55

¹⁵⁷ Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994, TC: 00:19:49 – 00:20:02

¹⁵⁸ Cordes, Rebecca, Anne Rice’s “Vampire Chronicles“: Myth and History, Osnabrück: Der Andere 2004, S. 52

machen, um nicht alleine zu bleiben, während Armand versucht Louis festzuhalten, da er überzeugt davon ist, ohne ihn zu sterben.

Zum diesem inhaltlichen Thema des Verlassenwerdens hat die Autorin Anne Rice einen persönlichen Bezug. Rices Geschichte darf nicht nur als erstaunliche Neuinterpretation des Vampirmythos gedeutet werden, sie diente auch dem tieferen Zweck, den Verlust ihrer eigenen Tochter Michele zu verarbeiten, die 1972 im Alter von sechs Jahren an Leukämie verstorben ist. Ihre Arbeit an der stellenweise autobiografischen Romanvorlage und ihre Mitwirkung an dessen spätere Literaturverfilmung, waren ein Versuch der Selbsttherapie. Rice selbst fand sich in der empfindsamen Figur Louis wieder, die über Trauer, Schuld und Verlust erzählt. Ihre Tochter inspirierte sie zu der Figur der blondgelockten Claudia, dem Kind, das nie erwachsen werden dürfte.¹⁵⁹ Louis nimmt in Claudia wahr, was Anne auch in Michele gesehen haben muss: „Claudia is growing up, becoming a woman, although her body remains tiny. Simular to Michele, it is also the image of Anne, forced to become an adult while still a child, and retaining a childlike vulnerability as an adult.“¹⁶⁰

Die Vermenschlichung des Vampirmythos wird in der *Twilight*-Saga noch weitergeführt. Die machtvollen Figuren der Alten Welt weichen modernen Mitgliedern der Gesellschaft. Nicht ohne Grund haben die Fangeschichten zu *Twilight* häufig den Zusatz „all human“.¹⁶¹

¹⁵⁹ vgl. Ramsland, Katherine, *Prism of the Night. A Biography of Anne Rice*, New York: Dutton 1991, S. 146, 152ff.

¹⁶⁰ ebd. S. 154

¹⁶¹ vgl. Cherry, Brigid, „Defanging the Vampire: Projected Interactivity and All Human Twilight Fan-Fic“, In: Clayton, Wickham/Sarah Harman (Hrsg.), *Screening Twilight. Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, New York: I.B.Tauris 2014, S.173

4.3. *TWILIGHT – BIS(S) ZUM MORGENGRAUEN* (2008)

„And so the lion fell in love with the lamb...“
„What a stupid lamb.“
„What a sick, masochistic lion.“¹⁶²

Mit der insgesamt vierteiligen Romanvorlage der *Twilight*-Saga ist es der Autorin Stephenie Meyer¹⁶³ gelungen, eine völlig neue Generation an Vampiren zu schaffen, die sich deutlich von der allgemeinen Vorstellung eines Vampirs unterscheidet. Die Vampirfigur ist vom Feind des Menschen zum Objekt der Bewunderung geworden, vermenschlicht und romantisiert und dient als Projektionsfläche für pubertäre Sehnsüchte. Die buchnahe Verfilmung des ersten Bandes erzählt von der außergewöhnlichen Liebe zwischen einem Menschenmädchen und einem Vampir, die gegen sämtliche Hindernisse, die sich ihnen in den Weg stellen, ankämpfen, um zusammen bleiben zu können. Diese idealistische Vorstellung der Liebe spricht besonders junge Mädchen an.¹⁶⁴ Meyer erweiterte die erzählerischen Möglichkeiten im Vampirgenre und holte die unsterblichen Blutsauger aus einem festgesteckten Studium, in dem die Wesen untertags in Särgen schlafen und in der Sonne verbrennen und verwandelt sie erfolgreich in gemeinschaftliche Wesen, die „the popular image of the 'all-American family'“¹⁶⁵ repräsentieren und Rückschlüsse auf das Alltagsleben und Situationen in der Wirklichkeit geben. Weltweit nahm der erste Teil der Verfilmung knapp 400 Millionen US-Dollar¹⁶⁶ an den Kinokassen ein und brachte einen noch nie dagewesenen Hype¹⁶⁷ mit sich.

¹⁶² Hardwicke, Catherine, „Twilight - Bis(s) zum Morgengrauen“, DVD, Summit, 2008, TC: 00:53:32 – 00:53:42

¹⁶³ vgl. Melton, Gordon J., *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*, Canton: Visible Ink Press 2011, S. 718

¹⁶⁴ vgl. Ede, Yolanda van, *Romantic Love*, Münster: LIT 2006, S. 45

¹⁶⁵ Bacon, Simon, „The Cullens: Family, Mimicry and the Post-colonial Vampire“, In: Clayton, Wickham/Sarah Harman (Hrsg.), *Screening Twilight. Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, New York: I.B.Tauris 2014, S. 140

¹⁶⁶ vgl. <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=twilight08.htm>, 22.10.2014

¹⁶⁷ vgl. Köppl, Rainer M., *Der Vampir sind wir. Der unsterbliche Mythos von Dracula biss Twilight*, St.Pölten/Salzburg: Residenz 2010, S. 243

Figur als fiktives Wesen

Unter der Regie von Catherine Hardwicke wird die Figur Edward Cullen (Robert Pattinson) visuell zum Leben erweckt. Edward wird von Beginn an als Vampir dargestellt, der nicht erst vor den Augen der Zuschauer durch einen Biss verwandelt werden muss. Sein Äußeres würde ihn nicht unbedingt als Vampir enttarnen, vielmehr scheint er, wie andere Teenager zu sein, nur gut aussehender und etwas bleicher. Er ist eine menschliche Figur, dessen Körperbild den ganzen Film über gleich bleibt. Edward wird als 17-jähriger Teenager dargestellt, der aufgrund seines tatsächlichen Alters von ungefähr 108 Jahren, im Vergleich zu anderen Figuren, jedoch wesentlich erwachsener und zurückhaltender wirkt. Er ist groß, athletisch schlank und muskulös und hat ausgeprägte Wangenknochen, die bereits in der Buchvorlage ein markantes Kennzeichen der Figur darstellen. Sein Haar ist bronzefarben und zerzaust, allerdings auf eine Art, als seien sie absichtlich so gestylt. Edward ist meist in gedeckten Farben gekleidet und trägt vorwiegend T-Shirts, schlichte Pullover oder Hemden und dunkle Jeans. Soweit wirkt die Figur wie ein normaler Jugendlicher, der soeben das letzte Jahr der Highschool besucht, einige Merkmale und Fähigkeiten können bei genauerer Betrachtung hingegen nur die eines übermenschlichen Wesens sein. Edward bewegt sich rasend schnell, ist irrsinnig beweglich und außerordentlich stark, wie das perfekte Raubtier. In schwindelerregenden Höhen springt er von Baum zu Baum, stoppt einen fahrenden Van mit seiner bloßen Hand und ist dabei nahezu unverwundbar. Mithilfe seines ausgeprägten Geruchsinns, kann er dem Duft von Menschen folgen und besitzt die Fähigkeit, ihre Gedanken zu lesen. Es handelt sich dabei um eine Form von Telepathie, die er auf jeden Menschen anwenden kann, außer auf seine Angebetete Isabella „Bella“ Swan (Kristen Stewart), was sehr frustrierend für ihn ist, da er nicht weiß was in ihr vorgeht. Seine Augen sind sehr dunkel, fast schwarz, die Farbe seiner Pupillen wechselt aber je nach Sättigungsgrad und bestimmten Lichtverhältnissen zu goldbraun. Edwards Haut ist blass und wird als kalt und glatt wie Marmor beschrieben.¹⁶⁸ Das besondere daran ist, dass sich seine Haut, anders als bei allen Filmvampiren jemals zuvor, dem Sonnenlicht aussetzen kann, ohne dabei zu verbrennen, sondern dabei vielmehr auszusehen „wie funkelnde Diamanten“.¹⁶⁹ Aufgrund dessen zeigt er sich jedoch nur bei Regen und bewölktem Wetter in der Öffentlichkeit, da er

¹⁶⁸ vgl. Meyer, Stephenie, *Twilight*, New York/Boston: Little, Brown and Company 2005, S. 260

¹⁶⁹ Hardwicke, Catherine, „*Twilight - Bis(s) zum Morgengrauen*“, DVD, Summit, 2008, TC: 00:50:12

sonst sofort als übermenschliches Wesen erkannt werden würde. Auch gibt es keine Parallelen mehr zu den typischen alten Relikten, mit denen die Vampire in Zusammenhang gesetzt wurden. Edward schläft weder in Särgen, noch empfindet er eine Abneigung gegen Knoblauch und Kreuze und auch der Pflock durchs Herz hat längst ausgedient. Der einzige Weg, einen unsterblichen Bluttrinker heute zu vernichten, ist ihm den Kopf abzuschlagen und seine Überreste im Feuer zu verbrennen.¹⁷⁰

Edward ist kreativ, humorvoll und intelligent. Seine bedachte und akzentfreie Ausdrucksweise und elegante sowie gewählte Wortwahl erinnern an sein früheres sterbliches Leben Anfang des 20. Jahrhunderts. Seine Stimme ist sanft und manchmal spricht er, als wäre er aus einer anderen Zeit.¹⁷¹ In seinem Nähe- und Berührungsverhalten ist Edward nicht auffällig, er hält respektvolle Distanz zu anderen Figuren, nur Bella kommt er im Laufe des Films und im Zuge ihrer Beziehung immer näher. Seinem Gegenüber sieht er beim Sprechen stets in die Augen, auch wenn er seinen oft leidenden und nachdenklichen Blick mehrmals verlegen abwendet. Vereinzelt kommt ihm jedoch ein kleines aber charmantes Lächeln über die Lippen, meist in der Gegenwart von Bella oder seiner Familie. Auch in seiner Gestik ist er zurückhaltend und verschlossen. Seine Körperhaltung ist zwar aufrecht und sein Gang lässig, doch hält er seinen Kopf meist leicht gesenkt und behält eine oder beide Hände in die Kleidertaschen gesteckt. Er besitzt einen sensiblen, romantischen wie geheimnisvollen Charakter und weiß, wie man eine Frau als Gentleman der alten Schule behandelt. So scheint es ihm ganz natürlich, sich vor einer Verabredung beim Vater seiner Begleiterin persönlich vorzustellen, ihr stets die Türen aufzuhalten und ihr überall den Vortritt zu lassen, ganz nach dem Prinzip „Ladies first“. Gleichzeitig ist Edward sehr vorsichtig und zögerlich. Es wirkt, als würde er jedes Vorhaben zunächst abwägen, bevor er handelt. Zwar reagiert er schnell auf Situationen, jedoch durchdacht und wohl überlegt. Ausschlaggebend dafür könnte sein Gefühl, sich für alles verantwortlich zu machen, sein. Als Vampir hat er ein unendliches Erinnerungsvermögen und wird daher, wegen allen Fehlern, die er je begangen hat, ewig von Schuldgefühlen geplagt. Aus diesem Grund möchte er, bei allem was ihm wichtig ist, sein Besten tun und richtig und moralisch vorgehen. So gewissenhaft er in vielen Dingen ist, so schnell kann er auch seine Selbstbeherrschung verlieren und seine dominanten Eigenschaften zeigen, vor allem in Lagen, in denen Not und Gefahr herrschen. So gelingt es Bella nur mit Mühe, Edward zu beruhigen und von einer Gewalttat abzuhalten, nachdem er sie vor einem

¹⁷⁰ vgl. ebd. TC: 01:36:04f.

¹⁷¹ vgl. ebd. TC: 00:47:53 – 00:47:56

möglichen sexuellen Übergriff fremder Jugendlicher bewahrt hat. Obwohl er ein außergewöhnliches und besonderes Wesen ist, sieht er sich selbst nicht als solches. Zwar ist ihm bewusst, dass er schneller und stärker als andere Menschen ist, doch ist er davon nicht beeindruckt, sondern betrachtet seine Fähigkeiten und Talente als gewöhnlichen Teil von sich. Nennenswert ist darüberhinaus seine Musikaffinität. Edward besitzt eine große Musiksammlung, dessen unzählige CD-Platten eine ganze Wand in seinem Zimmer einnehmen. Er spielt selbst klassisches Klavier und vertreibt sich damit die Zeit, denn der Vampir aus der neuen Generation braucht weder Schlaf, noch nimmt er Nahrung oder Flüssigkeit zu sich, mit Ausnahme von Blut.

Seine übernatürlichen Kräfte sind nur äußerlich bemerkbar, innerlich ist er nur allzu menschlich, hin- und hergerissen und voller Zweifel.¹⁷² Edward ist eine gequälte Seele, zaghaft und unsicher. Er selbst wollte kein Vampir werden, es war die Entscheidung von Dr. Carlisle Cullen (Peter Facinelli), Edwards „Pflegevater“, ihn in einen Vampir zu verwandeln, ehe er 1918 beinahe an der Spanischen Grippe gestorben wäre. Carlisle gab ihm das ewige Leben, als Edward seinen Tod schon akzeptiert hatte, was es umso schwerer für ihn macht, sein neues Schicksal anzunehmen. Er sieht sein Vampirdasein als Fluch, mit dem er jedoch gelernt hat zu leben. Edward und seine Vampirfamilie sind anders, um nicht zu sagen, stärker als andere Vampire, weil sie sich dazu entschlossen haben, einen anderen, menschlicheren Weg einzuschlagen und sich lieber den Einschränkungen und Regeln der Sterblichen zu unterwerfen, anstatt als Monster zu leben. „Unsere Familie unterscheidet sich von anderen unserer Art, wir jagen nur Tiere. Wir haben gelernt, unseren Durst zu kontrollieren.“¹⁷³ [...] „Wir in unserer Familie bezeichnen uns als Vegetarier, weil wir ausschließlich von tierischem Blut leben“.¹⁷⁴ Ungeachtet ihrer Existenz als starke und mächtige Kreaturen, die dem Menschen weitaus überlegen sind, versuchen sie trotz allem gut zu sein und gelten dennoch in gewisser Weise als „Freaks“ in der Vampirwelt. Die Cullens kämpfen gegen das an, was sie in Wirklichkeit sind, nur um sich anzupassen und gesellschaftlich dazu zu gehören. Dieses Verhalten vermittelt den Leitgedanken, dass man als junger Mensch sein kann, was man möchte, ganz gleich in welche Schublade man gesteckt wird. Das Böse meint hierbei nicht mehr die bösen Vampire, sondern grundsätzlich normale, stereotype Vampire, denn für einen

¹⁷² vgl. Bardola, Nicola, Bestseller mit Biss. Liebe, Freundschaft und Vampire – alles über die Autorin Stephenie Meyer, München: Heyne 2009, S. 228

¹⁷³ Hardwicke, Catherine, „Twilight - Bis(s) zum Morgengrauen“, DVD, Summit, 2008, TC: 00:51:58 – 00:52:06

¹⁷⁴ ebd. TC: 00:57:46 – 00:57:52

Vampir ist es nicht weiter bedenklich Menschen zu töten und so zu leben, wie es ihnen ihre Natur vorgibt, sie sind nur nicht so weiterentwickelt wie Edward und die übrigen Mitglieder der Cullen-Familie, um sich lediglich von Tierblut zu ernähren und an festen Wohnsitzen zu leben, statt wie wilde Tiere immer unterwegs auf Beutezug zu sein.

