

Hannah Birr; Meike Uhrig

## ›Re-Vamped‹: Repräsentation, Funktion und Erwartungssetzung einer ehemals monströsen Figur

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/12957>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Birr, Hannah; Uhrig, Meike: ›Re-Vamped‹: Repräsentation, Funktion und Erwartungssetzung einer ehemals monströsen Figur. In: Vera Cuntz-Leng (Hg.): *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Marburg: Büchner 2014, S. 261–283. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/12957>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

# ›Re-Vamped‹: Repräsentation, Funktion und Erwartungssetzung einer ehemals monströsen Figur

*Hannah Birr & Meike Ubrig*

Es gibt wohl kaum ein zweites Phänomen, das die Filmgeschichte von der Frühzeit bis zum aktuellen Blockbusterkino mit ähnlicher Konsistenz überdauert hat und sich gleichzeitig vorherrschenden Trends so anzupassen vermag, wie den Vampir: Monströse Kreaturen wie Orlok oder Dracula faszinierten bereits die ersten Kinogänger und finden gerade im populären Kinofilm nach wie vor Beachtung; sie erfreuen sich bei Filmemachern und Kinobesuchern ebenso immenssem Interesse wie im wissenschaftlichem Diskurs oder in Fanfiction (Williamson; Jenkins).

Doch auch wenn der Vampir im zeitgenössischen Film gleichermaßen präsent erscheint wie eh und je, haben die Protagonisten der aktuellen Formate entscheidende Veränderungen erfahren. Die Figuren, die einst das ›Böse‹ verkörperten, wurden durch attraktive Märchenprinzen ersetzt, wie den verträumt-romantischen Edward Cullen aus der *Twilight*-Saga oder den muskulösen Hünen Eric Northman aus der *True Blood*-TV-Serie. Dieser Wandel der Charaktere beschränkt sich jedoch nicht auf bloße Fragen der Repräsentation der Figuren, er stellt vielmehr ein Symptom ihres spezifischen Entstehungskontexts dar: Während frühe Beispiele des Bildschirmvampirs zu einem gewissen Grad als Medium der Sozialkritik fungierten, als subversive Symbole des Unheimlichen, des Anderen und Fremden, etwa als Boten einer freieren Sexualität, reduzieren die heutigen Vertreter diese kritischen Aspekte auf ein Minimum oder transportieren gar konservative Werte und Normen.

Die Funktion der Inszenierung grundlegender, intersubjektiver Bedeutungsebenen globaler Kritik ist der Befriedigung individuellen Begehrens gewichen. Dabei zielt das Populärformat des Kinos darauf ab, ein möglichst breites Publikum anzusprechen, indem es versucht,

diverse Erwartungshaltungen und Wünsche verschiedenster potenzieller Zuschauer anzusprechen, um diese emotional einzubinden.

Um diese Entwicklung in der Repräsentation, Funktion und Erwartungssetzung des klassischen Filmcharakters umfassend zu untersuchen, haben wir uns für eine Triangulation der Methoden entschieden. Zunächst haben wir eine Auswahl an Filmen und TV-Serien hermeneutisch untersucht, um anschließend verschiedene Beiträge aus dem Bereich der online veröffentlichten Fanfiction einer qualitativen Inhaltsanalyse zu unterziehen und mit den filmischen Inhalten in Beziehung zu setzen. Schließlich haben wir mittels einer Umfrage eine Studie an der Universität Tübingen durchgeführt, in der die Teilnehmer gebeten wurden, ihre Lieblingsvampire in Film und Fernsehen zu nennen und darüber hinaus generelle Erwartungen und Gratifikationen bezüglich der Rezeption von Vampirfilmen zu erläutern.

Die Resultate unserer multimethodologischen Untersuchung legen nahe, dass zeitgenössische Vampirfilme und -serien besonders die individuellen, emotionalen Bedürfnisse der Zuschauer ansprechen, während die früheren Genre-Verbindungen sowie das damit einhergehende subversive Potenzial der Inhalte nahezu vollkommen verlorengehen. Diese Entwicklung resultiert wiederum, zusätzlich verstärkt durch die Rezeptionsmöglichkeiten der sozialen Medien, in einer generell veränderten Erwartungshaltung der Rezipienten bezüglich dieser Medieninhalte. Im Folgenden sollen die Ergebnisse unserer Studie in komprimierter Form dargestellt werden. Zunächst soll jedoch ein kurzer Überblick über die mediale Geschichte des Vampirs und seiner Entwicklung gegeben werden.

## Bildschirmvampire als Inkarnation ihrer Zeit

Die Figur des Dracula ist so tief eingeschrieben in der (pop)kulturellen Vorstellung, dass der Vampir im wahrsten Sinne des Wortes unsterblich geworden ist. Offenbar vermag es der Vampir, eine Bandbreite archetypischer Motive und Themen anzusprechen, von universellen Fragen nach Sterblichkeit und Identität bis hin zu (oftmals tabuisierten) Komplexen wie Sexualität, Blasphemie, Xenopho-

bie, sogar Kannibalismus, die von anhaltender Relevanz sind und in einem nicht-endenden Prozess der Interpretation und Variation neu verhandelt werden.

In einer mehr oder weniger direkten Linie zu ihrem literarischen Vorbild in Bram Stokers Roman (1897) begannen die frühen Bildschirminkarnationen des Vampirs als Monster, verwurzelt in den Darstellungstraditionen der Schauererzählung. Frühe Filmbeispiele, wie der Stummfilmklassiker *Nosferatu* (DE 1922, Regie: F.W. Murnau) mit Max Schreck als Graf Orlok, und Béla Lugosi in Universals *Dracula* Serie (US 1931; Regie: Tod Browning) spalten bereits die beiden zentralen Dimensionen des literarischen Originals in zwei distinkte Typen auf – und etablieren auf diese Weise die interpretatorischen Pole, die bis zu einem gewissen Grad alle nachfolgenden Inkarnationen des Vampirs beeinflussen: einerseits die monströse und unzweifelhaft *nicht-menschliche* Kreatur, andererseits den furchteinflößenden, aber aristokratisch-selbstsicheren Gentleman-Verbrecher.

Frühe filmische Interpretationen des Vampirs sehen die Figur definiert durch die Bedrohung, die sie ausübt. Eine Bedrohung weniger gegenüber Individuen als gegenüber der Gesellschaft als Ganzes – so wird Graf Orlok eindeutig mit der Pest in Beziehung gebracht, als er in das Städtchen Wisborg zusammen mit Scharen von Ratten einzieht, auf diese Weise doppelt negativ assoziiert mit dem Gedanken an nicht-menschliches Ungeziefer und potenziell pandemischer Krankheit. Das Monster verkörpert die Angst vor dem Grauen, das von *außen* kommt, oder, wie O'Brien es formuliert, »Nosferatu [serves] as a potent metaphor for human malaise and post-war German angst« (37).