Edward führte Jahrzehnte lang ein zurückgezogenes Dasein, indessen er keine Emotionen zugelassen hat. Durch die Begegnung mit Bella tritt nun aber eine Veränderung ein und droht die Stabilität, die er sich schuf, zu zerstören. Er hat Angst vor den Gefühlen, die sie plötzlich in ihm hervorruft und fürchtet seine Vampirinstinkte nicht kontrollieren zu können. Um weitgehend Abstand zu halten, kommt Edward einige Zeit nicht die Schule und versucht sie bei jeder Gelegenheit von sich wegzudrängen, da er nach wie vor gegen den Durst nach menschlichem Blut ankämpft und Sorge hat, sie zu verletzen, obwohl er weiß, dass er sich eigentlich zu ihr hingezogen fühlt und schon längst sein Herz an sie verloren hat. Selbst seine abschreckenden Geständnisse „Ich habe schon Menschen getötet. [...] Ich wollte dich töten“¹⁷⁵ spielen für Bella keine Rolle und lassen sie nicht von ihm abbringen. Sie vertraut Edward und er hat von da an auch nicht mehr die Kraft, sich von ihr fernzuhalten, woraufhin er sich aus tiefstem Herzen vollkommen ihr widmet und zukünftig alles tun wird, um ihre Liebe zu bewahren. Immerzu hat er das starke Gefühl, Bella beschützen zu müssen. Dreimal befreit er sie aus bedrohlichen Situationen, einmal vor einem Autounfall, bei dem Bella beinahe von einem heranrasenden Van erdrückt wurde, einmal vor einer Vergewaltigung durch betrunkene Männer, indem er zuvor deren abscheuliche Gedanken hören und rechtzeitig eingreifen konnte und einmal vor dem Verbluten nach einem Angriff eines „Trackers“, der Bella verletzt und sie durch einen Biss in ihren Arm vergiftet hat. Im Laufe der folgenden Verfilmung aller *Twilight*-Teile wird Edward Bella noch öfters retten. Auch später als Bella ihn drängt, sie in einen Vampir zu verwandeln, um ewig mit ihm zusammen sein zu können, weigert sich Edward entschieden dagegen, um ihr menschliches Leben zu schützen. Erst unter der Bedingung, dass Bella und Edward heiraten, wäre er bereit, sie zu seinesgleichen zu machen. Und auch dann beißt er sie erst kurz bevor Bella bei der Geburt ihres Kindes stirbt, um sie nicht völlig zu verlieren.

Edwards Darstellung zielt auf seine Fähigkeiten als Vampir, seine Attraktivität und die Verkörperung von traditionellen Werten ab. Dazu gehören unter anderem Treue, Moralbewusstsein und die Verbundenheit zur Familie. Die neu strukturierten

¹⁷⁵ ebd. TC: 00:51:25 – 00:51:37

Familienverhältnisse der modernen Vampirgeneration kommen die einer klassischen Familie sehr nahe. Alle Angehörigen der Familie Cullen sind individuelle Persönlichkeiten, die nach schwerwiegenden Schicksalen in ihrem sterblichen Leben alle zu Vampiren gemacht wurden, um eine zweite Chance zu bekommen. Edward und seine „Zieheltern“ Carlisle und Esme (Elizabeth Reaser) sowie seine „Geschwister“ Rosalie (Nikki Reed), Emmett (Kellan Lutz), Alice (Ashley Greene) und Jasper (Jackson Rathbone) leben zusammen und beschützen einander, wie eine „normale“ Familie, in der jeder seine zugewiesene Rolle einnimmt. Da Vampire nicht altern und es nach einiger Zeit auffällig wäre, wenn sie sich äußerlich nicht verändern, müssen sie von Zeit zu Zeit umziehen, um in einer neuen Stadt wieder von vorne anzufangen. Dabei geben sie vor aus Alaska zu kommen, was für ihre Mitmenschen eine mögliche und nachvollziehbare Erklärung für ihre blasse Haut und ihr andersartiges Wesen darstellen könnte. Edward und seine Geschwister schreiben sich daher häufiger in neuen Schulen ein und absolvieren die Highschool zum wiederholten Mal, denn je jünger sie sich ausgeben, desto länger können sie an einem Ort bleiben. Edward ist also in ein intaktes Familiengefüge involviert und gründet zu einem späteren Zeitpunkt in der *Twilight*-Saga (Teil 1 und 2 von *Breaking Dawn – Bis(s) zum Ende der Nacht*) seine eigene Familie, indem er Bella zu seiner Frau nimmt und Vater der gemeinsamen Tochter Renesmee wird. Da die Cullens immer unter sich bleiben, hat Edward keinen nennenswerten Freundeskreis und gilt in der Schule ein wenig als Außenseiter. Bei einigen Mitschülern hingegen ist er gerne gesehen und wird von vielen, vermutlich aufgrund seiner Unnahbarkeit, sogar umschwärmt und idealisiert dargestellt.

Edward lebt in Forks, in einer Kleinstadt mit 3120 Einwohnern im Nordwesten des Staates Washington, die als regnerischster Ort in den USA gilt. Dort wohnt er etwas abgelegen in einer modernen mehrstöckigen gläsernen Villa mit Holzvertäfelungen umgeben von Bäumen und Natur. Durch ihren entlegenen Standort, dient sie der Vampirfamilie als Rückzugsort und charakterisiert wiederum ihre andersartige Lebensweise. An dem materiellen Besitz, worunter ebenfalls ein Fuhrpark von mindestens vier Autos fällt, der der gesamten Familie zur Verfügung steht und der Ausstattung des Wohnorts macht sich nicht nur der historische Bezug deutlich, in dem der Film spielt, sondern auch der soziale Status der handelnden Figuren, der sich hier zweifellos als wohlhabend definieren lässt.

Figur als Artefakt

Edward ist eine individualisierte Figur. Aufgrund ihrer Artefakt-Eigenschaften als komplexe, transparente, mehrdimensionale und dynamische Figur, lässt sie sich dem Mainstream-Realismus zuordnen. Mainstream-Filme vermitteln also ein Bild, das die Figur als menschlich, emotional, moralisch, verständlich und entwicklungsfähig darstellt. Durch ihre vielschichtigen Eigenschaften, nähert sie sich der Vorstellung eines einzigartigen menschlichen Individuums an, das keine Zuschauerfragen offen lässt und viel über seine Psyche verrät.

Da die Aufmerksamkeit der Zuschauer beim Filmschauen vorwiegend auf die diegetische Ebene der Figur und nicht etwa auf ihre symbolische Bedeutung oder ihr Wirken im filmischen Raum gelenkt ist, stehen vor allem die Körperlichkeit und das Innenleben der Figur im Vordergrund. Edward Cullen ist die Heldenfigur der Geschichte und zeichnet sich durch seine Hilfsbereitschaft, Schönheit und Leistungsfähigkeit im körperlichen sowie intellektuellen Sinne aus. In seiner Körperlichkeit sind seine physische Kraft, seine ausgeprägten Sinne und seine Schnelligkeit, aber auch seine höfliche, wenn auch zurückhaltende Umgangsform und Ausdrucksweise auffällig. Im Bereich der Sozialität zeichnet er sich durch seine Zugehörigkeit und Stellung als gleichwertiges Mitglied innerhalb seiner Familie aus und fungiert als Bezugsperson und Partner für Bella. Wenn man Edwards Innenleben betrachtet, so wird deutlich, dass er einen inneren Kampf führt, sich mit seinem verzweifelt Dasein als Vampir zurechtzufinden und seinen Durst nach Menschenblut zu unterdrücken. Nach vielen Jahren der Unsicherheit hat er nun endlich seine Liebe gefunden, auf die er so lange gewartet hat.

Die Figur lässt sich hauptsächlich durch ihre Handlungen und Dialoge charakterisieren. Edwards Handlungen, wie etwa die Rettung von Bella durch seine außergewöhnlichen Fähigkeiten, verdeutlichen sein gutherziges Wesen. Die meisten Informationen lassen sich allerdings durch Dialoge entnehmen. Aussagen wie „Tut mir leid, dass ich immer so unhöflich bin, aber ich denke es ist besser so“¹⁷⁶ oder „Ich möchte kein Monster sein“¹⁷⁷ sind kennzeichnend dafür. Es gibt jedoch mehrere Instanzen, durch die Informationen vergeben

¹⁷⁶ Hardwicke, Catherine, „Twilight - Bis(s) zum Morgengrauen“, DVD, Summit, 2008, TC: 00:26:53 – 00:26:56

¹⁷⁷ ebd. TC: 00:57:42 – 00:57:44

werden. Im Film werden viele Informationen zur Charakterisierung und Erklärung einer Figur durch andere Figuren vorgenommen. Bellas Schulkollegin Jessica (Anna Kendrick) beispielsweise, kommentiert das attraktive Aussehen der Figur, während ihrer Einführung in den Film. „Das ist Edward Cullen. Er sieht wahnsinnig gut aus, ganz offensichtlich, aber scheinbar ist hier niemand gut genug für ihn“.¹⁷⁸ Auch Bella spricht über Edward und berichtet Carlisle von ihrer unglaublichen Rettungsaktion: „Wissen Sie, hätte Edward mich nicht zur Seite gestoßen, wäre es viel schlimmer ausgegangen“ [...] „Es war erstaunlich. Er stand urplötzlich neben mir, obwohl er nicht mal in der Nähe war“.¹⁷⁹

Vereinzelt wurden Rückblenden in frühere Zeitabschnitte eingesetzt, um die Erzählungen der Figuren zusätzlich zu visualisieren. Während Jacob Black (Taylor Lautner) Bella in einer Legende seines Stammes von dem Vertrag mit den „kalten Wesen“ erzählt, sieht der Zuschauer, wie dieser Pakt zwischen Indianern und den Cullens geschlossen wird. Auf der auditiven Ebene hört man Jacobs Stimme „He, ehrlich, es ist nur eine dieser alten Schauergeschichten.“ [...] „Sie sind angeblich die Nachkommen von dem sogenannten Feindesclan. Mein Urgroßvater, der Stammesälteste, erwischte sie bei der Jagd auf unserem Land, aber sie behaupteten anders zu sein, also trafen wir mit ihnen ein Abkommen. Wenn sie sich dem Land der Quileute fernhielten, würden wir nicht verraten, was sie wirklich sind. Den Bleichgesichtern“.¹⁸⁰ Um Aufschluss über die zeitliche Verortung zu geben, sind die Figuren in authentische Kostüme gekleidet. Eine weitere Rückblende zeigt Edward in dem Moment, als er von Carlisle in einen Vampir verwandelt wird.

Die eigentliche Erzählerin der Geschichte ist Bella, deren Kommentare aus dem Off zu hören sind. Von Beginn an vernimmt der Zuschauer ihre Stimme aus dem Voice-over und im Laufe des Films immer wieder, wie sie vor allem ihre Gedanken und Gefühle für Edward aus ihrer Sichtweise (POV) wie Tagebucheinträge kommentiert. „Es gab drei Dinge, deren ich mir absolut sicher war. Erstens: Edward war ein Vampir. Zweitens: Einem Teil von ihm und ich wusste nicht wie mächtig dieser Teil war, düstete es nach meinem Blut. Und drittens: Ich war bedingungslos und unwiderruflich in ihn verliebt.“¹⁸¹

¹⁷⁸ ebd. TC: 00:09:24 – 00:09:31

¹⁷⁹ ebd. TC: 00:21:54 – 00:22:04

¹⁸⁰ ebd. TC: 00:32:09 – 00:33:01

¹⁸¹ ebd. TC: 00:55:04 – 00:55:36

Eingeführt wird die Figur in der Cafeteria der Highschool Forks, als er und seine Geschwister in slow motion die Schule betreten. Diese Filmtechnik hebt die besondere Stellung der Figuren hervor und gibt dem Zuschauer die Möglichkeit, sich für einige Momente intensiver mit ihnen auseinanderzusetzen.¹⁸² Der erste Eindruck vermittelt, dass Edward ein gutaussehender, selbstbewusster Teenager ist, der anders als seine Geschwister, die paarweise auftreten, einige Sekunden später alleine erscheint, was seinen Beziehungsstatus als ungebundener Junggeselle verdeutlicht.

Der Name Edward stammt aus dem Altenglischen und bedeutet „Hüter“, „Beschützer“.¹⁸³ Angesichts seiner beschützenden Rolle gegenüber Bella und seiner gesamten Familie, ist der Name charakteristisch für sein Wesen und deutet darüber hinaus auf die Edwardische Epoche, in die Edward ursprünglich geboren wurde.

Verkörpert wird der junge Vampir Edward von dem Schauspieler Robert Pattinson. Zum Zeitpunkt des ersten *Twilight*-Drehs war Pattinson bereits aus Filmen wie *Harry Potter und der Feuerkelch* (2005) oder *The Haunted Airman* (2006) bekannt, in dem er für seine erste Hauptrolle besetzt wurde. Trotz einiger Erfolge war sein Bekanntheitsgrad allerdings noch nicht so groß, als dass sein Image Einfluss auf die Rolle als Edward genommen hätte. Da alle in der Geschichte vorkommenden Charaktere in der Buchvorlage genau beschrieben sind und ihre Fans und Leser wissen, wie jede einzelne Figur auszusehen hat, musste speziell darauf geachtet werden, dass vor allem Edward, als Held der Erzählung, den Vorstellungen entspricht. In Robert Pattinson fand Hardwicke schließlich ihren passenden Hauptdarsteller. Interesting...and brilliant...and mysterious...and perfect...and beautiful...and possibly able to lift full-sized vans with one hand.¹⁸⁴ It was hard to believe that someone so beautiful could be real.¹⁸⁵ Schon bald wurde Pattinson von kreischenden „Twihards“¹⁸⁶, besonders leidenschaftlichen *Twilight*-Fans und der Presse belagert, um ein Foto, ein Autogramm oder gar ein Interview zu erhaschen. Dass Pattinson und Stewart, unter den Fans auch „Robsten“ (eine Verschmelzung der beiden Namen Robert und Kristen) genannt, im wahren Leben ein

¹⁸² vgl. Steber, Josef-Anton/Thomas Nowara/Thomas Bonse, *Bewegung in Video und Film*, Berlin: Schiele&Schön 2007, S. 15

¹⁸³ vgl. Duden, *Lexikon der Vornamen. Herkunft, Bedeutung und Gebrauch von über 8000 Vornamen*, Mannheim: Duden 2013, S. 118

¹⁸⁴ Meyer, Stephenie, *Twilight*, New York/Boston: Little, Brown and Company 2005, S. 79

¹⁸⁵ ebd. S. 87

¹⁸⁶ vgl. <http://www.twihards.com/twihards.com/>

Paar wurden, hat den Hype noch zusätzlich gepusht, sodass Pattinson nicht alleinig zum Vorbild zahlloser Teenies avancierte, sondern vielmehr, auch aufgrund seiner Ähnlichkeit zur Figur, zu der Fantasievorstellung als romantischer Partner im realen Leben wird. „This attention to Robsten allows fans to draw parallels between the characters and the actors, viewing both Pattinson and Edward as hopeless, tortured romantics and thus perfect teen idols“.¹⁸⁷ Zwischen dem Schauspieler Robert Pattinson und dem Charakter Edward Cullen wird dabei oft nicht mehr unterschieden. Als Pattinson in einer Mall außerhalb von Philadelphia eine Autogrammstunde abhielt, erkennt er selbst: „They are in denial. They think I am Edward Cullen.“¹⁸⁸ Noch heute, nach etlichen Hauptrollen in Filmdramen wie *Remember me – Lebe den Augenblick* (2010) oder *Wasser für die Elefanten* (2011), wird Pattinson mit seiner Rolle als Edward in Verbindung gebracht und gliedert sich damit in die Reihe von Lugosi und Lee ein, die noch weit nach ihren Filmerfolgen „Dracula“ verkörpern.¹⁸⁹

Nicht nur im Film beschäftigt sich die Figur Edward leidenschaftlich mit Musik, auch im realen Leben ist Robert Pattinson ein begabter Musiker. Zwei seiner Gitarrenstücke werden sogar im Film als Hintergrundsongs im Off benutzt. Der Soundtrack „Never think“ wurde dabei in der romantischen Restaurant-Szene eingesetzt und wird dadurch zu einem sehr persönlichen Liebeslied. Der zweite Titel „Let me sign“ wurde bei Bellas „Todesszene“ im Ballettstudio gespielt, als sie aufgrund des Gifts eines anderen Vampirs und des Blutverlusts infolge einer Wunde, die sie sich im Kampf zugezogen hat, beinahe stirbt. Das Gesangsstück ist kraftvoll und emotional zugleich und passt hinsichtlich seines Textes über tief empfundenen Schmerz, perfekt in die Szene. Allgemein wurde die gesamte Filmmusik von Carter Burwell aufgenommen. Er bringt verschiedene Melodien zum Einsatz, welche sowohl die Figuren als auch bestimmte Erzählsituationen leitmotivisch und atmosphärisch begleiten. So gibt es eine Jagdmelodie beziehungsweise Edwards Melodie, die der Zuschauer am Anfang des Films hört und wiederholt auftaucht und ein Gefühl der Spannung und Gefahr vermittelt. Oder etwa „Bella’s Lullaby“, eine Liebesmelodie, die sich, ausgehend von einem

¹⁸⁷ Aubrey, Jennifer Stevens/Scott Walus/Melissa A. Click, „Twilight and the Production of the 21st Century“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), *Bitten by Twilight. Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise*, New York: Lang 2010, S. 233

¹⁸⁸ Carr, David, „The Vampire of the Mall“ 16.11.2008, http://www.nytimes.com/2008/11/17/movies/17twil.html?pagewanted=all&_r=0, 20.10.2014

¹⁸⁹ vgl. Melas, Chloe, „Why Robert Pattinson Will ALWAYS Be Edward Cullen – His ‚Breaking Dawn‘ Co-Star Speaks Out!“, 18.05.2011, <http://hollywoodlife.com/2011/05/18/robert-pattinson-breaking-dawn-edward-cullen-michael-sheen-rachel-mcadams/>, 20.10.2014

Klavier (gespielt von Pattinson), mit jedem weiteren Instrument schließlich zu einem ganzen Orchester zusammenfügt und symbolisch für Edwards und Bellas Liebe steht, die sich langsam entfaltet. Es wurde auf allen Ebenen der Geräuschkulisse gearbeitet, dem Sound, der Musik, den Dialogen, um eine realistische und gefühlsbetonte Stimmung zu erzeugen. Ziel war es Musik zu finden, die zur Atmosphäre der Umgebung passt und dem Zuschauer das Gefühl vermittelt, an einem magischen Ort zu sein.¹⁹⁰ Dabei wurde der Schauplatz Forks mit all seinem Regen, Nebel, und regenwaldartigen Bäumen selbst zu einem zentralen Charakter im Film.