Spätere Inkarnationen führen diese grundlegende Andersartigkeit, das ›Fremde‹, als zentrales Merkmal fort, nutzen diese Eigenschaft nun allerdings als Mittler übergreifender Interessen, es setzt ein merklicher Wandel ein, der die dynamische Funktion des Vampirs in Relation zu Konflikten *innerhalb* der Gesellschaft thematisiert. In den 1970er Jahren dienen die vampirischen Figuren zunehmend als Herolde sozialer Kritik aus dem Umfeld der Bürgerrechtsbewegung, die gesellschaftliche Diskurse um soziale Ungleichheit illustrieren oder von Befürwortern der sexuellen Befreiung als Mittel im Kampf gegen Unterdrückung instrumentalisiert werden. *Blacula* (US 1972, Regie:

William Crain) etwa behandelt die Rassenkonflikte, indem der Kampf eines farbigen Vampirs gegen vornehmlich weiße Aggressoren inszeniert wird. Zeitgleich präsentieren zahlreiche erotisch aufgeladene Filme des Vampirgenres zum Beispiel lesbische Figurenkonstellationen und verfolgen auf diese Weise alternative (und sympathisierende) Lesarten außerhalb dominant patriarchaler (weißer) Normen.

Diese Darstellung des Vampirs als »zweifach fremd«, ob nun als Repräsentant einer kulturellen/ethnischen Diversität oder einer queeren Sexualität, stellt ein wiederkehrendes Moment dar, das soziohistorische, kontextbezogene Lesarten nahelegt. Zweifelsohne muss jedoch beachtet werden, dass diese Ansätze immer dem Risiko unterliegen, die Komplexität individueller Figuren auf ihre potenzielle Eigenschaft als Folie brennender gesellschaftlicher Diskurse zu reduzieren, im Bemühen, retrospektiv eine vermeintliche Einheitlichkeit belegen zu können.

Es ist Francis Ford Coppolas Film *Bram Stoker's Dracula* (US 1992), der zwar vorgibt, sich direkt auf die literarische Vorlage (und sogar deren folkloristische Ursprünge) zu beziehen, der Geschichte des Vampirs durch einige entscheidende Änderungen allerdings eine interessante inhaltliche Dimension hinzufügt. Der Film kann durchaus als eine weitere Bearbeitung des Themas »Infektion und Krankheit« verstanden werden. Szenen, in denen der Graf seine Opfer im wahrsten Sinne des Wortes mit »unreinem« Blut besprüht, funktionieren hervorragend als Kommentar zu einer AIDS-bezogenen Panik, umso mehr als in der Beziehung zwischen Jonathan Harker und dem Grafen homoerotische Subtexte wiederholt herausgestellt werden.

Nichtsdestotrotz verdeutlicht der Ton des Films einen bedeutenden Wechsel in der generischen Zuschreibung des Vampirfilms. Coppolas *Dracula* integriert dezidiert romantische Elemente in die Handlung, welche die Motivation und Psychologie des Vampirs grundlegend neu interpretieren. Indem eine tragische Backstory hinzugefügt und Mina Harker als tatsächliche Reinkarnation von Draculas verstorbener Ehefrau inszeniert wird, liegt dessen essentieller Antrieb nicht länger in seinem Durst nach Blut oder einer pervertierten sexuellen Obsession, vielmehr handelt er einzig aus dem tragischen (oder

melodramatischen) Impuls heraus, seine verlorengeliebte einzig wahre Liebe zurückzugewinnen.

Im Folgenden können zwei Aspekte in der Darstellung des Vampirs ausgemacht werden, die den Trend vom Abstoßenden hin zum Begehrten verfestigen. Mit Anne Rices Chroniken, verfilmt von Neil Jordan in *Interview with the Vampire* (US 1994), gewinnt ein neuer Typ des Vampirs an Popularität. Der Protagonist, Louis, wird portraitiert als ein Individuum in ständigem Kampf mit seinem Schicksal. Sein Gewissen hindert ihn, andere zu verletzen und er zögert nicht, seine eigenen Gefühle auszudrücken. Erzählt aus der Perspektive des Vampirs, öffnet *Interview with the Vampire* zum ersten Mal dezidiert Raum für emotionale Komplexe im Mittelpunkt einer (Monster-)Geschichte.

Wenn in den modernen Filmen nicht die konfliktbeladene innere Gefühlswelt des Vampirs im Zentrum steht, wird im Gegensatz das äußere Erscheinungsbild erneuert – die Physis des Vampirs unterläuft eine augenscheinliche Neuausrichtung. Die Besetzung körperlich fitter und attraktiver Schauspieler, wie zum Beispiel Gerald Butlers Dracula in *Dracula 2000* (US 2000, Regie: Patrick Lussier), wird zur Regel und illustriert, wie zunehmend eine neue Ebene des Anreizes betont wird.<sup>1</sup>

## Zur triangulären Methodik

Unsere Studie untersucht die Entwicklung der Repräsentation des Vampirs, die ästhetischen Strategien seiner Gestaltung sowie seine generische Verankerung zunächst durch das Mittel der hermeneutischen Analyse als methodische Ausgangsbasis der anschließenden Schritte. Für die detaillierte Analyse haben wir zwei besonders einschlägige und erfolgreiche Beispiele der populären Vampir-Varianten ausgewählt, die zudem wichtige Eigenschaften teilen und den zuvor

---

<sup>1</sup> Moderne Beispiele des Vampirs, die durchaus noch in eher monströsen Motivkomplexen verorten werden können, etwa die Gestalten aus *30 Days of Night* (US/NZ 2007), *Priest* (US 2011), *Fright Night* (US 2011) oder *Låt den rätte komma in* (SE 2008), haben im Rahmen diese Beitrags bewusst keine Beachtung erfahren, da sie in der Fanfiction von geringem Interesse sind.

angerissenen Trend fortführen. Die fünf Teile der *Twilight*-Saga (US 2008; 2009; 2010; 2011/12), basierend auf der Romanreihe von Stephenie Meyer und die TV-Serie *True Blood* (US 2008–) offenbaren die zentrale Charakteristik der thematischen Komplexe, die in Form des fiktiven Vampircharakters transportiert werden und den großen Einfluss der Filme begründen.

Darüber hinaus, im Versuch den Zusammenhang des erläuterten Wandels mit der Erwartungshaltung der Filmbetrachter insbesondere im Zeitalter der Sozialen Medien greifbar zu machen, haben wir untersucht, welche Diskurse in die modernen Vampirinkarnationen transportiert werden und zu welchem Grad diese wiederum in fanproduzierter Fiktion manifestiert sind oder reflektiert werden. Dazu haben wir auf deutschsprachige Beiträge auf den Internetseiten *fanfiction.de* und *fanfiction.net* zurückgegriffen sowie auf Filmbeiträge auf *YouTube*.

Abschließend wurden im Rahmen der durchgeführten Befragung Gründe für und Gratifikationen der Medienrezeption für potenzielle Publika ermittelt. Fragen dieser Art sind auf dem Gebiet der empirischen Forschung zu Uses-and-Gratifications intensiv behandelt worden. Diese Studien argumentieren, dass spezifische Bedürfnisse und deren (erwartete und erfahrene) Befriedigungen im Verlauf des Rezeptionsprozesses die Auswahl bestimmter Medieninhalte durch potenzielle Rezipienten entscheidend beeinflussen. Mit diesen Motiven der Mediennutzung lassen sich wiederum spezifische Persönlichkeitsmerkmale verbinden (Blumler, Katz; Palmgreen; Kraaykamp). Hier wird ersichtlich, dass in den präkommunikativen Prozessen der Filmrezeption, in diesem Falle der Auswahl der Vampirfilme bzw. -serien, vorhergehende Erfahrungen und erwartete Gratifikationen von Bedeutung sind, ebenso wie die spezifischen Persönlichkeitsmerkmale der Rezipienten, die ihrerseits die jeweiligen Erfahrungen und Verhaltensweisen beeinflussen und somit zentrale Faktoren im Selektionsprozess darstellen.

An unserer Studie nahmen insgesamt 61 Studierende der Literatur- und Medienwissenschaft der Universität Tübingen teil. Das Durchschnittsalter der Teilnehmer lag bei 24 Jahren. Um die generellen Erwartungshaltungen der Teilnehmer in Bezug auf die Medienrezeption zu testen, wurden zunächst die Bereiche der Uses-and-

Gratifikations-Forschung übernommen; kognitive, affektive, integrative und interaktive Bedürfnisse wurden in sechs Kategorien aufgeteilt: Eskapismus, Soziale und Emotionale Komplexe, Kommunikation, Unterhaltung und Sex/Romantik. Diese Kategorien wurden anhand von je drei Statements getestet, die von den Teilnehmern auf einer Skala von 1 (»Ich stimme vollkommen zu.«) bis 5 (»Ich stimme überhaupt nicht zu.«) zu bewerten waren.<sup>2</sup> Bezüglich der Persönlichkeitsmerkmale haben wir uns am Big-Five-Modell (McCrae, Costa) orientiert, das fünf Dimensionen umfasst: *Extraversion*, *Neuroticism*, *Openness*, *Conscientiousness* und *Agreeableness*.<sup>3</sup> Für unsere Studie nutzen wir eine deutsche Version des Tests (BFI-K) von Rammstedt und John, die lediglich aus 21 ITEMS besteht.<sup>4</sup> Die Teilnehmer wurden außerdem gebeten, eine Auswahl an Vampirfiguren der Filmgeschichte zu bewerten. Diese Auswahl umfasste 17 Vampire aus den Jahren 1922–heute: Graf Orlok (*Nosferatu*), Dracula (*Dracula*), Dracula (*Horror of Dracula*, GB 1958, Regie: Terence Fisher), Graf Dracula (*Dracula*, US/GB 1979, Regie: John Badham), Dracula (*Bram Stoker's Dracula*), Lestat (*Interview with the Vampire*), Louis (*Interview with the Vampire*), Blade (*Blade*, US 1998, Regie: Stephen Norrington), Dracula (*Dracula 2000*) Edward (*Twilight*), Angel (*Buffy the Vampire Slayer*, US 1997–2003), Spike (*Buffy the Vampire Slayer*), Mick (*Moonlight*, US 2007–2008), Bill (*True Blood*), Eric (*True Blood*), Stefan (*The Vampire Diaries*, US 2009–), Damon (*The Vampire Diaries*). Diese waren anhand einer fünfstufigen Skala von mag ich »sehr gerne« bis »überhaupt nicht gerne« bzw. »kenne ich nicht« zu kategorisieren. Im Folgenden werden aus Gründen der Übersichtlichkeit lediglich besonders aussagekräftige bzw. signifikante Zusammenhänge dargestellt.

Um eine umfassende Untersuchung der veränderten Rolle des Vampirs in aktuellen Medienformaten durchzuführen, ist es unserer

---

2 Eine Beispielaussage der Kategorie »Eskapismus« wäre »Ich mag Vampirfilme, weil sie eine Parallelwelt zeigen.« Relevanz sozialer Komplexe wurde zum Beispiel getestet anhand des Statements »Ich mag Vampirfilme wegen ihrer Subtexte und des Symbolismus.« und kommunikative Komplexe wurden enkodiert als »Ich schaue Vampirfilme, weil jeder darüber spricht.«

3 Der Test dieses Modells gilt als validiert, objektiv und reliabel.

4 Überprüfungen dieser Version ergaben akzeptable Reliabilität der Koeffizienten und faktoriale Validität.



Auffassung nach von zentraler Bedeutung, nicht nur die Repräsentation der Figur detailliert zu analysieren, sondern ebenso den veränderten Umgang der Zuschauer mit dem Phänomen zu untersuchen. Die öffentlich zugänglichen Aktivitäten von Fans in den Sozialen Medien ermöglichen es der Wissenschaft, diese sicht- und lesbaren Beiträge der Fans ohne weiteren Einbezug experimenteller Versuchsanordnungen zu untersuchen. Für eine konkretere Fragestellung zu bestimmten Erwartungshaltungen sowie deren Zusammenhang mit Persönlichkeitseigenschaften der Zuschauer bietet sich zudem die gezielte Befragung potenzieller Fans an. Daher haben wir uns in unserer Studie für einen mehrdimensionalen Ansatz entschieden, der sowohl den Film als auch den Zuschauer in seine Untersuchung einbezieht. Die Kernergebnisse der Untersuchungen möchten wir im Folgenden präsentieren.

## Entwicklung der Figur-Rezipient-Beziehung – Vom Außenseiter zum Angebeteten

Wie aktuelle Einspielergebnisse demonstrieren, hat die Faszination des Vampirs keinesfalls abgenommen. Dies wird besonders in Bezug auf den immensen Erfolg der zwei ausgewählten aktuellen Vampirfranchises deutlich: Die fünf Teile der *Twilight*-Saga sowie die TV-Serie *True Blood*. Auch wenn die im Rahmen unserer hermeneutischen Analyse untersuchten aktuellen Beispiele sich zum Teil drastisch unterscheiden, weisen sie erstaunliche Übereinstimmungen in der Darstellung ihrer zentralen Vampircharaktere auf, die wir als symptomatisch für den oben beschriebenen fundamentalen Wandel in der Anziehungskraft heutiger Vampirfilme ansehen.

Als charakteristisch erscheint hier einerseits das beständige Merkmal der elementaren Andersartigkeit bzw. »Fremdheit« des vampirischen Charakters, ebenso wie die grundlegende Fiktionalität der (fantastischen) Filme, die über die Jahre hinweg unverändert geblieben sind. Die Figuren sind gekennzeichnet durch inhärente Leerstellen im Sinne Wolfgang Isters, die der Interpretation durch den Zuschauer unterliegen. Ähnlich leerer Leinwände sind sie – gerade in

ihrer Mainstreamvariante – dazu gedacht, durch Projektionen wie Gedanken, Wünsche oder Ängste eines aktiven Rezipienten gefüllt zu werden.