Stilistisch sind die *Twilight*-Filme von größtenteils gedeckten und kalten Farbtönen bestimmt. Passend dazu sind auch seine Kostüme gewählt. Die dominierenden Farben im Bekleidungskonzept der Vampire sind weiß, silber und grau, gemischt mit der Kontrastfarbe blau und schwarzen Akzenten. Die Figuren sollten sich in ihrer Kleidung von anderen unterscheiden, aber dennoch unter den Menschen in Forks nicht auffallen. Die Kostüme wurden auf der Basis der Herkunft der Vampire entworfen, so trägt Edward doppelreihige Jacken, klassische Formen und Stilmittel der Edwardianischen Ära. Bellas Stil im Vergleich entwickelt sich erst allmählich. Zuerst ist sie in Erdtönen gekleidet, je näher sie Edward und der Cullen-Familie jedoch kommt und sich mit ihnen verbunden fühlt, desto mehr beginnt auch sie Weiß- und Blautöne zu tragen.

Hardwicke legte darauf Wert, die Vampirefiguren und ihre Fähigkeiten möglichst realistisch darzustellen. Um nicht unnötig mit Greenscreen arbeiten zu müssen und die Actionszenen glaubhaft zu gestalten, wurden daher viele Stunts von den Darstellern selbst, beziehungsweise ihren Doubles gemacht. Etwa bei der Szene des Autounfalls, bei dem Bella beinahe zerdrückt wird, stoppt Edward den Van mit seiner bloßen Hand. Für die Umsetzung dieser Szene wurde eine weiche, biegsame Autotür modelliert, die Pattinson wegdrückt, wodurch der Effekt einer eingedellten Tür erzeugt wird und die Wucht des Aufpralls verdeutlichen soll. Um Edwards Schnelligkeit und Kraft zu veranschaulichen, wird mit computergenerierter Beschleunigung gearbeitet sowie mit Nylongurten und Drahtseilen, an denen die Schauspieler durch die Luft fliegen und unsichtbaren Laufbändern aus Plexiglas, die den Eindruck des Schwebens erzeugen, wenn die Darsteller darauf laufen. Auch die Szene, als Bella einen Apfel fallen lässt und Edward ihn schnell auffängt, zeigt seine blitzartigen Reflexe. Hierfür wurde der Apfel an eine Angelschnur gebunden und kurz vor dem Aufkommen auf den Boden eingezogen,

¹⁹⁰ vgl. Murray, Scott M., „Making of“, In: Hardwicke, Catherine, „Twilight - Bis(s) zum Morgengrauen“, DVD, Summit, 2008

sodass Pattinson ihn geschickt, wie einen Fußball mit dem Fuß abstoppt und in seine Hand rollen lässt. Neben den Spezialeffekten, die bei den Aufnahmen entstanden sind, wurden außerdem während der Filmvorbereitungen und besonders nach der Produktion viele visuelle Effekte entwickelt. Vor den Dreharbeiten wurden die Figuren und die Umgebung, in der sie sich bewegen, in 3D erschaffen, ein wenig wie eine Art Videospiel, um einen Eindruck zu bekommen, wie die Effekte später auf der Leinwand aussehen sollten. In der Postproduktion wurden visuelle Effekte wie Regen und Gewitter bis hin zu zusätzlichen Bäumen eingefügt. Die vermutlich größte visuelle Herausforderung, die auch mit Hilfe des Computers ermöglicht wurde, war Edwards Haut zum Glitzern zu bringen.¹⁹¹

Die Autorin Stephenie Meyer war durchgehend in die Filmarbeiten involviert und brachte ihre eigenen Ideen und Vorstellungen mit ein. Während der Entwicklung des Drehbuchs arbeitete sie eng mit der Produktionsfirma Summit und später mit Regisseurin Hardwicke an deren Umsetzung zusammen, um die Vision des Buches möglichst beizubehalten. „She drew up a list of rules for her vampire world that could not be changed and made her own suggestions on the script.“¹⁹² Meyer ist für jeden der vier Bände und somit auch deren Verfilmungen, konkret von weltliterarischen Vorlagen inspiriert worden. Für *Bi(s) zum Morgengrauen* war Jane Austens *Stolz und Vorurteil* Leitwerk. Dabei fungiert die vornehme aber zurückhaltende Schlüsselfigur Fitzwilliam Darcy als Vorbild für Edward und die wenig einflussreiche, aber umso interessantere Elizabeth Bennet als Modell für Bella. In Teil zwei lassen sich Parallelen zu William Shakespeares *Romeo und Julia* erkennen, im dritten Teil diente Emily Brontës *Sturmhöhe* als Inspirationsquelle und im letzten Teil der *Twilight*-Reihe, spielen gleich zwei Werke eine entscheidende Rolle, *Ein Sommernachtstraum* und *Der Kaufmann von Venedig* von Shakespeare.¹⁹³

Der enorme Erfolg von Meyers *Twilight*-Saga hat viele Gründe. Einer davon ist sicherlich ihre Hauptfigur, die eben keine blutsaugende Nachgestalt darstellt, sondern feinfühlig und liebenswürdig und trotzdem von einem aufregenden Hauch von Gefahr umgeben ist, der vor allem weibliche Zuschauer fasziniert.

¹⁹¹ vgl. ebd.

¹⁹² Melton, J.Gordon, *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*, Canton: Visible Ink Press 2011, S. 719

¹⁹³ vgl. Bardola, Nicola, *Bestseller mit Biss. Liebe, Freundschaft und Vampire – alles über die Autorin Stephenie Meyer*, München: Heyne 2009, S. 145

Figur als Symbol/Symptom

Wie sich bisher gezeigt hat, sind Figuren mit der Realität auf verschiedene Weise eng verknüpft. Demnach stehen auch die Figuren von *Twilight - Bis(s) zum Morgengrauen*, insbesondere die Vampirfigur Edward Cullen für symbolische Inhalte, die über die diegetische Welt hinaus gehen.

Der Film ist speziell auf junges, weibliches Publikum zugeschnitten.¹⁹⁴ Gerade der Mythos Vampir ist eine treffende Metapher für Andersartigkeit und Einsamkeit und spricht speziell Teenager an, die sich in der Phase der Entwicklung zum Erwachsenen oft ebenso wenig verstanden und zugehörig fühlen, wie die junge Generation an Vampiren in *Twilight*. Themen wie Unsterblichkeit, Freundschaft, Treue und Liebe haben gleichermaßen Identifikationspotential für junge Mädchen und Frauen wie die Figuren selbst. Nur zu gut können sich junge Zuschauerinnen mit der tollpatschigen und schüchternen Bella identifizieren, besonders auch deshalb, weil die Geschichte aus ihrer Sicht als Jugendliche erzählt ist und so eine persönliche Note bekommt. Aber auch mit Edward, der selbst allgemein menschliche Erfahrungen sammelt, wie sich zum ersten Mal zu verlieben und die damit einhergehenden Unsicherheiten und Irritationen durchlebt, fühlen sich weibliche Teenager emotional verbunden. Es werden grundsätzliche Probleme des Erwachsenwerdens thematisiert, wie etwa die rapide Körperveränderung bei Jacob oder die ständige Meinungsänderungen von Bella, in denen sich auch die jungen *Twilight*-Liebhaberinnen wiederfinden. Diese nachvollziehbaren Gefühle machen die Geschichte und ihre Figuren realistisch und wahrscheinlich deswegen auch so erfolgreich.

Das junge Publikum von heute sehnt sich nach Liebe und wahren Gefühlen. Geschichten über hingebungsvolle, immerwährende und alles überwindende Liebe, wie sie zwischen Edward und Bella besteht, ziehen junge Mädchen in ihren Bann, lassen sie aus der Realität ausbrechen und geben ihnen die Möglichkeit in eine fantastische Welt einzutauchen und vom Glück bis in alle Ewigkeit zu träumen.

In *Twilight* finden Heranwachsende eben all das, was sie sich in der Realität wünschen oder gar vermissen, leidenschaftliche Emotionen, Abenteuer und die Verkörperung ihres ganz persönlichen Schwarms. Edward mit seinen Charaktereigenschaften als attraktiver, starker,

¹⁹⁴ vgl. Driscoll, Catherine, „Girl Culture and the 'Twilight' Franchise“, In: Morey, Anne (Hrsg.), Genre, Reception, and Adaptation in the „Twilight“ Series, Burlington/Farnham: Ashgate 2012, S. 95

moralisch korrekter, romantischer Romeo und Superheld zugleich, „who is nevertheless real sweet with his girl, and protects her from harm without demanding anything but the chance to adore her“¹⁹⁵, wird zum Idealbild weiblicher Teenager. Er wird als der perfekte Mann und Partner dargestellt, der sich in ein „normales“ Mädchen, wie auch seine weiblichen Fans es sind, verliebt. „The fact that no other woman interested him before Bella plays into a key component of the fantasies young girls have about celebrity crushes: that someday they will be singled out and admired by their idol“.¹⁹⁶

Twilight entfernt sich vom Materialismus hin zu wahren Werten, die in den Hintergrund gedrängt wurden oder gegenwärtig oft nicht mehr in dieser Form gelebt werden. Laut Rainer M. Köppl verstehen Teenager *Twilight* als „Hymne auf ihre grenzenlosen Gefühle in einer Welt, die nur mehr aus Sachzwängen, Leistungsdruck und Kontobewegungen zu bestehen scheint“.¹⁹⁷ Edward ist ein symbolischer Vertreter seiner Generation, die sich in wirtschaftlich unruhigen Zeiten und durch häufige Konfrontationen mit Trennungen nach Sicherheit und alten Werten wie Familienzusammenhalt, Fürsorge und Vertrauen sehnt. Genau diese Werte bringt Edward, der zu Beginn des 20. Jahrhunderts geboren wurde, mit in die neue Welt. Der Cullen-Clan „are willing to die for another, because protecting the family is, to them, far more important than individual survival“.¹⁹⁸

Seine veralteten moralischen Vorstellungen und Manieren sind ein zentraler Aspekt im Film und widerspiegeln zudem das konservative patriarchale Rollenmuster dieser Zeit: „Die Frau als der emotionale, schwächere Part innerhalb der Beziehung, die stets vom Mann beschützt werden muss, weil dieser ob seiner Kraft und rationalen Überlegenheit die Situation stets im Griff behält.“¹⁹⁹ Bereits aus älteren Vampirfilmen dürfte die viktorianische Ansichtswiese der Rollenverteilung bekannt sein, neu im Vampirgenre ist hingegen das Leitmotiv Abstinenz.

¹⁹⁵ Denby, David, True Love. „Milk“ and „Twilight“, The New Yorker, Ausgabe 1.12.2008, <http://www.newyorker.com/magazine/2008/12/01/true-love>, 24.10.2014

¹⁹⁶ Aubrey, Jennifer Stevens/Scott Walus/Melissa A. Click, „Twilight and the Production of the 21st Century“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), *Bitten by Twilight. Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise*, New York: Lang 2010, S. 228

¹⁹⁷ Köppl, Rainer M., *Der Vampir sind wir. Der unsterbliche Mythos von Dracula biss Twilight*, St.Pölten/Salzburg: Residenz 2010, S. 246f.

¹⁹⁸ Bacon, Simon, „The Cullens: Family, Mimicry and the Post-colonial Vampire“, In: Clayton, Wickham/Sarah Harman (Hrsg.), *Screening Twilight. Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, New York: I.B.Tauris 2014, S. 142

¹⁹⁹ Klell, Christine/Reinhard Deutsch, *Dracula – Mythen und Wahrheiten. Ein Handbuch der Vampire*, Wien/Granz/Klagenfurt: Styria 2010, S. 157

Edward zwingt und weigert sich gleichermaßen Bellas Menschenblut zu trinken, wie sich, trotz etlichen Versuchen von Bellas Seite, Edward körperlich näher zu kommen, auf Sex vor der Ehe einzulassen. Gründe dafür könnten Edwards Angst sein, sich in „Rauschsituationen“ nicht kontrollieren zu können und Bella aufgrund seiner Kraft physisch zu verletzen aber auch Sorge dafür tragen zu müssen, dass sie ihre Menschlichkeit, sprich Jungfräulichkeit nicht verliert. Erst nachdem Bella im dritten Teil *Eclipse – Bis(s) zum Abendrot* (2010) schließlich einwilligt Edward zu heiraten, ist er nach der Eheschließung in *Breaking Dawn – Bis(s) zum Ende der Nacht Teil I* (2011) bereit, ihrem sexuellen Verlangen und ihrem Wunsch sie in einen Vampir zu verwandeln, nachzukommen. Ein weiteres Argument für seine Enthaltensamkeit und den vorschnellen Drang zu heiraten könnte auf den Mormonischen Glauben der Autorin Stephenie Meyer zurückzuführen sein. Dieser verbietet Geschlechtsverkehr vor der Ehe und propagiert Ehen, die in wesentlich jüngerem Alter geschlossen werden, als die Vermählungen der übrigen U.S.-amerikanischen Population. Das Mormonentum sieht Sexualität nicht als einen Teil menschlicher Natur, sondern als „God-given gift“.²⁰⁰

Edwards Beziehung zu Bella kennzeichnet sich durch romantische, reine Liebe, die auf tiefen Gefühlen statt auf sexuellen Trieben basiert. In der heutigen Welt, in der Freizügigkeit und Sexualität zu etwas Selbstverständlichem geworden ist, ist diese völlig neuartige Liebesgeschichte, die so unschuldig und gefühlvoll ist, ein Leitbild für junge Mädchen, die sich an der im Film vorgezeigten Zurückhaltung ein wenig Beispiel nehmen. Der U.S.-amerikanische Autor und Filmkritiker des *The New Yorker* Magazins David Denby beschreibt es recht treffend: „after all, many teen-age girls don’t want intercourse; they want romance“.²⁰¹

Die Ironie der neuen Entwicklung des Vampirmotivs ist, dass nun der Vampir zum Objekt der Begierde des Menschen geworden ist anstatt umgekehrt und sich vom Sinnbild für Sexualität zu einem enthaltensamen Geschöpf gewandelt hat. „Edward’s sexual innocence distances him

²⁰⁰ vgl. Horne, Jackie C, „Fantasy, Subjectivity, and Desire in *Twilight* and Its Sequels“, In: Clayton, Wickham/Sarah Harman (Hrsg.), *Screening Twilight. Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, New York: I.B.Tauris 2014, S. 32 ff.