Ein weiterer wichtiger Aspekt auf der diegetischen Ebene ist die Tatsache, dass der Wandel des vampirischen Charakters einen Wandel in der Beziehung zwischen Vampir und (menschlichem) ›Opfer‹ nach sich zieht – denn diese sind nicht länger eingeschüchtert oder unterwerfen sich aus Angst, sondern werden im romantischen Sinne verführt, geben eher einer unwiderstehlichen Sinnlichkeit nach als übernatürlicher Macht.

Dem Untoten eine (auch gegenüber anderen offenbarte) Gefühlswelt zu eröffnen, verändert das klassische Bild des entweder innerlich abgestumpften oder durch obsessive und potenziell schädliche Sehnsüchte oder gar bestialische Instinkte gelenkten Vampirs. Demzufolge verschieben sich auch die Machtverhältnisse und die damit einhergehende Dynamik zwischen dem vampirischen Charakter und anderen Figuren. Der zentrale Aspekt einer potenziellen Bedrohung ist der Frage nach einer potenziellen Verletzlichkeit (weniger in physischer als in emotionaler Hinsicht) gewichen. Es ist symptomatisch, dass beide Produktionen eine entsprechende Haltung gegenüber diesem ›Außenseiter-Status‹ des Vampirs einnehmen, insbesondere wenn man sich die beiden bestimmenden Indikatoren ins Gedächtnis ruft, über die ein solcher Status traditionell markiert wurde: ein abnormes Äußeres und eine Position am Rande der Gesellschaft.

Bezüglich der Darstellungsästhetik ist der Aspekt der Inszenierung von Körperlichkeit sicherlich das augenscheinlichste Anzeichen des erfolgten Wandels. Ob man Bill und Eric aus der *True Blood*-Serie oder Edward aus den *Twilight*-Filmen betrachtet, es besteht wenig Zweifel, dass diese Figuren kaum noch optische Gemeinsamkeiten mit den frühen Vampirfiguren aufweisen. Allen Charakteren ist eine beeindruckend maskuline Physis eigen, und abgesehen von wenigen Momenten der Zurschaustellung übernatürlicher Kräfte könnten ihre muskulösen, glattrasierten Oberkörper auch Lifestylemagazincover oder Fitnessstudioanzeigen schmücken. Dass sie keinen modischen Trend verpassen, zeigen Kleidungsstil und Haarschnitt ohnehin. Selbst das letzte und vielleicht unverzichtbarste Merkmal der vampi-

rischen Physis, ein erkennbares Überbleibsel seines monströsen, nicht-menschlichen Ursprungs, die Fangzähne, sind bei den modernen Inkarnationen ausgelöscht. Edwards Eckzähne scheinen weder größer noch länger im Vergleich zum menschlichen Normalmaß (und passen sich perfekt ein in das blendend weiße Hollywoodlächeln), während Bill und Eric in der Lage sind, ihre Fangzähne nach Belieben einzuziehen. Es mutet beinahe ironisch an, dass der moderne Vampir sich scheinbar in ein perfektes Rollenvorbild für den idealen modernen Mann gewandelt hat.

Eine weitere, besonders augenscheinliche Übereinstimmung in der Darstellung der zentralen Vampirfiguren in *True Blood* und *Twilight* betrifft ihre spezifische Relation zur (patriarchalischen) Gesellschaft. Es ist vielsagend, dass sich inzwischen die postulierte Position (und Einstellung) der Vampire gegenüber der menschlichen Gesellschaft drastisch verändert hat. Während Edward in seinem Auftreten als »cooler Highschool-Einzelgänger« zwar ein gewisses Element des Außenseiterstatus beibehält, wird er in zunehmendem Maße als ältester »Sohn« einer fürsorglichen, wohlmeinenden und außergewöhnlich harmonisch-funktionalen Familie von hochgebildeten (quasi veganen) Pazifisten portraitiert, die zufällig Vampire sind. Bill und Eric haben gleichermaßen einflussreiche und traditionell maskulin konnotierte Positionen inne – der eine als Nachtclubbesitzer mit weitreichenden geschäftlichen Investitionen und Immobilienbesitz in der ganzen Welt, der andere ein verehrter (Bürger-)Kriegsveteran und gewählter Bürgermeister seiner Geburtsstadt, der in einem repräsentativen Herrenhaus residiert und als echter Südstaatengentleman in den höchsten gesellschaftlichen Kreisen verkehrt. Die Figur des Ausgestoßenen, der die (menschliche) Gesellschaft meidet, scheint Vergangenheit. Die modernen Versionen des Vampirs sind bestens in gesellschaftliche Zusammenhänge integriert und befinden sich nicht etwa in einer Randposition, sondern inmitten eines konstanten Beziehungs- und Interaktionsgefüges.

Sie mögen durchaus eine *besondere* Stellung einnehmen – doch es ist allem Anschein nach keinesfalls mehr eine *negativ konnotierte*. Die Vampire reflektieren weder ihre Situation übermäßig oft, noch werden sie häufig als »unfreiwillig verwandelt« oder mit ihrem Schicksal hadernnd gezeigt – stattdessen sind die neuen Helden viel zu beschäf-

tigt damit, den Anforderungen des (erfolgreichen) Alltags und seinen Verantwortungen zu begegnen. Vampire fürchten oder bekämpfen die gesellschaftliche(n) Autorität(en) nicht mehr – sie haben sie ersetzt.

Auf diese Art in das Sinnbild (und Sehnsuchtsbild) eines potenziellen (und übermäßig attraktiven) Partners verwandelt, wird das Thema Sexualität zunehmend im Rahmen individueller und persönlicher Belange und weniger anhand allgemeiner Komplexe verhandelt. Das Element des körperlich deformierten und sozial isolierten Paria ist in keiner Hinsicht mehr von Belang – eine Voraussetzung für die Wandlung vom abstoßend Monströsen hin zum zentralen Motiv sexueller Attraktivität: *Twilight's* schamhafte, komplexbeladene Romanze zweier Seelenverwandter entwickelt sich dabei fast ausschließlich um den essentiellen (und als solches durchaus traditionellen) Konflikt des Vampirs Edward, ob er seine menschliche Geliebte ebenfalls zum Vampir machen soll, und erinnert in hohem Maße an die Debatte um vorehelichen Sex (umso mehr angesichts des öffentlichen Diskurses um Reinheits- oder Keuschheitsringe für Teenager, die von Gruppen christlich-evangelikaler Abstinenzbefürworter beworben werden), wohingegen die Macher von *True Blood*, inzwischen in der sechsten Staffel laufend, einen gewissen Ruf erlangt haben für ihre berüchtigt-liberale Darstellung erotischer Inhalte und den im Rahmen der Serie zahlreich vorkommenden unkonventionellen Modellen sexueller Orientierung.

Diesen motivischen Wandel bestätigen auch die Ergebnisse unserer Studie: Entsprechend bewerten Teilnehmer mit Interesse an der Kategorie Sex/Romantik in Bezug auf die Charaktere die modernen Vampire signifikant positiver, wohingegen etwa Orlok signifikant weniger positiv bewertet wird.

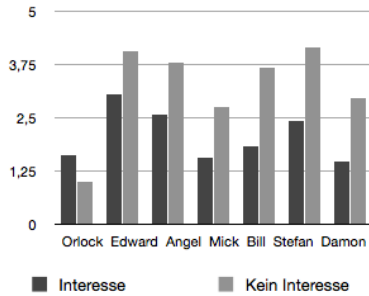


Abb. 1: Interesse an Liebes/Sex-Thematik – Vampirbewertung

## Das Vampirgenre in fanproduzierter Fiktion

Theorien des Horrors beschäftigen sich intensiv mit dem inhärenten Paradox der Anziehungskraft dieses Genres, der Faszination des Abnormalen, Furchteinflößenden, sogar Ekelerregenden (Smith; Hills; Gaut; Vonderau). Psychoanalytische Ansätze erklären diese Faszination über Prozesse der sinngemäßen Bestrafung des Zuschauers für eigene unterdrückte, sozial nicht akzeptable Impulse (Biggs, Petrie) oder in einem kathartischen Prozess der Befreiung von ihnen, indem man der Kreatur zusieht, die diese (Ersatz-)Handlungen an unserer Stelle ausführt (Magnan). Es wird ersichtlich, dass solche Erklärungsansätze ein essentielles Verständnis des Vampirs als Monster benötigen, um seine Anziehungskraft über diese Funktion des Auslebens (unterdrückter) bestialischer Impulse zu begründen (Bentley; Richardson).

Wir haben erläutert, dass der Aspekt des Monströsen in den modernen Erscheinungsformen des Vampirs nicht mehr die dominante Eigenschaft bildet, demzufolge greifen psychoanalytische Erklärungsmodelle zu kurz, im Versuch, die Wirkungskraft des heutigen Vampirs zu erläutern und herauszufinden, welche Bedürfnisse der ins Kino strömenden Zuschauermassen durch ihn erfüllt werden. Wenn Vorannahmen basierend auf der Entlastung von (unbewussten) negativen Motivationen oder unterdrückten Sehnsüchten durch »Ersatz«-Handlungen des Monsters wenig Relevanz zu haben scheinen, wie

lässt sich die Beziehung zwischen Zuschauer (oder sogar Fan) und dem Charakter des Vampirs genauer erfassen?

Nimmt man die Langlebigkeit bestimmter fiktionaler Figuren und Geschichten im Zusammenhang mit ihrer Genrezuordnung in den Blick, muss man gewisse produktionspragmatische Aspekte berücksichtigen. Ob ein individueller Film in einem hohen Maß ein Horrorbegeistertes Publikum ansprechen will oder nicht – taucht ein Vampir darin auf, hat der Begriff Dracula inzwischen einen eigenen Marktwert erreicht. Der ewige Rückbezug liefert ein in Marketingstrategien nützliches Potenzial, Aufmerksamkeit zu generieren und für ein potenzielles Publikum schnelle Signalwirkung über zu erwartende Inhalte zu gewährleisten, die sich eher auf ein (pop-)kulturelles Vorwissen als tatsächliche Kenntnis der filmischen (oder gar literarischen) Vorbilder gründet.

Doch wie bereits gezeigt werden konnte, erheben moderne Inkarnationen des Vampirs nicht länger den Vorwand, (traditionelle) Horrorfans anzusprechen. Noël Carroll fasst es in seiner *Philosophy of Horror* zusammen: Wenn uns ein Monster nicht ekelt und in Furcht versetzt, funktioniert der Film nicht als Horrorfilm, »the monsters we find in horror stories are uniformly dangerous or at least appear to be so; when they cease to be threatening, they cease to be horrifying« (28). Horror als ein gefühlsgeladenes Genre wird durch diesen intendierten emotionalen Effekt definiert, über die zentrale Reaktion des Zuschauers – Grauen und Angst. Und es ist präzise dieses Genrebewusstsein, das die Spannung im Rezeptionsprozess erzeugt (Schweinitz), doch offenbar trifft diese zentrale Erwartungshaltung auf Seiten der *Twilight*- oder *True Blood*-Fans nicht mehr den Kern. Figurenkonstellationen und die Entwicklung romantischer Beziehungen sind stattdessen in den emotionalen Mittelpunkt der Rezeption gerückt.

Angesichts der bereits erläuterten Eigenschaften der Vampire in *True Blood* und *Twilight* und der Art ihrer Beziehung zu menschlichen Charakteren wird jedoch auch ersichtlich, dass es nicht ausschließlich die Vampire selbst sind, die eine entscheidende Entwicklung vollzogen haben, sondern ebenfalls die Frauenfiguren.

An diesem Punkt lässt sich eine essentielle narrative Abkehr von Vorläufern wie Anne Rices *Chroniken* feststellen, die in relativ konservativer Form aus der (männlichen) Innenperspektive des Vampirs

heraus erzählt werden und von Beginn an in emotionaler Hinsicht äußerst zugänglich und empathiefördernd sind. Im Kontrast zu deren Erzählperspektive kreisen sowohl *True Blood* als auch *Twilight* um weibliche Hauptfiguren. Auf den ersten Blick wirken beide Figuren wenig außergewöhnlich, eine Kellnerin und eine Highschool-Schülerin, die beide in entlegenen Kleinstädten leben, wecken zunächst eher typische Assoziationen des Mädchens von nebenan. Gleichzeitig teilen beide zu Beginn eine gewisse Außenseiterposition. Beide sind auf diese Weise als »anders« markiert und sich in einigen zentralen Charakterzügen, wie starkem Willen und Hang zu Unabhängigkeit, ähnlich. Weitere Aspekte der Rahmenhandlung beider Franchises – wie beispielsweise die charakteristische Abwesenheit zumindest eines Elternteils – sind vergleichbar. Es ist jedoch auffällig, dass (im Unterschied zu früheren starken weiblichen Figuren in der Vampirfiktion, beispielhaft verkörpert von *Buffy the Vampire Slayer*) ihre Erfahrungen nicht länger im Rahmen typischer Jugend- oder Adoleszenzthematiken anzusiedeln sind (Williamson 78f), vielmehr setzen sich beide Figuren mit den Schwierigkeiten »erwachsener« Beziehungen auseinander, die Phase der Teenagerschwärmereien ist längst vorbei.

Selbstständig, tapfer und selbstbewusst – diese Attribute verdeutlichen, wie wenig das Bild des »Opfers« auf diese Protagonistinnen noch anzuwenden ist. Ihre Entscheidungen gründen auf der eigenen Wahl (für einen Beziehungspartner), beide behaupten sich angesichts (übernatürlicher) Aggressoren, und beide sind in der Lage, ihre individuellen Bedürfnisse zu formulieren, während sie gleichzeitig nicht zögern, offen Frustration oder Enttäuschung zu äußern. Zwischen ihnen und den vampirischen Gegenparts geht es nicht mehr um die Frage der Dominanz, sondern um die Bereitschaft und Befähigung, als gleichberechtigte Partner in einer langfristigen Beziehung zu agieren.