²⁰¹ Denby, David, True Love. „Milk“ and „Twilight“, *The New Yorker*, Ausgabe 1.12.2008, <http://www.newyorker.com/magazine/2008/12/01/true-love>, 27.10.2014

from the highly sexualized vampires evident elsewhere in popular culture today.“²⁰² Vampirfiguren wie Edward Cullen bieten mehr als ihre Vorgänger, vielleicht sogar mehr als ein Mensch es könnte. Sie versprechen Sicherheit, Loyalität und ewige Jugend und zeichnen sich durch moralische Zurückhaltung und jahrzehntelange Lebenserfahrung aus. Mädchen wollen, was Edward und Bella haben. Sie sehen in *Twilight* viel mehr als eine weitere Vampirgeschichte. Die Saga schafft es Generationen zu verbinden, so teilen neben Teenagern auch deren Mütter die Begeisterung für die *Twilight*-Saga. Sie nennen sich „Twilight Moms“ und fiebern gemeinsam mit ihren Töchtern für die Cullens und tauschen sich hinsichtlich ihrer Gefühle und Meinungen über die Geschichte und ihre Figuren aus, was sich darüber hinaus positiv auf ihre Mutter-Tochter-Beziehung auswirkt.²⁰³

Jede Generation hat seinen Kult und seine Vorbilder. *Twilight* und seine Figuren, vor allem Edward Cullen alias Robert Pattinson tragen maßgeblich dazu bei.

Auf die Frage, worauf Pattinson auf den Film rückblickend besonders stolz wäre, meint er: „Irgendeinen Einfluss müssen wir ja wohl auf die Popkultur genommen haben. Denn jeder neue Vampirfilm sieht *Twilight* verdammt ähnlich. Außerdem haben wir bewiesen, dass auch 'Mädchenfilme', die sich vor allem an die weibliche Zielgruppe richten, Blockbuster werden können.“²⁰⁴

²⁰² Moruzi, Kristine, „Postfeminist Fantasies: Sexuality and Femininity in Stephenie Meyer's 'Twilight' Series“, In: Morey, Anne (Hrsg.), *Genre, Reception, and Adaptation in the 'Twilight' Series*, Burlington/Farnham: Ashgate 2012, S. 54

²⁰³ vgl. Leogrande, Cathy, „My Mother, Myself: Mother-Daughter Bonding via the Twilight-Saga“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), *Bitten by Twilight. Youth Culture, Media, and the Vampire Franchise*, New York: Lang 2010, S. 155ff.

²⁰⁴ Hofman, Anke, „Twilight“-Star Robert Pattinson. Interview mit „Vampir Edward Cullen“, 14.11.2011, <http://www.tvdigital.de/magazin/specials/vampire/twilight-star-robert-pattinson>, 28.10.2014

5. FANS UND FANKULTUR

Im Duden wird das Wort Fan als „begeisterter Anhänger von etwas oder jemandem“ beziehungsweise für jemanden, der eine besondere Vorliebe für etwas hat, definiert. „Fan“ ist die Verkürzung des englischen Wortes „fanatic“ und bedeutet Fanatiker, also jemand, der von bestimmten Ideen oder Ähnlichem so überzeugt ist, dass er sich leidenschaftlich dafür einsetzt.²⁰⁵

„In der öffentlichen Meinung haben Fans einen schlechten Ruf.“²⁰⁶ Sie gelten als „besonders gefühlsbetont und BeobachterInnen ihrer Praktiken neigen dazu, diese in erster Linie als zügellos und irrational zu verstehen. Diese Leidenschaften der Fans werden mit einem unkontrollierten und kopflosen Verhalten assoziiert.“²⁰⁷ Eine mögliche Begründung dafür, dass Medienfans im Vergleich zu Sportsfans ein negatives Ansehen haben, könnte die Tatsache sein, dass sie ihre Begeisterung und Zeit fiktiven anstatt realen Beschäftigungen widmen.²⁰⁸ Gerade der weibliche Teil des Fandom ist in dem stereotypen Bild von hysterisch kreischenden Mädchen manifestiert, die persönlichen Kontakt zu ihren Idolen suchen, Tage vor der Premiere des neuen Films vor den Kinos campieren oder in Massen in den Warteschlangen der Fan-Conventions verweilen. Dieser Akt der Anbetung ist ein gemeinschaftlicher, sozialer Akt, der jungen Mädchen erlaubt, „to engage in an activity that is outside the scope of cultural norms of passive femininity“.²⁰⁹

Obwohl die Erziehungswissenschaftlerin Bettina Fritzsche in ihrer *Studie über Mädchenkultur* Fans gleichermaßen als Medienkonsumenten betrachtet, dürfen die Fanpraktiken einer Fankultur oder vielmehr einer Mädchenkultur dabei nicht nur auf den Medienkonsum reduziert werden. Es ist wichtig zu erkennen, dass sie „selbst Performances

²⁰⁵ vgl. Duden, Das große Fremdwörterbuch. Herkunft und Bedeutung der Fremdwörter, Mannheim: Duden 2000, S. 442

²⁰⁶ Mikos, Lothar, Rezension: Fritzsche, Bettina, Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur, In: Forum Qualitative Social Research Sozialforschung, Vol 7, No. 3, Art. 18, 05.2006, <http://www.qualitative-research.net/index/fqs/article/view/153/335>, 24.11.2014

²⁰⁷ Fritzsche, Bettina, Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur, Opladen: Leske + Budrich 2003, S. 265

²⁰⁸ vgl. Jenkins, Henry, Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture, New York/London: Routledge 1992, S. 19

²⁰⁹ Aubrey, Jennifer Stevens/Scott Walus/Melissa A. Click, „Twilight and the Production of the 21st Century“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), Bitten by Twilight. Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise, New York: Lang 2010, S. 235

hervorbringen, die zum zentralen Bestandteil der Medienrepräsentationen der entsprechenden Stars geworden sind“.²¹⁰ Fanpraktiken werden demnach als kulturelle Praktiken ausgefasst, die weit über die Mediennutzung hinausgehen. Sie sind im Alltag und den sozialen Beziehungen von Mädchen verankert und können sehr vielseitig sein sowie verschiedene Funktionen erfüllen.

5.1. FANFORSCHUNG UND FAN-PRODUKTIVITÄT

In den vergangenen Jahren sind Fans immer mehr in das Interesse der Fanforschung gerückt. Ziel der Forschung ist es, Einblicke in die Bedeutung von Medien und die mit deren Nutzung verbundenen Fanpraktiken zu erhalten und die Fan-Communities gegen das negative Bild, das sie nach außen auf die Nicht-Fans und Massenmedien werfen, zu verteidigen.²¹¹ *The Boston Globe* etwa äußerte sich in einem Artikel über die Begeisterung der Fans als „Enthusiasm bordering on hysteria“.²¹² Ein wichtiger Vertreter der Fanforschung beziehungsweise Cultural Studies ist der Medien- und Kulturwissenschaftler John Fiske. In seiner Publikation *The Cultural Economy of Fandom* charakterisiert er Fans sowohl als Nutzer als auch aktive Produzenten von kulturellem Kapital²¹³, die sich Produkte der Massenkultur, wie etwa Bücher, Filme oder Ähnlichem, zunutze machen, um daraus eigene Bedeutungen wie zum Beispiel Texte oder Videos zu erschaffen, die sie untereinander austauschen und besprechen und dabei helfen, die Fangemeinde zu definieren. Rainer Winter beschreibt es treffend: „Nicht der Autor eines medialen Textes bestimmt seine Interpretation, sondern die Zuschauer, die in dessen Gebrauch ihre eigenen Interessen und Absichten verfolgen.“²¹⁴

²¹⁰ Fritzsche, Bettina, Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur, Opladen: Leske + Budrich 2003, S. 46f.

²¹¹ vgl. Gray, Jonathan/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hrsg.), *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*, New York/London: New York University Press 2007, S. 2

²¹² Gorov, Lynda, „My Turn“, 15.11.2009, *The Boston Globe*, http://www.boston.com/ae/movies/articles/2009/11/15/new_moon_star_taylor_lautner_is_ready_for_the_attention_and_the_hysteria/, 10.11.2014

²¹³ vgl. Bourdieu, Pierre, *Die verborgenen Mechanismen der Macht. Schriften zu Politik & Kultur*, Hamburg: VSA 1992, S. 50ff.

²¹⁴ Winter, Rainer, *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, München: Quintessenz 1995, S. 222

Fiske unterscheidet zwischen drei Hauptcharakteristika der Fankultur: erstens Diskriminierung, zweitens Produktivität und drittens Kapitalbildung. Die Diskriminierung besteht in der strikten Trennung zwischen Fans und Nicht-Fans und der Unterscheidung, was in ihren Fanbereich gehört und was davon ausgeschlossen ist.²¹⁵ Die Produktivität der Fans unterteilt sich in semiotische, ausdrückende und textuelle Produktivität. Die semiotische Produktivität beschreibt den Prozess, im Rahmen dessen Fans den Kulturgütern, wie dem Fanobjekt oder Texten, eigene Bedeutungen zuschreiben, indem sie sich selbst und persönliche Erfahrungen einbringen. Die Ausdrucksproduktivität zeigt sich in der „Fansprache“, worunter beispielsweise der „Fantalk“ fällt und bietet Fans die Möglichkeit, sich untereinander auszutauschen sowie ihre Zugehörigkeit zu einer bestimmten Fangemeinde darzustellen. Und letztlich die textuelle Produktivität, die vor allem das Herstellen von Fantexten umfasst, welche untereinander weitergegeben werden, ohne dabei jedoch an ökonomischem Profit interessiert zu sein. Die Produktivität entsteht also in Verbindung zwischen den industriell produzierten Kulturgütern wie Texten, Filmen oder Stars und dem Alltagsleben des Fans.²¹⁶ Die dritte Charakteristik von Fankulturen, die Fiske beschreibt, bezieht sich auf die Anhäufung von Kapital. Das populärkulturelle Kapital der Fans liegt in der Wertschätzung und im Kennen möglichst vieler Texte, die sich mit dem Fanobjekt beschäftigen, genauso wie im Sammeln, was ein wichtiger Bestandteil der Fankultur ist. Dabei sind nicht nur materielle Konsumgüter, wie zum Beispiel Merchandise gemeint, sondern ebenso, auf der immateriellen Ebene, die Anhäufung von Informationen und Hintergrundwissen über den Star.²¹⁷

Auch Henry Jenkins, Medienwissenschaftler und bedeutender Vertreter der Fankulturforschung, maß Fans immer schon mehr Bedeutung bei. So hebt er etwa ihre Fähigkeiten innerhalb ihrer Fan-Aktivitäten hervor: „[...] the fans assert their own right to form interpretations, to offer evaluations, and to construct cultural canons. [...] [They] raid mass culture, claiming its materials for their own use, reworking them as the basis for their own cultural creations and social interactions“.²¹⁸ Fans können demnach nicht nur den vorliegenden Filmtext interpretieren, sie stellen überdies Magazine (Fanzines), Newsletter,

²¹⁵ vgl. Fiske, John, „The Cultural Economy of Fandom“, In: Lewis, Lisa A. (Hrsg.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, London/New York: Routledge 1992, S. 34f.

²¹⁶ vgl. ebd. S. 37ff.

²¹⁷ vgl. ebd. S. 42ff.

²¹⁸ Jenkins, Henry, *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, New York/London: Routledge 1992, S. 18

Musik (Filk)²¹⁹, Videos und Fotos her oder gelten als Erzähler ihrer eigenen Fanfictions.

Er zeigt auf, dass es sich bei Fans um Konsumenten handelt, die zu Produzierenden werden: „Media fans are consumers who also produce, readers who also write, spectators who also participate“.²²⁰

Vor allem auf die Analyse von Fanfiction legt er in seinen Arbeiten besonderes Augenmerk. Fanfiction ist die Bezeichnung von Texten, die von Fans erstellt werden. Dafür werden Originalwerke wie etwa Bücher oder Filme als Basis verwendet, die zu eigenen Geschichten und neuen Bedeutungen weiterentwickelt und kreativ neuinterpretiert werden.²²¹

Die Reaktion auf den Ursprungstext wird dabei unbewusst wahrgenommen, noch bevor die bewusste Entscheidung, Fanfiction zu produzieren, getroffen wird. Anders ausgedrückt, der Moment, in dem der Fan auf den Originaltext trifft, ist gewissermaßen auch der Moment, in dem die Produktion beginnt stattzufinden.²²² Das Schreiben betrachtet Jenkins als soziale Aktivität und persönlichen Ausdruck der Fans. Diese Fähigkeit der Fans, Persönliches in soziale Interaktion zu verwandeln, sieht Jenkins als bedeutsame Charakteristik von Fandom.²²³ Es geht dabei nicht darum, die Bedeutungen der Autoren und den Originaltext wiederzugeben, sondern darum, ursprüngliches Material nach eigenen Ideen umzuschreiben, zu überarbeiten und zu verändern und, wie bereits erwähnt, seine persönlichen Erfahrungen und Erlebnisse einzubinden. Dabei kommt es nicht selten vor, dass vor allem die nicht zufriedenstellenden Aspekte im Original ausgebessert, vervollständigt oder gar verworfen und gegen neue Ideen getauscht werden, da sie für die Fanwriter nicht ausreichend erklärt oder völlig unpassend erscheinen.²²⁴ Diese Texte können auch Formen annehmen, die den

²¹⁹ vgl. ebd. S. 270

²²⁰ Jenkins, Henry, „’Strangers No More, We Sing’: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community“, In: Lewis, Lisa A. (Hrsg.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, London/New York: Routledge 1992, S. 208

²²¹ vgl. Black, Rebecca W., „Language, Culture and Identity in Online Fanfiction“, *E-Learning and Digital Media*, Vol.3, Nr.2, S. 172, 2006, http://www.worlds.co.uk/pdf/validate.asp?j=elea&vol=3&issue=2&year=2006&article=5_Black_ELEA_3_2_web, 30.11.2014

²²² vgl. Fiske, John, „The Cultural Economy of Fandom“, In: Lewis, Lisa A. (Hrsg.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, London/New York: Routledge 1992, S. 41

²²³ vgl. Jenkins, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York/London: New York University Press 2006, S. 41

²²⁴ vgl. Jenkins, Henry, *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, New York/London: Routledge 1992, S. 162

Grundtext fortsetzen oder ihm gar Konkurrenz machen. Manche Fan-Produktionen erlangen dabei selbst Kultstatus in der Fangemeinde. Dadurch gelangen die Autoren zu sozialem Ansehen und Selbstbewusstsein. Welche Texte jedoch als gut betrachtet und somit angenommen werden, entscheidet nicht der Produzent, sondern die Fangemeinde. Das Schaffen von Texten, die sich auf andere Texte beziehungsweise Medientexte beziehen, wird als metatextueller Diskurs bezeichnet. Mark Allen Peterson unterscheidet darunter drei Hauptformen: „those who are referential, those that seek to persuade, and those that use media to invoke moral worlds“.²²⁵ Diese erfüllen also verschiedene Funktionen, indem sie Fans auf Neuerscheinungen hinweisen, sie davon überzeugen, dass der Medientext, den sie konsumieren, die Investition von Zeit, Energie und Geld wert ist und ihnen schließlich ermöglicht, durch Medien moralische Themen auf eine metaphorische Weise anzusprechen.