Unsere vorläufigen Untersuchungsergebnisse scheinen die Relevanz dieses Wandels der Darstellung zu bestätigen. Selbst auf Basis eines relativ eingeschränkten Untersuchungskanons werden einige Charakteristika der Fanfiction ersichtlich, die über verschiedene Medien hinweg beständig sind. Sowohl in audio-visuellen als auch in literarischen Werken liegt ein deutlicher thematischer Fokus auf der Fortsetzung bzw. Nacherzählung des originalen romantischen Hand-

lungsstranges. Diese Fälle präsentieren die zentralen Charaktere ein ums andere Mal in einer detaillierten Wiedergabe der ursprünglichen Romanze. Besonders im Bereich der *Twilight*-Fanvideos konzentriert sich eine Mehrheit auf solche Aspekte des Bella-Edward-Plots, der Originalinhalt und die entsprechende Charakterisierung der Figuren werden hier bestätigt und kaum abgewandelt. In diesem Strang der Fanfiction lässt sich eine konservative Grundhaltung ausmachen, die Erzählungen folgen der traditionellen Chronologie der romantischen Liebesbeziehung: Kennenlernen und Verlieben, Heirat und Ehe, Schwangerschaft und Elterndasein.

Insbesondere in der literarischen Fanfiction liegt ein merklicher Schwerpunkt auf der Darstellung von Paaren in Alltagssituationen, Handlungen im Rahmen der Privatsphäre, etwa gemeinsam die Einkäufe erledigen, zusammen kochen und dergleichen. In dieser Hinsicht ist das Maß an Kreativität bezüglich neuer Storylines in beiden Medien vergleichbar, wenn man berücksichtigt, dass Fanvideos sich notwendigerweise auf das begrenzte Ausgangsmaterial beschränken müssen. Es ist jedoch auffällig, dass Fanfiction-Autoren generell dazu tendieren, *weibliche* Figuren zu erfinden, die auf männliche Originalfiguren treffen. Auch die weibliche Erzählperspektive der Originale wird in der Fanfiction zum Großteil beibehalten. In Kombination mit einem fiktiven, aber entschieden nicht-fantastischen Schauplatz kann hier ein weiterer Indikator dafür liegen, dass im Fanfiction-Schreibprozess das Ausleben individueller, stark *selbst-bezogener* Fantasien eine Rolle spielt.

Zwischen der *Twilight*- und der *True Blood*-Fanfiction bestehen eine Reihe von Gemeinsamkeiten, insbesondere bezüglich der Darstellung der Protagonistin in Kombination mit anderen Charakteren. Da sich beide Franchises um eine zentrale Dreiecksbeziehung herum entwickeln, ist es wenig überraschend, dass eine große Zahl der Fangeschichten hier ihren narrativen Ausgangspunkt nehmen. Diese Texte und Videos beschäftigen sich mit der alternativen Zweierbeziehung zwischen der Protagonistin und dem im Original »unterlegenen« Dritten und entwickeln die *what if*-Storyline weiter, wobei sie dann zumeist einer traditionellen Erzählstruktur folgen. Generell lassen sich in der Fanfiction allerdings Beispiele für praktisch jede denkbare Figurenkonstellation der im Original verfügbaren Figuren



finden, auch die Protagonisten werden mit nahezu jeder anderen (menschlichen oder vampirischen) Figur zusammengebracht.

Ein entschiedener Unterschied zwischen *True Blood*- und *Twilight*-Fanfiction ist der jeweilige Anteil an Slash-Fiction. Abgesehen von der Jacob/Edward-Kombination (als logische dritte Option des zentralen Figurendreiecks der Reihe) gibt es vergleichsweise wenig Fanfiction, die sich um queere oder slash-orientierte Rekombination von Charakteren dreht. Im Gegensatz dazu ist die Zahl an entsprechender Fanfiction zu *True Blood* deutlich höher und fast jede mögliche Figurenkombination ist präsent.

In dem Fall, dass für Nebenfiguren separate Geschichten entwickelt werden, gewinnen die literarischen Vorlagen der Franchises gegenüber ihren audio-visuellen Adaptionen an Bedeutung. Erzählungen, die etwa um die Familie Cullen aus *Twilight* kreisen oder Charaktere aus Nebenhandlungen in den Mittelpunkt stellen, folgen zumeist einem chronologisch organisierten Lebensgeschichtenformat, das eine größere Detaillichte sucht und nur selten entschieden von den Verläufen der Ausgangswerke abweicht. Nichtsdestotrotz scheint auch das Phänomen des Sonderstatus einzelner Nebencharaktere, und einer sich entwickelnden separaten Anhängerschaft, unsere prinzipiellen Annahmen bezüglich Fanpräferenzen zu stützen. Insbesondere die Figur des Godric, eines Vampirs, der sich durch sein ungewöhnlich hohes Maß an Mitgefühl und seine pazifistische Überzeugung von anderen Charakteren abhebt, wird im Rahmen der Fanfiction aufgegriffen (vier von zehn Geschichten des Samples stellen ihn in eine romantische Figurenkonstellation).

## Andere Kontexte – andere Erwartungen

Auch das Kernergebnis der Befragung in Zusammenhang mit den Erwartungen der Teilnehmer scheint die generelle Idee eines Wandels von sozialen hin zu individuellen bzw. von intellektuellen, subversiven zugunsten von emotionalen Komplexen zu unterstützen. Das Ergebnis legt nahe, dass Zuschauer, die nach eigener Aussage affektive Gratifikationen in Form von eskapistischen Effekten erwar-

ten, generell auch neue TV-Vampire bevorzugen; der T-Test zum Zusammenhang zwischen dem erklärten Bedürfnis nach Eskapismus einerseits und der positiven Bewertung ebendieser Charaktere andererseits, zeigt hier hohe bis absolute Signifikanzwerte.

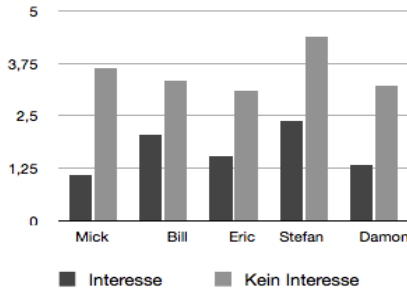


Abb. 2: Interesse an Eskapismus - Vampirbewertung

Auch in Bezug auf die transportierten Komplexe scheinen die Ergebnisse unsere Erwartungen aus der Filmanalyse zu stützen: Teilnehmer, die emotionale Aspekte erwarten, präferieren »neue« Vampire wie Bill, Stefan und Damon signifikant eher als Teilnehmer, die keine Emotionen erwarten. Teilnehmer hingegen, die soziale Aspekte erwarten, bewerten Vampire wie Edward aus der *Twilight*-Saga signifikant weniger positiv als Teilnehmer ohne sozial bedingte Erwartungen. Im Gegensatz dazu bevorzugen sie speziell den *Nosferatu*-Charakter Orlok.