Fans nutzen mediale Texte als Quelle und schaffen auf kreative Weise und vielfältige Art ihr eigenes Universum. Um ihre Werke auch allen Fans zugänglich zu machen, eignet sich speziell das Internet als wichtiges Verbreitungsmedium. Für die Fanfiction hat das Internet große Bedeutung, denn „Fan Fiction can be accessed in astonishing quantities and diversities by anyone who knows how to Google“.²²⁶ Dort sind eigens dafür vorgesehene Seiten zu finden, auf denen Fans die Werke der jeweiligen Autoren lesen und bewerten können. Neben spezifischen Webseiten, auf denen nur Fanfictions zu einem Thema zu finden sind, ist es auf den Seiten fanfiction.net beziehungsweise fanfiction.de etwa möglich, auf die Archive aller dort verfassten Fanfictions zu den verschiedensten Themen zuzugreifen, diese durchzulesen und sie in den Foren zu besprechen.

²²⁵ Peterson, Mark Allen, „Performing Media. Toward an Ethnography of Intertextuality“, In: Rothenbuhler, Eric W., Media Anthropology, Thousand Oaks: Sage 2005, S. 135

²²⁶ Jenkins, Henry, Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture, New York/London: New York University Press 2006, S. 2

6. FAN-AKTIVITÄTEN IM WEB 2.0

Als Jenkins *Textual Poachers* (1992) verfasste, waren Fan-Communities auf Fanzines und Fan-Conventions beschränkt. Gegenwärtig hat die Internetveröffentlichung die Fanzine-Kultur fast vollständig ersetzt.²²⁷ Durch den heutigen Zugang zum Internet und dessen Zugriff auf den technischen Geräten, ist es möglich, immer und überall online zu sein. Es bieten sich dadurch weitaus mehr Möglichkeiten sich einzubinden, zu interagieren oder etwas zu produzieren.

Jugendliche pflegen nicht nur viele ihrer Freundschaften online, wobei Social Network Seiten, wie beispielsweise Facebook, Twitter oder MySpace dienlich sind, sie nutzen das Internet auch zur Informationsbeschaffung ebenso wie um sich kreativ auszuleben und mit anderen Fans ihre Leidenschaft für ihr Fanobjekt zu teilen. Dabei wird der Großteil der Zeit für die Nutzung von Online-Communities verwendet.

Laut medienpädagogischen Forschungsstudien verbringen Jugendliche etwa drei Stunden am Tag im Internet.²²⁸ Die Medienamateure von heute sind multimedial versiert. Sie erstellen persönliche Profile in sozialen Netzwerken, beteiligen sich an Forendiskussionen, produzieren und laden Musik, Fotos und Videos online und kommentieren Fanseiten. Nicht ohne Grund wird das Web 2.0 oft als „Netz der Amateure“ bezeichnet, „in dem der ungehinderte Austausch von Informationen zwischen den Nutzern möglich ist“.²²⁹ User erzeugen heute viele Webinhalte selbst und zeigen auch sonst große Eigeninitiative und Selbstorganisation.²³⁰ So auch beim Auf- und Ausbau von Fangemeinden.

Fans beteiligen sich aktiv an der Gestaltung und Schaffung von Fangemeinschaften. Sie bilden Communities und ermöglichen dadurch den Austausch untereinander und „ein soziales Miteinander mit Gleichgesinnten“.²³¹ Das gemeinsame Interesse und die Begeisterung für ihre Idole wie auch die gemeinsamen Fan-Aktivitäten schaffen dabei ein intensives

²²⁷ vgl. ebd. S. 143

²²⁸ vgl. Skorianz, Kristina, „JIM-Studie: Jugendliche täglich 3 Stunden im Netz“, 09.12.2013, <http://www.edugroup.at/innovation/news/detail/jim-studie-jugendliche-taeglich-3-stunden-im-netz.html>, 27.11.2014

²²⁹ Reichert, Ramón, Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0, Bielefeld: Transcript 2008, S. 8

²³⁰ vgl. ebd. S 67

²³¹ Hugger, Kai-Uwe, Digitale Jugendkulturen, Wiesbaden: VS 2010, S. 7

Zusammengehörigkeitsgefühl. Das Internet bietet Fans dabei eine Plattform, auf der sie weltweit aktiv mit anderen „interagieren und Aspekte ihrer Fanwelten kommunizieren können“.²³² Es hat die Art der User zusammenzutreffen und zu kommunizieren nicht nur neu definiert, sondern auch erheblich erleichtert und ermöglicht es, beliebig viele Fans, auch geografisch entlegene, gleichzeitig zu erreichen und innerhalb ihrer Fan-Communities eigene mediale Inhalte wie Webseiten über ihre Fanobjekte zu gestalten und individuelle Produktionen zu präsentieren.

Fandom stellt heute ein „Massenphänomen bei gleichzeitiger Individualisierung der Fankultur“²³³ dar. Es handelt sich dabei um mehr als eine Form der Gemeinschaft, um eine autonome Subkultur, die daran arbeitet, ihre eigenen sozialen Identitäten und kulturellen Praktiken zu definieren.²³⁴

6.1. FANKULTUR UM *TWILIGHT*

6.1.1. FANFICTIONS IM WEB 2.0

Das Phänomen *Twilight* besitzt weltweit eine riesige, hauptsächlich weibliche Fangemeinde.²³⁵ Diese Fankultur nahm mit dem ersten Band der *Twilight*-Reihe ihren Anfang und entwickelte sich weiter zu einem gigantischen Netzwerk, das überwiegend im Internet vertreten ist.

Hier leben die Fans ihre Begeisterung und Zuneigung für ihre Fanobjekte auf fantasievolle und gestalterische Weise aus. Vor allem die bereits erwähnte Fanfiction erlebt durch das

²³² Beyer, Marlen, „Fan-Fiktion im Internet – ‚Hier nehmen Fans das Schicksal ihrer Lieblings selbst in die Hand‘“, In: Tillmann, Angela/Ralf Vollbrecht (Hrsg.), Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten, Frankfurt a. Main/Berlin u.a.: Lang 2006, S. 120

²³³ Schmidt-Lux, Thomas, „Geschichte der Fans“, In: Roose, Jochen/Mike S. Schäfer/Thomas Schmidt-Lux (Hrsg.), Fans. Soziologische Perspektiven, Wiesbaden: VS 2010, S. 59

²³⁴ vgl. Jenkins, Henry/John Tulloch, „Beyond the *Star Trek* phenomenon. Reconceptualizing the science fiction audience“, In: Tulloch, John/Henry Jenkins, Science Fiction Audiences. Watching *Doctor Who* and *Star Trek*, London/New York: Routledge 1995, S. 18

²³⁵ vgl. Leogrande, Cathy, „My Mother, Myself: Mother-Daughter Bonding via the *Twilight* Saga“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), Bitten by *Twilight*. Youth Culture, Media, and the Vampire Franchise, New York: Lang 2010, S. 155

Internet einen Aufschwung. Jugendliche sehen darin eine Möglichkeit, ihrer Lust am Schreiben nachzukommen, sich darin frei auszudrücken und voneinander zu lernen.

Aufgrund der Beliebtheit von *Twilight* ist erwartungsgemäß eine große Bandbreite an verschiedenen Fanfictions im Web 2.0 zu finden. Eine besondere Form dieser Produktionen nennt sich „all human“ (von den Fans als AH bezeichnet) und taucht allein im Zusammenhang mit *Twilight*-Fanfiction auf.²³⁶ Ihr Inhalt bezieht sich auf die Vermenschlichung der Charaktere und ihre nahezu menschliche Lebensweise. Die neue Vampirgeneration, allen voran die Cullen-Familie, verbringt ihren Alltag nicht wesentlich anders als Menschen. Edward und Co. gründen Familien, heiraten und bekommen Kinder. „In making the characters wholly human with the removal of the remaining traits of vampirism, the central relationship between Bella and Edward is reconfigured, and for some fans this intensifies the interactive relationship they develop with these characters. [This is what] makes *Twilight* such an interesting text to address.“²³⁷ Fanfiction erlaubt den Fans ihre Texte nicht nur auf den Originaltext und dessen Charaktere zu beziehen, sondern auch ihr eigenes Alltagsleben und ihnen bekannte reale Personen auf die Charaktere zu projizieren und dadurch etwas sehr persönliches aus ihren Texten zu machen. Diese Art der Fiction nennt sich „alternate universe“ (AU) und bezeichnet Geschichten, die in ihren Handlungen, Charakteren oder Schauplätzen völlig vom Original abweichen.²³⁸ Auf der Webseite twilighted.net findet der Leser rund 6300 Fanfics, etwa 1460 davon sind AU-Geschichten und 2650 AH-Texte. Die Erzählung „Black Irish“ von Origami_Creature etwa handelt von dem 23-jährigen, irischen Mädchen Isabella Swan, das ihr geliebtes Dublin hinter sich lässt, um in New York sein Glück zu finden. Eine andere Geschichte, „Picking me up“ von numtwelve, wiederum erzählt von der glücklichen Ehe zwischen Bella und Jacob und ihrer gemeinsamen Tochter, bis Jacob eines Tages an Krebs stirbt und seinen besten Freund Edward Cullen darum gebeten hat, sich um seine Familie zu kümmern. Aber auch die Seite twilightarchives.com ist mit 5560 Fanfictions und knapp 17.400 Mitgliedern gut besucht.

Das mittlerweile bekannteste Beispiel unter den Fanfictions, hat es mit weltweit 90 Millionen verkauften Exemplaren sogar auf die Bestseller-Liste geschafft. Die Autorin E.L. James

²³⁶ vgl. Cherry, Brigid, „Defanging the Vampire: Projected Interactivity and All Human *Twilight* Fan-Fic“, In: Clayton, Wickham/Sarah Harman (Hrsg.), *Screening Twilight. Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, New York: I.B.Tauris 2014, S.173

²³⁷ ebd. S. 174

²³⁸ vgl. Green, Linda, *Entering Potter's World. A Guide for Fanfiction Writers*, Raleigh: Lulu.com 2006, S. 19

nutze, damals noch unter ihrem Pseudonym Snowqueens Icedragon, *Twilight* als Vorlage für ihren Erotik-Roman *Fifty Shades of Grey*, der zunächst unter dem Titel „The Master of the Universe“ als Fanfiction veröffentlicht wurde. Darin machte sie aus dem Vampir Edward Cullen den Milliardär Christian Grey mit besonderen sexuellen Vorlieben und aus Bella Swan wurde die schüchterne und unerfahrene Studentin Anastasia (Ana) Steele, die, wie bereits ihre Vorbilder, gemeinsam gegen zahlreiche Widrigkeiten kämpfen, um in ihrer Beziehung zu bestehen.²³⁹

Anders als Summit Entertainment, die Produktionsfirma der *Twilight*-Filme und Stephenie Meyer, die ihre Fans sogar dazu ermutigt, aus ihren Fanfictions eigene Buchveröffentlichungen zu machen²⁴⁰, gestattet Anne Rice keinerlei Fanfiction über ihre Werke:

"I do not allow fan fiction. The characters are copyrighted. It upsets me terribly to even think about fan fiction with my characters. I advise my readers to write your own original stories with your own characters. It is absolutely essential that you respect my wishes."²⁴¹

Letztlich kommt es jedoch immer auf die Fans an, ob dem Wunsch des Autors nachgegangen wird und sie die Originalwerke unangetastet lassen oder gar von dieser Aufforderung wissen. Da die Fanwriter die Geschichten und Charaktere nur „ausborgen“ und kein Kapital daraus schlagen, existiert eine Art stillschweigende Übereinkunft, dass die Originalverfasser beziehungsweise Copyright-Besitzer nicht rechtlich gegen die (größtenteils anonymen) Fanfiction-Schreiber vorgehen. Viel mehr setzen sie ihre Fans und deren Geschichten dazu ein, Werbung für ihre Produkte zu machen.²⁴²

²³⁹ vgl. Gollob, Florian, „50 Shades of Grey: Aus einer Twilight Fanfiction wird ein Bestseller“, 22.08.2014, <http://www.twilight-fieber.com/allgemein/50shades-of-gray/#more>, 30.11.2014

²⁴⁰ vgl. Genet, Alison, „Stephenie Meyer talks 'Twilight' fan fiction & 'Breaking Down' (her own private FF)“, 07.07.2010, <http://twifans.com/profiles/blogs/stephenie-meyer-talks-twilight>, 30.11.2014

²⁴¹ Rice, Anne, „Anne's Messages to Fans“, <http://www.annerice.com/ReaderInteraction-MessagesToFans.html>, 30.11.2014

²⁴² vgl. Bacon-Smith, Camille, *Enterprising Woman. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press 1992, S. 4

6.2. FANSEITEN UND FANFOREN

6.2.1. „FANPAGE“-MODELL NACH JOHANNA MUTZL

Eine weitere Möglichkeit sich untereinander auszutauschen, zu kommunizieren und zu interagieren, Hintergrundinformationen abzurufen und an Spielen teilzunehmen bieten Fansseiten beziehungsweise Fanforen. Um zu zeigen wie produktiv, engagiert und kreativ die Fans das Internet für sich zu nutzen wissen, entwarf Kommunikationswissenschaftlerin Johanna Mutzl das „Fanpage-Modell“. Je nachdem wie intensiv sich Fans einbringen und sich mit den Inhalten einer Webseite auseinandersetzen, unterscheidet man drei Ebenen der Fanpage.

6.2.1.1. FANSPACE

Die erste Ebene, der Fanspace, bildet die Basis der Fanpages und bietet Fans die Möglichkeit, Informationen abzurufen, sei es über die Produktion und Dreharbeiten, Interviews, Schauspieler oder Neuigkeiten, welche das Fanobjekt betreffen. Da sich das Interesse auf dieser Ebene allein auf die Inhalte und Informationen, nicht aber auf die Mitglieder bezieht, wird die Entstehung einer Fangemeinschaft somit auch nicht gefördert.²⁴³ Auf twilightfever.com zum Beispiel finden Fans Mitteilungen über die Geburtstage der Darsteller, Neuerscheinungen von DVD-Faneditons und Fanevents.

Viele dieser Events werden direkt von Summit organisiert und bieten Fans die Gelegenheit, möglichst viel von ihren Idolen zu erleben. Unter die sogenannten „live cast appearances“²⁴⁴ fallen öffentliche Auftritte der Darsteller in amerikanischen Malls, Handelsketten und auf Comic-Conventions, bei denen Teenager mit Gleichaltrigen zusammentreffen und ihre Verehrung gegenüber den Stars zeigen können. Zum fünften Jubiläum der *Twilight*-Saga wurde in Kooperation mit der Restaurantkette Planet Hollywood International die zweitägige

²⁴³ vgl. Mutzl, Johanna, „Fangemeinschaften im Internet: Fanspace – Fanplace – Fanstage“, In: Tillmann, Angela/Ralf Vollbrecht (Hrsg.), Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten, Frankfurt a. Main/Berlin u.a.: Lang 2006, S. 68ff.

²⁴⁴ Aubrey, Jennifer Stevens/Scott Walus/Melissa A. Click, „Twilight and the Production of the 21st Century“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), Bitten by Twilight. Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise, New York: Lang 2010, S. 235

Veranstaltung „Twilight Forever Fan Experience“ abgehalten, wo Fans Fotos und Autogramme von ihren Publikumsliebungen ergatterten, exklusive Preise und Giveaways gewinnen und an einem „Twilight Character Look-Alike Contest“ teilnehmen konnten. Weiter noch wurde im Zuge dessen eine Ausstellung gestaltet, in der erstmals Filmrequisiten wie Bellas Brautkleid oder Jacobs Motorrad gezeigt wurden.

6.2.1.2. FANPLACE

Auf der zweiten Ebene, dem Fanplace, können sich Fans nun persönlich einbringen und austauschen, etwa in Chats und Foren oder in Form von Spielen, Tests („Bist du Team Edward oder Team Jacob?“) und Umfragen („Welcher Twilight-Star ist am heißesten?“). Auch Fanartikel und Bildergalerien fallen in diese Ebene.²⁴⁵ Die Fanseite *bellaandedward.com* etwa bietet Spiele wie „hangman“, bei denen Begriffe und Namen rund um die Saga zu erraten sind oder virtuelle Puzzles ebenso wie Wallpapers und Lesezeichen mit *Twilight*-Motiven zum Downloaden. Vor allem aber die Foren werden von Fans häufig genutzt.

„Hier weist man auf Termine hin, stellt einschlägige Links zusammen, klärt gemeinsam Sachfragen, archiviert Informationen und entwickelt Glossare, sammelt Medienberichte über das Fanobjekt, präsentiert (selbstgemachte) Fotos oder Videos, rezensiert Alben oder kritisiert Serienfolgen, streitet wenn nötig über Deutungen, verfasst Konzert- und Spielberichte oder gar eigene Texte, schwärmt für das Fanobjekt oder fiebert und leidet notfalls mit ihm mit, amüsiert sich, feiert und trauert gemeinsam, spekuliert über den Fortgang des Geschehens oder berichtet von „hinter den Kulissen“, tauscht Devotionalien wie etwa Autogrammkarten aus, mobilisiert die Community für die Unterstützung des Fanobjekts, stellt sich selbst in Wort und Bild vor, organisiert gemeinsame Fahrten oder Fantreffen im „realen Leben“ und diskutiert im „Off-Topic-Bereich“ über Gott und die Welt. Und damit sind nur die häufigsten Formen des Repertoires an Sprachhandlungsmustern und Textsorten genannt.“²⁴⁶

²⁴⁵ vgl. ebd. S. 71

²⁴⁶ Klemm, Michael, „Doing being a fan im Web 2.0. Selbstdarstellung, soziale Stile und Aneignungspraktiken in Fanforen“, In: Diekmannshenke, Hajo/Dorothee Meer/Patrick Voßkamp (Hrsg.), *Zeitschrift für Angewandte Linguistik (de Gruyter)* Bd. 56, Heft 1, März 2012, S. 24

In Foren ist es Fans also jederzeit möglich ein Thema zu eröffnen, einen Beitrag zu lesen oder zu verfassen. Um an den Unterhaltungen teilnehmen zu können ist es jedoch nötig, sich mit einem Usernamen oder über eine soziale Netzwerkseite zu registrieren, was meist kostenlos und für alle zugänglich ist. Die Formen der Kommunikation werden nun direkter und die gewünschten Informationen beziehen sich nicht mehr ausschließlich auf inhaltliche Details, sondern ebenso auf die Hintergründe der Gesprächspartner. „An dieser Stelle kommt der persönliche Aspekt ins Spiel, der Grundlage für das Entstehen eines Gemeinschaftsgefühls ist.“²⁴⁷ Indem Fans anderen Mitgliedern der Fan-Community ihre Gedanken und Emotionen mitteilen, wird eine vertrauensvolle Beziehung zueinander geschaffen.

Im „Twilight Teens Fan Forum“ etwa diskutieren und kommentieren Fans ihre Gefühle zu den Filmhandlungen und ihren Lieblingsfiguren. <EdwardLove> schreibt: „I loved how they were talking right at the end he kisses her neck! Arrrh! Just killed me. I think i nearly fell off my seat. I got that excited.“ Oder <RandaPanda> erklärt „The actors looked pefrectfor their rules, i couldwrite essays abouthow i love them all. [sic!] So, i mean i’m all igglesand smiles. It made happier than i’ve been in awhile.“ Ein anderer Fan <siobneedsavolvo> sagt „The break up scene [in *New Moon*]. I cried my eyes out. I literally couldn’t stop crying throughout that and when she was staring at the window and etc.“²⁴⁸

6.2.1.3. FANSTAGE

Auf der Ebene der Fanstage können Fans ihr Fan-Sein am intensivsten ausleben. Hier werden Fanfictions und Fanart produziert. Fans setzen sich nun nicht mehr nur spielerisch mit den Inhalten auseinander, sondern kreieren ihre eigene Welt, in der sie ihre Talente und Emotionen miteinbringen können. Darunter fallen auch Rollenspiele, die zwar Spiele sind, Fans jedoch einladen, sich durch eine intensive Teilnahme und Auseinandersetzung mit anderen, tiefer auf die Fanwelt einzulassen und mehr von ihrer eigenen Persönlichkeit zu

²⁴⁷ Mutzl, Johanna, „Fangemeinschaften im Internet: Fanspace – Fanplace – Fanstage“, In: Tillmann, Angela/Ralf Vollbrecht (Hrsg.), Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten, Frankfurt a. Main/Berlin u.a.: Lang 2006, S. 71

²⁴⁸ Kapurch, Katie, „’I’d Never Given Much Thought to How I Would Die’: Uses (and the Decline) of Voiceover in the ’Twilight’ Films“, In: Morey, Anne (Hrsg.), Genre, Reception, and Adaptation in the „Twilight“ Series, Burlington/Farnham: Ashgate 2012, S. 181

investieren.²⁴⁹ In Rollenspielen (RPG) sehen Fans die Möglichkeit, sich in ihre Lieblingscharaktere und die Welt, in der diese leben, hinein zu versetzen und dort selbst zu agieren. In Text-Form und mit viel Fantasie können sich die Spieler so frei durch die *Twilight*-Saga bewegen. Die meisten Fans suchen sich dafür eine der vielen Haupt- und Nebenfiguren der Saga aus, deren Rolle sie innerhalb des Spiels einnehmen. Die Handlungsorte und Szenarien, in denen miteinander gespielt wird, werden vor Beginn des Spiels festgelegt, wobei die Spieler eigene Ideen und Vorschläge einbringen können. Meistens werden jedoch Orte gewählt, die unmittelbar mit der Saga zusammenhängen, wie Forks oder La Push. Innerhalb dieser Schauplätze werden nochmals genauere Unterkategorien bestimmt, wo die Geschichte angesiedelt werden soll. Das könnte die Küche im Cullen Haus oder aber auch Jacobs Garage in der Wohnsiedlung der Quileute sein. Die Dialoge und Charaktere werden von den Fans dabei so gestaltet und gespielt, wie sie es für richtig empfinden. Mit jeder gespielten Geschichte entwickeln sich auch die Charaktere weiter. Auf anderen Webseiten wie twilight-fieber.com dürfen die Spieler hingegen nur nach strikten Vorgaben handeln. Hier haben die Teilnehmer alle vier Bände der Saga gelesen und versuchen die Charaktere so buchgetreu wie möglich zu spielen.

Zur Fanart zählen größtenteils Zeichnungen und Collagen, die vor allem die *Twilight*-Charaktere als Hauptmotiv zeigen. Darunter fallen vorwiegend Portraits der Protagonisten, Abbildungen vom Familienleben der Cullens und romantische Szenen des Liebespaares Edward und Bella. Die Bilder müssen dabei nicht immer eine Kopie bestehender Werke sein oder bekannte Filmausschnitte darstellen, oft binden Fans die Figuren auch in ihre eigenen Vorstellungen ein. Dafür lassen sie sich von verschiedenen Vorbildern und Stilen beeinflussen, wie zum Beispiel von japanischen Mangas oder andere Comics.

Auch Fanvideos fallen unter den Begriff der Fanart. Meistens bestehen diese Amateurvideos aus einem Zusammenschnitt mehrerer Schlüsselszenen der *Bis(s)*-Verfilmungen, auch Mashup genannt, die zusätzlich mit Musik unterlegt sind. Fans zeigen auf diesem Weg auch ihre Sammelleidenschaft, wie etwa in dem YouTube-Video „Biggest Twilight fan in the US??? *contest entry*“. Hier präsentiert [TwilightLover216](#) ihre gigantische *Twilight*-Sammlung, die aus unzähligen Postern, Kinotickets, Merchandise und sämtlichen Zeitschriften, in denen Beiträge zu den Schauspielern und ihren Alter Egos zu finden sind,

²⁴⁹ vgl. Mutzl, Johanna, „Fangemeinschaften im Internet: Fanspace – Fanplace – Fanstage“, In: Tillmann, Angela/Ralf Vollbrecht (Hrsg.), Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten, Frankfurt a. Main/Berlin u.a.: Lang 2006 S. 72

besteht. Dieses Video veranschaulicht das Ausmaß der Starverehrung und die starke Bindung zu den *Twilight*-Charakteren und ihren Darstellern.

Die Fanpage „The Twilight Saga“ auf Facebook vereint viele Funktionen auf einer Seite. Hier bündeln sich Informationen betreffend Filmerscheinungstermine, DVD- beziehungsweise BlueRay-Veröffentlichungen und Filmpremieren, es werden Trailer, Standfotos und häufig auch Fanart veröffentlicht und Hinweise über Wettbewerbe, Thementage und Verlosungen, Sonderangebote oder Gewinnspiele von Produkten gegeben. Die Fan-Aktivitäten bestehen dabei aus dem Konsumieren, Kommentieren und Teilen von Inhalten und der Möglichkeit Nachrichten mit „Gefällt mir“ zu markieren.

Die meisten Fanseiten sind von Fans für Fans erstellt und bieten ihren Besuchern ein umfangreiches Angebot, das sowohl Informationen als auch Unterhaltungsprogramm beinhaltet. Neben dem Austausch von Informationen, nehmen Fans auch aktiv am Meinungs-austausch über bestimmte Produkte teil. Durch ihre kontinuierliche Beschäftigung mit dem Thema *Twilight* kennen sie die Filme, Romane und andere Fanartikel sehr genau und wissen über ihre Vorzüge und Mängel bescheid. Ihre Erfahrungsberichte und persönlichen Empfehlungen sind daher eine wichtige Informationsquelle zur Meinungsbildung für Konsumenten und potentielle zukünftige Fans und oft ausschlaggebend dafür, ob die Artikel schlussendlich gekauft, die Bücher gelesen und die Filme geschaut werden oder nicht. Fans sind demnach ein Teil eines Empfehlungsnetzwerks (Peer-to-Peer-Marketing) und werden somit zu „Agenten des Produkts“.²⁵⁰

²⁵⁰ vgl. Einwächter, Sophie G., „'Fankulturwirtschaft' oder: Der Beitrag der Fans zum Erfolg des Twilight-Saga-Franchise“, Onlinejournal kultur & geschlecht, Nr.8, 2011, S. 12, http://www.ruhr-uni-bochum.de/genderstudies/kulturundgeschlecht/pdf/Einwaechter_Fankulturwirtschaft.pdf, 03.12.2014

6.3. FANARTIKEL UND IHRE ONLINE- VERMARKTUNG

Der Konsum von Fanprodukten ist eine wichtige Aktivität innerhalb der Fan-Community, da die erworbenen Produkte die Identität als Fan widerspiegeln.

Noch mehr als bei Fan-Conventions, die dafür bekannt sind, mit einem umfassenden Angebot an Fanartikeln aufzuwarten, nutzen viele Fans die Möglichkeit in Online-Fanshops einzukaufen, wo es eine enorme Masse an Produkten zu erstehen gibt.

Grundsätzlich kann man zwei Kategorien von Fanartikeln unterscheiden: Die erste Kategorie besteht aus Produkten, die es Fans ermöglichen, ihre Loyalität und Zugehörigkeit zur *Twilight*-Saga und ihren Charakteren („Team Edward“ vs. „Team Jacob“) zu demonstrieren. Dazu gehören vorwiegend Artikel wie T-Shirts mit Aufdrucken wie „I love Edward Cullen“, „Bite me Edward“ oder „Mrs. Edward Cullen“, aber auch Poster und Kalender bis hin zur Bettwäsche, die den Käufer als Fan der Saga identifizieren. Die zweite Kategorie umfasst jene Artikel, die es Fans erlauben, ihren Wunsch tatsächlich in der *Twilight*-Welt zu leben aufzugreifen und ihre Lieblingscharaktere nachzuahmen.²⁵¹

Dafür werden Artikel wie Armbänder, Ketten und Ringe mit dem Cullen-Familienwappen sowie Kleidung herangezogen, die auch im Film von den Hauptfiguren getragen werden.

Die Begeisterung für die Vampirthematik ist nicht nur als medienpräsenes Phänomen zu verstehen, sondern ebenso als wirksames Werbemittel.

Über den Fanartikelmarkt hinaus profitiert außerdem die kleine Stadt Forks am Medienhype um *Twilight*. Die *Twilight*-Mania verwandelte das Städtchen, das den Romanverfilmungen als Schauplatz diente, in kürzester Zeit zu einem Touristen Hot Spot und wurde zu einer wahren Pilgerstätte für Fans. Auf der eigens dafür eingerichteten Seite forkswa.com/twilight wirbt Forks für seine schöne Landschaft und lädt zu jährlichen Events wie dem „Stephenie Meyer Day“ beziehungsweise Bellas Geburtstags-Wochenende im September und vielen weiteren Attraktionen, die direkt online zu buchen sind.

Dazu gehört auch die *Twilight* Tour, bei der den Fans die bekanntesten Drehorte und Sehenswürdigkeiten gezeigt und interessante Hintergrundinformationen gegeben werden.

²⁵¹ vgl. Aubrey, Jennifer Stevens/Scott Walus/Melissa A. Click, „Twilight and the Production of the 21st Century“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), *Bitten by Twilight. Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise*, New York: Lang 2010, S. 237

Durch den Tourismuszuwachs erzielte Forks hohe Gewinne und baute seine Tourismusleistungen immer weiter aus. Im „Pacific Inn Motel“ etwa sowie im „Miller Tree Inn“, besser bekannt als „Cullen House“, können Fans in *Twilight* Themen-Zimmern übernachten, im „Dazzled by Twilight“ Souvenirs einkaufen und mit den kostenlos zur Verfügung gestellten Sightseeing-Stadtplänen werden die Besucher zu den wichtigsten Schauplätzen geführt, wie der „Forks High School, where Bella and Edward first lock eyes in the cafeteria; City Hall, where Bella’s police-chief father works; and the driftwood-strewn beach in nearby La Push where the character Jacob, a member of the local Quileute tribe, first informs Bella that Edward and his family are ’blood drinkers’”.²⁵²

Einen lukrativen Werbeauftrag erhielt auch der Autohersteller Volvo. Da Edward Cullen bereits im ersten Band der Saga einen Volvo fährt, liegt es nahe, die Marke auch in den Filmen zu platzieren. Aufgrund dessen hat sich auch das Markenimage gewandelt und Volvo wird seither von den Teenagern zunehmend als „cool“ wahrgenommen. In diversen Foren wird ausgiebig über die Modelle und die Farbnuancen der Autos diskutiert. Spätestens mit dem Gewinnspiel „Lost in Forks“, das anlässlich der Veröffentlichung von *New Moon* eingeführt wurde, war Volvo aus *Twilight* nicht mehr wegzudenken. Dieses wurde, wie der gesamte Schwerpunkt der Werbekampagne, im Internet angesiedelt, da hier die jungen Fans, als vorrangige Zielgruppe des Films, zu erreichen sind. Es besteht aus einer Online-Schatzsuche, „bei der die Teilnehmer verschiedene Aufgaben lösen und sich in einem Volvo XC60 ihren Weg durch das Städtchen Forks suchen müssen“.²⁵³ Als Preise erwarteten die Fans ein Filmpremierensbesuch, ein Treffen mit den Stars sowie ein neuer Volvo XC60.

Viele Anbieter haben dank des Erfolgs der Vampir-Saga deutlich an Bedeutung gewonnen und Profit daraus geschlagen. Durch die Platzierung ihrer Produkte im Internet gelang es ihnen außerdem ihre Bekanntheit zu steigern als auch die Gewinnung neuer Kunden und Besucher zu sichern. Die angebotenen Artikel und Leistungen zielen dabei ganz auf die Bedürfnisse und Vorlieben der Fans ab und verstärken die emotionale Bindung zu ihrem Fanobjekt.