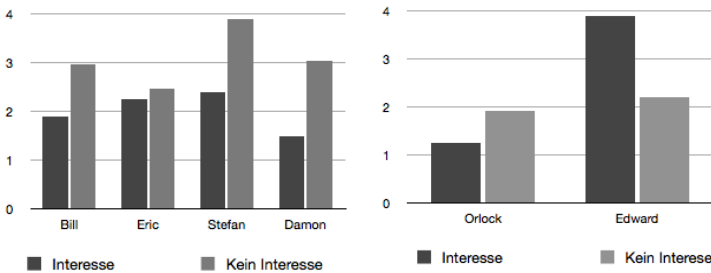


Abb. 3: Interesse an emotionalen Belangen (links) und sozialen Belangen (rechts) – Vampirbewertung

Das spezielle narrative Format der »neuen« Produktionen ist hier von zentraler Bedeutung. Der Wandel von generellen hin zu persönlichen Komplexen wird durch den *seriellen* Charakter der Franchises zusätzlich unterstützt (Williamson 48f), der erheblich mehr Raum für Ambiguität lässt: Der Verlauf der Geschichten ermöglicht es den Charakteren, eine stetig weitere Bandbreite an Emotionen zu entwickeln, da sie sich detailliert mit individuellen Konflikten auseinandersetzen müssen und dabei im Laufe der Geschichten immer vielfältigere, differenziertere Reaktionen zeigen, anstatt lediglich einen moralisch absoluten Typus zu verkörpern. Diese Tendenz wiederum beeinflusst die Repräsentation der Protagonisten; beide hier besprochenen modernen Versionen werfen einen Großteil der traditionellen (Horror-)Konventionen über den Haufen. So sind die nahezu tageslichtunempfindlichen *Twilight*-Vampire im wörtlichen Sinne keine Kreaturen der Nacht mehr; zwar hat Sonnenlicht auch auf diese Figuren noch einen Effekt, dieser unterstützt jedoch entgegen herkömmlicher Konventionen lediglich ihren romantischen, geheimnisvollen Charakter.

In Zusammenhang mit dem Wandel des äußeren Erscheinungsbilds des »neuen« Vampirs muss zudem erwähnt werden, dass diese zunächst vielleicht modern erscheinende Veränderung in Richtung des »romantischen, zurückhaltenden Helden« einen wohlbekannten Typus der Literatur- und Filmgeschichte aufnimmt. Selbst wenn die Vorstellung des Vampirs als furchterregendes Monster das öffentliche Bild der Figur lange Zeit dominierte, stellt der sympathische Vampir, der als gequälte, gar tragische Figur, als dem Schicksal ausgeliefertes »Opfer der Umstände«, einen lang etablierten narrativen Prototypen in der Mediengeschichte dar (Williamson 29f; Recht). Dennoch erfahren zentrale Koordinaten der dominanten Persönlichkeitseigenschaften des Vampirs subtile Verschiebungen, er erscheint sehnsüchtig, nicht lüstern, grüblerisch anstelle von hasserfüllt, ernst und nachdenklich statt arrogant und überheblich – kurz: leidend statt furchterregend. Die Entscheidungen der Produzenten zugunsten tragischer Hintergrundgeschichten und entsprechender Figurenpsychologie, wie oben in Zusammenhang mit *Bram Stoker's Dracula* erwähnt, sind bezeichnend für diesen fundamentalen Paradigmenwechsel. Indem generisch-narrative Konventionen sowie die damit einher-

gehende Motivation des Charakters zugunsten der Etablierung des (emotionalen, nicht physischen) Verlangens des Vampirs nach einem Menschen abgelöst werden, erscheint dieses romantische Bedürfnis in den Geschichten der »neuen« Vampire nunmehr als zentrales Motiv. Es verstrickt den Vampir in einem Geflecht von Beziehungen anstatt ihn als Außenseiter langfristiger, zwischenmenschlicher Beziehungen zu etablieren und positioniert ihn dabei zwangsläufig innerhalb des gesellschaftlichen Gefüges.

Dieses Bild des Gequälten, Liebenden entspricht nicht mehr dem des gefährlichen Jägers, es rückt moralische und vor allem *emotionale* Konflikte in den Vordergrund, etwa den inneren Kampf des Protagonisten, meist von dessen Unwillen herrührend, menschliches Blut zu trinken. Sein Leiden ist »symbolic of the vampire's misrecognized innocence« (Williamson 43) und vollendet somit die Umkehrung vorheriger gefährlicher und mörderisch-lüsterner Eigenschaften.

Das Ergebnis unserer Befragung scheint diesen Befund zu bestätigen. Wie Studien nahelegen, existiert ein Zusammenhang zwischen Persönlichkeitseigenschaften auf der einen und filmischen Präferenzen auf der anderen Seite (Blumler, Katz; Palmgreen). Wenn auch noch immer keine eindeutige Übereinstimmung über die Qualität des Zusammenhangs besteht, lassen sich auf Basis bisheriger Untersuchungen in Bezug auf das Horrorgenre in Zusammenhang mit den Persönlichkeitsmerkmalen der »Big Five« zwei generelle Annahmen festhalten: Erstens, neurotische Personen werden generell mit einer deutlichen Präferenz für Horrorkinhalte in Zusammenhang gebracht (Weaver) und zweitens, verträgliche (*agreeable*) Personen bevorzugen populäre Medieninhalte, während sie verstörende, weniger konventionelle Inhalte meiden (Kraykaamp).

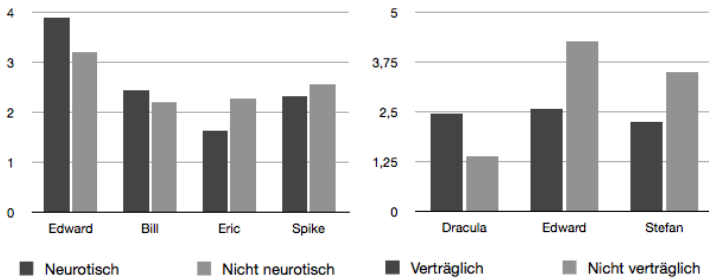


Abb. 4: Neurotizismus (links) und Verträglichkeit (rechts) – Vampirbewertung

Entsprechend zeigt das Ergebnis unserer Befragung, dass Teilnehmer, die anhand des Persönlichkeitstests als neurotisch eingestuft werden können, die neuen, »Good-Guy«-Charaktere negativer bewerteten als nicht-neurotische Teilnehmer.<sup>5</sup> Die negative Bewertung dieser Charaktere scheint die Idee eines Wandels weg von furchterregenden Inhalten zusätzlich zur Filmanalyse zu unterstützen. Bezüglich des Zusammenhangs zwischen der Bewertung der Charaktere einerseits und der Persönlichkeitsmerkmale der Fans andererseits war zudem besonders deren »Verträglichkeit« von Bedeutung: Es zeigte sich ein deutlicher Zusammenhang zwischen dem Grad der Verträglichkeit der Teilnehmer und deren positiver Bewertung des Charakters Edward. »Verträgliche« Teilnehmer – die generell ein verringertes Interesse an Horrorfilmen zeigen – bewerteten »gute« Charaktere positiver, während sie negative Charaktere negativer bewerteten als nicht-verträgliche Teilnehmer. In Übereinstimmung mit unserer Annahme finden diese Teilnehmer besonders an sozial integrierten Opferfiguren Gefallen, die generell mit der Fähigkeit zu Mitgefühl und Verständnis assoziiert werden.