²⁵² Margolies, Jane, „Twilighters’ Put Small Town in the Spotlight“, *The New York Times*, 21.09.2009, http://www.nytimes.com/2009/09/27/travel/27culture.html?pagewanted=all&_r=1&, 07.12.2014

²⁵³ „Die Twilight Saga geht weiter – mit dem Volvo XC60“, 28.06.2010, <http://www.volvocars.com/de-ch/top/about/news-events/pages/default.aspx?itemid=94>, 09.12.2014

7. FAZIT

Während der Vampir im ursprünglichen Volksglauben noch als gefährliches und bedrohliches Wesen beschrieben wurde, erlangte er im Laufe der Filmgeschichte und in den damit einhergehenden filmischen Werken eine positive Aufwertung. Mit der steigenden Zahl an neuen Vampirfilmen, wächst auch ihre Vielfalt und so verwundert es kaum, dass jede neue Bearbeitung der Thematik mit ihrer ganz eigenen Darstellung eines Vampirs aufwartet.

Zweifellos hat sich die Vampirfigur von Graf Dracula bis Edward Cullen beachtlich gewandelt, sodass die zwei Gestalten heute nicht mehr viel gemeinsam haben. Wurde die Dracula-Figur noch mit dem eleganten und mysteriösen „Fürsten der Dunkelheit“ und einigen stereotypischen Merkmalen wie sexuelle Attraktivität, Blutgier und Wandlungsfähigkeit in Zusammenhang gebracht, prägt der zeitgenössische Vampir das Bild eines mitfühlenden, moralischen Schönlings, dessen Haut in der Sonne glitzert. Nur wenige Aspekte wie die Unsterblichkeit und das Motiv der Liebe blieben gleich und verbinden heute noch die Figuren von einst und jetzt.

Die neueste Tendenz ist die Vermenschlichung und Zähmung des Vampirs. Seine Verlagerung in die Alltagswelt macht das Genre schmackhafter für ein breiteres und jüngerer Publikum, als das typisch mit Horror assoziierte Vampir kino. Die Figur entwickelte sich vom personifizierten Bösen zum Teenie-Idol der Jetztzeit. Wie die Autorin Nina Auerbach in ihrem Werk *Our Vampires, Ourselves* bereits feststellt, bringt jede Zeitepoche ihre eigene Vampirfigur hervor: „Every age embraces the vampire it needs“.²⁵⁴ Grundsätzlich kann der Vampir als Sinnbild und Projektionsobjekt für vielerlei Gefühlszustände und Motive verstanden werden. Vampire waren schon immer eine Metapher für unsere Ängste und Begierden und reflektierten in zahlreichen Stoffabhandlungen die vorherrschenden Situationen und Befürchtungen ganzer Zeitabschnitte.²⁵⁵ Bram Stokers *Dracula* etwa erzählt über die Angst des späten 19. Jahrhunderts vor Erkrankungen und östlichen Einwanderern. Aber auch im Film wird die Vampir-Metapher dazu genutzt, „um auf andere Sachverhalte,

²⁵⁴ Auerbach, Nina, *Our Vampires, Ourselves*, Chicago: University of Chicago Press 1995, S. 145

²⁵⁵ vgl. Adler, Margot, *Vampires Are Us. Understanding Our Love Affair with the Immortal Dark Side*, San Francisco: Weiser 2014, S. 35

wie beispielsweise gesellschaftliche oder soziale Gegebenheiten zur Entstehungszeit eines Films, zu verweisen“.²⁵⁶

So auch in den Filmen *Bram Stoker's Dracula* und *Interview mit einem Vampir*, die inhaltlich Bezug auf bedeutsame Gesellschaftsthemen nehmen und darüberhinaus als Fundament für die Gestaltung eigener Bedeutungen seitens der Filmemacher fungieren. Vor allem aber dienen die Literaturverfilmungen dazu, die Entwicklung der Vampirfigur zu veranschaulichen und ihre fortlaufende Verwandlung in einen Romantiker, Retter und vegetarischen Traummann aufzuzeigen.

Als Paradebeispiel für den starken Wandel des Vampirgenres und Vertreter einer neuen Vampirfilmgeneration lässt sich jedoch im Wesentlichen die *Twilight*-Saga verstehen, welche derzeit einen wahren Hype auslöst. Insbesondere die erstaunliche Ausprägung der Fankultur im Web 2.0 ist eine Bestätigung für die Popularität der modernen Vampirgeschichte. Der Erfolg des Massenphänomens *Twilight* ist größtenteils seinen jugendlichen Fans zu verdanken, der ohne deren Leistungen in solch einem Ausmaß kaum vorstellbar wäre. Viele Fankulturforscher messen Fans und ihren verschiedenen Funktionen daher eine große Bedeutung bei. Innerhalb der Fan-Communities übernehmen sie Aufgaben als Produzenten, Konsumenten, Werbeboten, Vermittler und Informanten. Das Internet bietet sich dafür als idealer Ort an, um möglichst viele Fans zu erreichen, die Fangemeinde auszubauen, die Leidenschaft und Begeisterung für den Mythos Vampir und seine Titelfiguren gemeinsam mit anderen Fans auszuleben und im Rahmen der Onlineaktivitäten die eigenen Fähigkeiten hervorzuheben. Diese beinhalten unter anderem das Verfassen von Texten und das Kreieren von Fanart wie etwa Fotos, Videos oder Musik sowie das Konsumieren diverser Fanartikel. Die gemeinschaftlichen Tätigkeiten der überwiegend weiblichen Teenager in Foren oder auf Fanseiten und das Interesse für die *Twilight*-Saga und ihre Figuren, mit denen sie sich fraglos identifizieren, schaffen ein gewisses Zusammengehörigkeitsgefühl.

Doch nicht nur Jugendliche beschäftigen sich mit den literarischen Werken und filmischen Umsetzungen zum Vampirstoff. Bereits eine Reihe intellektueller Köpfe wie Voltaire, Goethe und Karl Marx hat sich mit dem Blutsauger auseinandergesetzt und in ihren Studien und Schriften verewigt.

²⁵⁶ Dorn, Margit, Vampirfilme und ihre sozialen Funktionen: Ein Beitrag zur Genregeschichte, Europäische Hochschulschriften: Reihe 30, Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften, Bd. 60, Frankfurt a. Main/ Berlin/ Bern/ New York/ Paris/ Wien: Peter Lang 1994, S. 35

Die Faszination des Phänomens Vampirismus ist bis heute ungebrochen. Wie sich die Vampirgestalt und ihr Mythos weiterentwickeln werden, bleibt mit Spannung abzuwarten. Eines steht jedenfalls mit Sicherheit fest: dass sie sich als vieldimensionale und flexible Figur erwiesen hat, die auf Veränderungen reagieren kann.

8. BIBLIOGRAPHIE

8.1. LITERATUR

Adler, Margot, *Vampires Are Us. Understanding Our Love Affair with the Immortal Dark Side*, San Francisco: Weiser 2014

Aubrey, Jennifer Stevens/Scott Walus/Melissa A. Click, „Twilight and the Production of the 21st Century“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), *Bitten by Twilight. Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise*, New York: Lang 2010

Auerbach, Nina, *Our Vampires, Ourselves*, Chicago: University of Chicago Press 1995

Bacon, Simon, „The Cullens: Family, Mimicry and the Post-colonial Vampire“, In: Clayton, Wickham/Sarah Harman (Hrsg.), *Screening Twilight. Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, New York: I.B.Tauris 2014

Bacon-Smith, Camille, *Enterprising Woman. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press 1992

Bardola, Nicola, *Bestseller mit Biss. Liebe, Freundschaft und Vampire – alles über die Autorin Stephenie Meyer*, München: Heyne 2009

Bausinger, Hermann, „Stereotypie und Wirklichkeit“, In: *Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache*. München: Iudicium 1988

Benzing, Brigitta, „Zur Befassung mit Fremdbildern“, In: Krickau, Ortrud, *Die Welt bei uns zuhause – Fremdbilder im Alltag. Ein Beitrag zur interkulturellen Bildung*, Frankfurt a. Main/London: Göttinger Kulturwissenschaftliche Schriften 2002

Beyer, Marlen, „Fan-Fiktion im Internet – ‚Hier nehmen Fans das Schicksal ihrer Lieblings selbst in die Hand‘“, In: Tillmann, Angela/Ralf Vollbrecht (Hrsg.), *Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten*, Frankfurt a. Main/Berlin u.a.: Lang 2006

Boehn, Max von, *Die Mode. Eine Kulturgeschichte vom Barock bis zum Jugendstil*, München: Bruckmann 1976

Borrmann, Norbert, Vampirismus oder die Sehnsucht nach Unsterblichkeit, München: Diederichs 1998

Bourdieu, Pierre, Die verborgenen Mechanismen der Macht. Schriften zu Politik & Kultur, Hamburg: VSA 1992

Brittnacher, Hans Richard, „Ars moriendi. Werner Herzogs *Nosferatu – Phantom der Nacht* (1979)“, In: Keppler, Stefan/ Michael Will (Hrsg.), *Der Vampirfilm. Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2006

Brockhaus – Der große Brockhaus in einem Band, 5. Aufl., München: Brockhaus 2001

Bronfen, Elisabeth, „Das Kino als Vampir. Tod Brownings *Dracula* (1931)“, In: Keppler, Stefan/ Michael Will (Hrsg.), *Der Vampirfilm. Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2006

Bunson, Matthew, Das Buch der Vampire. Von Dracula, Untoten und anderen Fürsten der Finsternis. Ein Lexikon, Bern/Wien: Scherz 2002

Cherry, Brigid, „Defanging the Vampire: Projected Interactivity and All Human Twilight Fan-Fic“, In: Clayton, Wickham/Sarah Harman (Hrsg.), *Screening Twilight. Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, New York: I.B.Tauris 2014

Cooper, Jean C., Illustriertes Lexikon der traditionellen Symbole. Wiesbaden: Drei Lilien 1986

Copper, Basil, Der Vampir in Legende, Kunst und Wirklichkeit, Leipzig: Festa 2005

Cordes, Rebecca, Anne Rice's "Vampire Chronicles": Myth and History, Osnabrück: Der Andere 2004

Daniliouk, Natalia, Fremdbilder in der Sprache: Konstruktion – Konnotation – Evolution. Das Russlandbild der Jahre 1961, 1989, 2003 in ausgewählten deutschen Printmedien, Reihe: Europa 2025 – Studien zur interdisziplinären Deutschland – und Europaforschung, Berlin/Münster/Wien/Zürich/London: LIT 2006

Driscoll, Catherine, „Girl Culture and the 'Twilight' Franchise“, In: Morey, Anne (Hrsg.), *Genre, Reception, and Adaptation in the „Twilight“ Series*, Burlington/Farnham: Ashgate 2012

Dorn, Margit, Vampirfilme und ihre sozialen Funktionen: Ein Beitrag zur Genregeschichte, Europäische Hochschulschriften: Reihe 30, Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften, Bd. 60, Frankfurt a. Main/ Berlin/ Bern/ New York/ Paris/ Wien: Peter Lang 1994

Duden, Das große Fremdwörterbuch. Herkunft und Bedeutung der Fremdwörter, Mannheim: Duden 2000

Duden – Deutsches Universalwörterbuch, 7.Aufl., Zürich/Mannheim: Duden 2011

Duden, Lexikon der Vornamen. Herkunft, Bedeutung und Gebrauch von über 8000 Vornamen, Mannheim: Duden 2013

Dunker, Achim, „Die chinesische Sonne scheint immer von unten“. Licht- und Schattengestaltung im Film, Konstanz: UVK 2008

Eder, Jens, Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse, Marburg: Schüren 2008

Faulstich, Werner, Grundkurs Filmanalyse. Paderborn: Fink 2002

Fawcett, L'Estrange, Die Welt des Films, Zürich/ Leipzig/ Wien: Amalthea 1928

Fiske, John, „The Cultural Economy of Fandom“, In: Lewis, Lisa A. (Hrsg.), The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media, London/New York: Routledge 1992

Fritzsche, Bettina, Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur, Opladen: Leske + Budrich 2003

Gelder, Ken, Reading the Vampire, London/New York: Routledge 1994

Gray, Jonathan/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hrsg.), Fandom. Identities and Communities in a Mediated World, New York/London: New York University Press 2007

Green, Linda, Entering Potter's World. A Guide for Fanfiction Writers, Raleigh: Lulu.com 2006

Harmening, Dieter, Der Anfang von Dracula. Zur Geschichte von Geschichten, Würzburg: Königshausen und Neumann 1983

Hartung, Johanna, Sozialpsychologie 2, Stuttgart: Kohlhammer 2006

Hickethier, Knut, „Zwischen Abwehr und Umarmung. Die Konstruktion des anderen in Filmen“, In: Ernst Karpf, „Getürkte Bilder“: Zur Inszenierung von Fremden im Film. Arnoldshainer Filmgespräche Bd. 12, Marburg: Schüren 1995

Hobsch, Manfred, Mach's noch einmal! Das große Buch der Remakes – über 1300 Filme in einem Band. Von „Anna Karenina“ bis „William Shakespeare's Romeo & Julia“, von „Body Snatchers“ bis „Die Schöne und das Biest“ und von „Bram Stoker's Dracula“ bis „Mary Shelley's Frankenstein“, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2002

Horne, Jackie C, „Fantasy, Subjectivity, and Desire in *Twilight* and Its Sequels“, In: Clayton, Wickham/Sarah Harman (Hrsg.), *Screening Twilight. Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, New York: I.B.Tauris 2014

Hugger, Kai-Uwe, *Digitale Jugendkulturen*, Wiesbaden: VS 2010

Hurst, Matthias, „Blutige Küsse: Bram Stoker's Dracula“, In: Tebben, Karin (Hrsg.), *Abschied vom Mythos Mann. Kulturelle Konzepte der Moderne*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2002

Jenkins, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York/London: New York University Press 2006

Jenkins, Henry, „'Strangers No More, We Sing': Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community“, In: Lewis, Lisa A. (Hrsg.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, London/New York: Routledge 1992

Jenkins, Henry, *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, New York/London: Routledge 1992

Jenkins, Henry/John Tulloch, „Beyond the *Star Trek* phenomenon. Reconceptualizing the science fiction audience“, In: Tulloch, John/Henry Jenkins, *Science Fiction Audiences. Watching *Doctor Who* and *Star Trek**, London/New York: Routledge 1995

Jung, Uli, „Der Vampir gegen das Bürgertum. Terence Fishers *Dracula* (1958)“, In: Keppler, Stefan/ Will, Michael (Hrsg.), *Der Vampirfilm: Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2006

Jung, Uli, *Dracula. Filmanalytische Studien zur Funktionalisierung eines Motivs der viktorianischen Populär-Literatur*, Trier: WVT 1997

Kapurch, Katie, „'I'd Never Given Much Thought to How I Would Die': Uses (and the Decline) of Voiceover in the 'Twilight' Films“, In: Morey, Anne (Hrsg.), *Genre, Reception, and Adaptation in the „Twilight“ Series*, Burlington/Farnham: Ashgate 2012

Klell, Christine/Reinhard Deutsch, Dracula – Mythen und Wahrheiten. Ein Handbuch der Vampire, Wien/Granz/Klagenfurt: Styria 2010

Klemm, Michael, „Doing being a fan im Web 2.0. Selbstdarstellung, soziale Stile und Aneignungspraktiken in Fanforen“, In: Diekmannshenke, Hajo/Dorothee Meer/Patrick Voßkamp (Hrsg.), Zeitschrift für Angewandte Linguistik (de Gruyter) Bd. 56, Heft 1, März 2012

Köppl, Rainer M., Der Vampir sind wir. Der unsterbliche Mythos von Dracula biss Twilight, St.Pölten/Salzburg: Residenz 2010

Kroner, Michael, Dracula. Wahrheit, Mythos und Vampirgeschäft, Heilbronn: Reeg 2005