<sup>5</sup> Dieses Ergebnis war jedoch nicht signifikant.

## Fazit

Der geschichtliche Überblick im Rahmen unserer Filmanalyse zeigt, dass der Vampir ursprünglich vor allem dem Transport bzw. der (Wieder-)Verhandlung absoluter Kategorien diene. Sein Charakter wurde besonders durch die Eigenschaft des Bedrohlichen dominiert und besonders mit Komplexen wie Krankheit und Zerfall sowie den soziokulturellen Verhandlungen des Angstvollen assoziiert. Aktuelle, populäre Mainstreamvarianten hingegen reduzieren ein solches subversives Potenzial auf ein Minimum, indem der Figur neue und veränderte Dimensionen des Attraktiven – erstens durch die Darstellung komplexerer innerer Konflikte sowie zweitens durch ein ansprechend-attraktives Äußeres – hinzugefügt werden. Anstelle des Monsters treten stärker differenzierte Charaktere in den Mittelpunkt, die in ihren Geschichten Raum für emotionale Komplexe eröffnen. Die Beobachtung, dass das Monströse nicht länger den dominanten Zug des Vampirs darstellt, wird besonders deutlich, wenn man den Zuschauer in seine Untersuchung einbezieht, denn: Die Änderungen beschränken sich nicht einfach auf den Bereich der Repräsentation oder Ästhetik, sondern illustrieren einen Prozess auf symptomatischer Ebene.

Die filmische Entwicklung der Figur des Vampirs dient der Demonstration eines vielschichtigen Wandels, der den Begriff des Genres und dabei die Zuordnung der Filme (vom Randgruppen- zum Mainstreamfilm) sowie daraus resultierende Zuschauererwartungen und Fanaktivität sowohl vor als auch nach der Rezeption beeinflusst. So wird deutlich, dass die Entwicklung des Films ebenso einen Wandel seiner Funktion beinhaltet. Auch wenn die adressierten thematischen Komplexe und Themen noch immer untrennbar mit universellen Belangen zusammenhängen, werden diese jedoch individuell verarbeitet. Zentrale Aspekte sind der (drohende) Verlust individuellen Glücks wie beispielsweise die Angst vor dem Verlust eines Geliebten oder des Beziehungsstatus, vergleichsweise intime und persönliche Belange anstelle von kollektiven Ängsten beispielsweise vor Krankheit oder Krieg. Während die Filme also noch immer grundlegende und universelle Bedürfnisse behandeln, bieten die Charaktere

Möglichkeiten der Identifikation, der empathischen Teilnahme – das dahinterliegende Verlangen jedoch ist äußerst selbstbezogen.

## Literatur

- Bentley, Christopher. The Monster in the Bedroom: Sexual Symbolism in Bram Stoker's *Dracula*. *Dracula: The Vampire and the Critics*. Ed. M. L. Carter, 25–43. Ann Arbor: UMI Press, 1988.
- Biggs, J. M. und D. W. Petric. *The Art of Watching Films*. New York: McGraw Hill, 2008.
- Blumler, Jay G. und Elihu Katz. *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives*. Newbury Park: Sage, 1974.
- Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990.
- Gaut, Berys. The Paradox of Horror. *British Journal of Aesthetics* 33.4 (1993): 333–345.
- Hills, Matt. *The Pleasures of Horror*. London/New York: Continuum, 2005.
- Holte, James Craig. *Dracula in the Dark: The Dracula Film Adaptations*. London: Greenwood Press, 1997.
- Iser, Wolfgang. Die Appellstruktur der Texte: Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa. *Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis*. Ed. Rainer Warning, 228–252. München: Wilhelm Fink, 1994.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York/London: Routledge, 1992.
- Kraaykamp, Gerbert. Parents, personality and media preferences. *Communications* 6 (2001): 15–37.
- Magnan, Jeremy. Allegories of Vampire Cinema. *Suny Connect* (n.d.): 143–150. [dspace.sunyconnect.suny.edu/bitstream/handle/1951/43951/Allegories\\_of\\_Vampire\\_Cinema.pdf](https://dspace.sunyconnect.suny.edu/bitstream/handle/1951/43951/Allegories_of_Vampire_Cinema.pdf) (30. Nov. 2013).
- O'Brien, Daniel. Shadow of the Vampire: *Dracula* in (Mis)translation. *Emergence* 1 (2009): 34–39.
- Palmgreen, Philip. Uses and gratifications: A theoretical perspective. *Communication Yearbook* 8. Ed. R. N. Bostrom, 20–55. Beverly Hills: Sage, 1984.
- Rammstedt, Beatrice und Oliver P. John P. Kurzversion des Big Five Inventory (BFI-K). Entwicklung und Validierung eines ökonomischen Inventars zur Erfassung der fünf Faktoren der Persönlichkeit. *Diagnostica*, 51.4 (2005): 195–206.
- Recht, Marcus. *Der sympathische Vampir. Visualisierungen von Männlichkeiten in der TV-Serie Buffy*. Frankfurt/New York: Campus, 2011.

- Richardson, Maurice. The Psychoanalysis of Count Dracula. *Vampyres: Lord Byron to Count Dracula*. Ed. C. Frayling, 418–422. London: Faber and Faber, 1991.
- Smith, Murray. Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances. *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Eds. Carl Plantinga und Greg M. Smith, 217–238. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press, 1999.
- Schweinitz, Jörg. ›Genre‹ und lebendiges Genrebewußtsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft. *Montage a/v* 3/2/1994: 99–118.
- Stoker, Bram (1897). *Dracula*. New York: Penguin Putnam Ink. (Signet Classic), 1978.
- Vonderau, Patrick. »In the hands of a maniac« Der moderne Horrorfilm als kommunikatives Handlungsspiel. *Montage a/v* 11/2/2002: 129–146.
- Weaver, J.B. Exploring the links between personality and media preferences. *Personality and Individual Differences* 12 (1991): 1293–1299.
- Williamson, Milly. *The Lure of the Vampire: Gender, Fiction and Fandom from Bram Stoker to Buffy*. London/New York: Wallflower Press, 2005.