Leogrande, Cathy, „My Mother, Myself: Mother-Daughter Bonding via the Twilight Saga“, In: Click, Melissa A./Jennifer Stevens Aubrey/Elizabeth Behm-Morawitz (Hrsg.), Bitten by Twilight. Youth Cultur, Media, and the Vampire Franchise, New York: Lang 2010

Lippmann, Walter, Die öffentliche Meinung. Teil III: Stereotypen, München: Rütten & Loening 1964

Lotman, Jurij M., Die Struktur literarischer Texte, München: Fink 1993

Lowry, Stephen, „Stars und Images. Theoretische Perspektiven auf Filmstars“, In: Montage/AV 6,2, 1997

Marschall, Susanne, Farbe im Kino, Marburg: Schüren 2005

Martin, Philip, „The Vampire in the Looking Glass: Reflection and Projection in Bram Stoker’s Dracula“, In: Bloom, Clive (Hrsg.), Nineteenth Century Suspense: From Poe to Conan Doyle, New York: St. Martin’s Press 1988

McNally, Raymond T./ Florescu Radu, Auf Draculas Spuren: Die Geschichte des Fürsten und der Vampire, Berlin/Frankfurt a. Main: Ullstein 1996

Melton, Gordon J., The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead, Canton: Visible Ink Press 2011

Meurer, Hans, Der dunkle Mythos. Blut, Sex und Tod: Die Faszination des Volksglaubens an Vampyre, Schliengen: Argus 1996

Meurer, Hans, Vampire - Die Engel der Finsternis. Der dunkle Mythos von Blut, Lust und Tod, Freiburg: Eulen 2001

Meyer, Stephenie, Twilight, New York/Boston: Little, Brown and Company 2005

Meyer, Stephenie, Twilight - Bis(s) zum Morgengrauen, Hamburg: Carlsen 2008

Mikos, Lothar, Film- und Fernsehanalyse, Konstanz: UVK 2003

Mikos, Lothar/Rainer Winter/Dagmar Hoffmann, „Einleitung: Medien – Identität – Identifikation“, In: Mikos, Lothar/Rainer Winter/Dagmar Hoffmann, Mediennutzung, Identität und Identifikationen. Die Sozialisationsrelevanz der Medien in Selbstfindungsprozess von Jugendlichen, Weinheim/München: Juventa 2007

Moruzi, Kristine, „Postfeminist Fantasies: Sexuality and Femininity in Stephenie Meyer’s ‘Twilight’ Series“, In: Morey, Anne (Hrsg.), Genre, Reception, and Adaptation in the „Twilight“ Series, Burlington/Farnham: Ashgate 2012

Mutzl, Johanna, „Fanggemeinschaften im Internet: Fanspace – Fanplace – Fanstage“, In: Tillmann, Angela/Ralf Vollbrecht (Hrsg.), Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten, Frankfurt a. Main/Berlin u.a.: Lang 2006

Naumann, Manfred (Hrsg.), Gesellschaft, Literatur, Lesen. Literaturrezeption in theoretischer Sicht, Berlin/Weimar: 1976

Neisser, Ulric, Kognition und Wirklichkeit. Prinzipien und Implikationen der kognitiven Psychologie, Stuttgart: Klatt-Cotta 1979

Parin, Paul, „Die Gewalt des Vorurteils – Vorurteile der Gewalt“, In: Ahlheim, Klaus (Hrsg.), Die Gewalt des Vorurteils, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2007

Peterson, Mark Allen, „Performing Media. Toward an Ethnography of Intertextuality“, In: Rothenbuhler, Eric W., Media Anthropology, Thousand Oaks: Sage 2005

Prüßmann, Karsten, Die Dracula-Filme. Von Friedrich Wilhelm Murnau bis Francis Ford Coppola, München: Heyne 1993

Ramsland, Katherine, Prism of the Night. A Biography of Anne Rice, New York: Dutton 1991

Recht, Marcus, Der sympathische Vampir: Visualisierungen von Männlichkeit in der TV-Serie Buffy, Frankfurt a. Main: Campus 2011

Reclams Namenbuch, Stuttgart: Reclam 2014

Reichert, Ramón, Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0, Bielefeld: Transcript 2008

Schaub, Hagen, Blutspuren. Die Geschichte der Vampire, Graz: Leykam 2008

Schlesak, Dieter, „Die Dracula Legende“, In: Revista Vatra, Heft Nr.6, Rumänien: Vatra 2006

Schlesak, Dieter, Vlad, der Todesfürst. Die Dracula-Korrektur, Ludwigsburg: Pop 2008

Schmidt-Lux, Thomas, „Geschichte der Fans“, In: Roose, Jochen/Mike S. Schäfer/Thomas Schmidt-Lux (Hrsg.), Fans. Soziologische Perspektiven, Wiesbaden: VS 2010

Schröter, Erhart, Filme im Unterricht. Auswählen, analysieren, diskutieren, Weinheim/Basel: Beltz 2009

Steber, Josef-Anton/Thomas Nowara/Thomas Bonse, Bewegung in Video und Film, Berlin: Schiele&Schön 2007

Stoker, Bram, Dracula. Köln: Anaconda 2008

Tafener, Hedwig, Der Mythos des Vampirs im Wandel der Zeiten und die Darstellung in Literatur und Film, Dipl.-Arbeit, Universität Wien 1997

Tröhler, Margrit/Henry Taylor, „Zu ein paar Facetten der menschlichen Figur im Spielfilm“, In: Heller, Heinz-B. (Hrsg.), Der Körper im Bild: Schauspielen-Darstellen-Erscheinen. Schriftenreihe der Gesellschaft für Film und Fernsehen, Marburg: Schüren 1999

Voltaire, Vampire, In: Sturm, Dieter/ Klaus Völker (Hrsg.), Von denen Vampiren oder Menschengaugern. Dichtungen und Dokumente, München: Hanser 1968

Voß, G. Günter, „Alltag: Annäherung an eine diffuse Kategorie“, In: G. Günter Voß/Werner Holly/Klaus Boehnke (Hrsg.), Neue Medien im Alltag. Begriffsbestimmungen eines interdisziplinären Forschungsfeldes, Opladen: Leske + Budrich 2000

Winter, Rainer, Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess, München: Quintessenz 1995

Wood, Martin J. „New Life For an Old Tradition: Anne Rice and Vampire Literature“, In: Heldreth, Leonard G./Mary Pharr, The Blood is the Life: Vampires in Literature, Bowling Green: Popular Press 1999

Wuss, Peter, Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess, Berlin: Sigma 1993

8.2. FILMANGABEN

Aubry, Kim, „In-Camera – The naive visual effects of Bram Stoker’s Dracula“, In: Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker’s Dracula“, Blu-Ray DVD, Columbia Pictures 1992, Erscheinung: 2007

Aubry, Kim, „The Costumes are the set – The design of Eiko Ishioka“, In: Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker’s Dracula“, Blu-Ray DVD, Columbia Pictures 1992, Erscheinung: 2007

Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker’s Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992

Hardwicke, Catherine, „Twilight – Bis(s) zum Morgengrauen“, DVD, Summit 2008

Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994

Kenny, J.M., „In the Shadow of the Vampire – The Making of Interview with the Vampire“, In: Jordan, Neil, „Interview mit einem Vampir“, DVD, Warner Bros. 1994

Murray, Scott M., „Making of“, In: Hardwicke, Catherine, „Twilight - Bis(s) zum Morgengrauen“, DVD, Summit, 2008

Werner, Jeff, „Dracula Bloodlines: The Man, The Myth, The Legend“, In: Coppola, Francis Ford, „Bram Stoker’s Dracula“, DVD, Columbia Pictures 1992

8.3. INTERNETANGABEN

„Die Twilight Saga geht weiter – mit dem Volvo XC60“, 28.06.2010, <http://www.volvocars.com/de-ch/top/about/news-events/pages/default.aspx?itemid=94>

Bahr, Alfred, „Die Entstehung des Glaubens – an unsichtbare, übersinnliche Wesen und Mächte“, frei denken. Freidenker-Vereinigung der Schweiz, 10.02.2005, <http://www.freidenken.ch/de/2005/02/die-entstehung-des-glaubens>

Black, Rebecca W., „Language, Culture and Identity in Online Fanfiction“, E-Learning and Digital Media, Vol.3, Nr.2, S. 172, 2006, http://www.wwwords.co.uk/pdf/validate.asp?j=elea&vol=3&issue=2&year=2006&article=5_Black_ELEA_3_2_web

„Blut muss fließen“ In: Der Spiegel 49/1994 sowie 05.12.1994, <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-13686493.html>

Denby, David, True Love. „Milk“ and „Twilight“, The New Yorker, Ausgabe 1.12.2008, <http://www.newyorker.com/magazine/2008/12/01/true-love>

Einwächter, Sophie G., „'Fankulturwirtschaft' oder: Der Beitrag der Fans zum Erfolg des Twilight-Saga-Franchise“, Onlinejournal kultur & geschlecht, Nr.8, 2011, S. 12, http://www.ruhr-uni-bochum.de/genderstudies/kulturundgeschlecht/pdf/Einwaechter_Fankulturwirtschaft.pdf

Genet, Alison, „Stephenie Meyer talks 'Twilight' fan fiction & 'Breaking Down' (her own private FF)“, 07.07.2010, <http://twifans.com/profiles/blogs/stephenie-meyer-talks-twilight>

Gollob, Florian, „50 Shades of Grey: Aus einer Twilight Fanfiction wird ein Bestseller“, 22.08.2014, <http://www.twilight-fieber.com/allgemein/50shades-of-gray/#more>

Gorov, Lynda, „My Turn“, 15.11.2009, The Boston Globe, http://www.boston.com/ae/movies/articles/2009/11/15/new_moon_star_taylor_lautner_is_ready_for_the_attention_and_the_hysteria/

Helbig, Björn, Kritik: „Interview mit einem Vampir – Aus der Chronik der Vampire“, Filmstarts, <http://www.filmstarts.de/kritiken/40993-Interview-mit-einem-Vampir/kritik.html>

Hofman, Anke, „Twilight“-Star Robert Pattinson. Interview mit „Vampir Edward Cullen“, 14.11.2011, <http://www.tvdigital.de/magazin/specials/vampire/twilight-star-robert-pattinson>

Horrorfilm, <http://www.film-lexikon.de/Horrorfilm>

Kontić, Dobrila, „Blut geleckt“, In: ARTE Magazin, Oktober 2013 sowie <http://www.arte.tv/sites/de/das-arte-magazin/2013/10/25/blut-geleckt/>

Margolies, Jane, „Twilighters’ Put Small Town in the Spotlight“, The New York Times, 21.09.2009,

http://www.nytimes.com/2009/09/27/travel/27culture.html?pagewanted=all&_r=1&

Melas, Chloe, „Why Robert Pattinson Will ALWAYS Be Edward Cullen – His ‚Breaking Dawn’ Co-Star Speaks Out!“, 18.05.2011, <http://hollywoodlife.com/2011/05/18/robert-pattinson-breaking-dawn-edward-cullen-michael-sheen-rachel-mcadams/>

Mikos, Lothar, Rezension: Fritzsche, Bettina, Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur, In: Forum Qualitative Social Research Sozialforschung, Vol 7, No. 3, Art. 18, 05.2006, <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/153/335>

Rice, Anne, „Anne’s Messages to Fans“, <http://www.annerice.com/ReaderInteraction-MessagesToFans.html>

Skorianz, Kristina, „JIM-Studie: Jugendliche täglich 3 Stunden im Netz“, 09.12.2013, <http://www.edugroup.at/innovation/news/detail/jim-studie-jugendliche-taeglich-3-stunden-im-netz.html>

Smillie, Dirk, „In Pictures: The 10 Highest- Paid Authors“, 19.08.2010, Forbes Magazine, http://www.forbes.com/2010/08/19/patterson-meyer-king-business-media-highest-paid-authors_slide_3.html

Sordul, Heshthot, „Faszination des Vampirs“, <http://www.vampyrbibliothek.de/vampire/vampire-faszination.htm>

Souli, Klassiker- Tipp der Woche „Nosferatu- Phantom der Nacht (D 1979) Kritik- Die Einsamkeit des Todes. „Das Leben ist nicht alles“, <http://www.cinemaforever.blog.de/2012/01/01/klassiker-tipp-woche-nosferatu-phantom-nacht-d-1979-kritik-einsamkeit-todes-12379374/>

<http://www.bellaandedward.com>

<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=twilight08.htm>

<http://www.cullenscorner.myblog.de>

<https://www.facebook.com/twilight?fref=ts>

<https://www.fanfiction.de>

<https://www.fanfiction.net>

<http://www.forkswa.com/twilight>

<http://www.thecullensonline.ning.com>

<http://www.thetwilightssaga.com>

<http://www.twihards.com/twihards.com/>

<http://www.twilightarchives.com>

<http://www.twilighted.net>

<http://www.twilight-fieber.com>

https://www.youtube.com/watch?v=cYQ0BvM4H_4

8.4. ABBILDUNGEN

Eder, Jens, Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse, Marburg: Schüren 2008

9. ANHANG

9.1. ABSTRACT

Im Rahmen dieser Diplomarbeit wird untersucht, in wie weit sich die Dracula-Figur im Laufe der Filmgeschichte verändert hat. Zunächst soll ein historischer Überblick über die Entwicklung der Vampirfigur im Film und den Wandel des klassischen Horrorfilms zu einem vielschichtigen Vampirgenre gegeben werden. Hierbei werden speziell auch die individuelle Wahrnehmung und Erwartungen des Rezipienten berücksichtigt und untersucht. Der Fokus dieser Arbeit liegt jedoch auf der Analyse der Protagonisten aus erwählten Vampirfilmen. Als Grundlage dafür dient das Modell zur Analyse von Filmfiguren nach Jens Eder, mit dessen Hilfe der Gegenstand Figur in all seinen Facetten erforscht werden kann. Darunter zählen mitunter die Gestaltung, gesellschaftliche Bedeutung und Eigenschaften der Figur sowie die Rückschlüsse auf ihre Produktion und Rezeption. Für die zu analysierenden Filme werden drei erfolgreiche sowie filmtechnisch aufwendige Beispiele herangezogen, die in der Zeit ihrer Entstehung nicht erheblich weit auseinander liegen, aber dennoch den Wandel vom „Fürst der Finsternis“ zum Teenie-Schwarm veranschaulichen. Weiters wird der Versuch unternommen, vorherrschende Aktivitäten innerhalb der Fan-Communities im Web 2.0 darzustellen. Diese werden vorwiegend auf Fanseiten, in Fanforen und in Form von Fanart, wie etwa Fanfiction ausgeübt. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf Stephenie Meyers *Twilight*-Saga. Als Vertreter einer völlig neuen Generation der Vampirfilme eignet sich das wohl populärste Beispiel unter den modernen Vampirgeschichten besonders gut, um die emotionale Bindung der Fans zu ihren Idolen zu veranschaulichen, deren Fankultur im Web 2.0 näher zu ergründen sowie das Ziel dieser Arbeit, die Vermenschlichung der Vampire und deren Integration in das Alltagsleben des Menschen aufzuzeigen, zu unterstützen.

9.2. LEBENSLAUF

Persönliche Daten

Name: Daniela Maria Reiseder
Geburtsdatum: 26. September 1986
Geburtsort: Wien
Staatsangehörigkeit: Österreich

Ausbildung

Studium

seit Oktober 2006

**Diplomstudium der Theater-, Film- und
Medienwissenschaften**
an der Universität Wien

2008-2011

mitbelegt an der Universität für angewandte Kunst Wien und am
Institut für Kulturmanagement und Kulturwissenschaften (IKM)
Wien

Schulbesuch

Juni 2006

Reifeprüfung
am Bundesgymnasium und Realgymnasium Albertgasse 1080
Wien

2001-2006

Bundesgymnasium und Realgymnasium Albertgasse 1080 Wien

1998-2001

Theresianische Akademie Wien