

Lisa Badura-von Hilgers

# *Twilight* – Zwischen Vampirmythos und Eskapismus

Der Vampir verkörpert eine Abspaltung des Menschen, jenen Restbestand aus Trieb und Bösem, der nicht schläft und niemals stirbt.

(Peter-André Alt)

## 1. Zum Einsatz im Unterricht

Altersstufe ab 14 Jahren

Fächer: Deutsch, Bildnerische Erziehung, Englisch, Religion, Ethik und Philosophie  
Themen: Literaturverfilmung, Jugend- und Populärkultur, Vampir(erzählung), Filmgeschichte, Mythologie, Liebe und Romantik, Eskapismus

Anmerkung zum Aufbau des vorliegenden Materials: Nach kurzen, einführenden Erläuterungen in verschiedene Themenbereiche bietet das Unterrichtsmaterial Vorschläge für Fragestellungen und Übungen. Die Ausführungen sollen damit konkrete Hilfestellungen für eine anregende Auseinandersetzung bieten und aufzeigen, wie *Twilight* im Klassenzimmer eingesetzt werden kann.

## 2. Einleitung

Zu Draculas Zeiten war der Vampir noch schön und blutrünstig. Zu Zeiten von *Twilight* ist der Vampir nur noch schön und keineswegs mehr blutrünstig. Der jugendlingshafte und an James Dean erinnernde »Edward« (Robert Pattinson) und seine Angebetete »Bella« (Kristen Stewart) lösen bei den Fans längst hysterische Anfälle aus. Zu Zeiten wirtschaftlicher und globaler Umbrüche scheint der Softie-Faktor endgültig gesiegt zu haben – die Verkörperung des Bösen ist passé.

---

LISA BADURA-VON HILGERS studierte Erziehungswissenschaften (Fokus auf Medienpädagogik), Philosophie und Nordische Philologie in Münster. Nach Projektarbeiten im Schwedischen Filminstitut und bei Film Education (London) war sie bei *filmABC* und *mediamanual* mit der Publikation von Unterrichtsmaterialien im Print- und Onlinebereich befasst. Ihre Schwerpunktthemen: Populärkultur, Jugendkultur, Social Media. E-Mail: lisa.badura@yahoo.de

Seit dem ersten *Twilight*-Film im Jahr 2008 erlebt die beteiligte Produktions- und Merchandising-Industrie prosperierende Höhenflüge – der gutvernetzten Fangemeinde sei Dank. Ende des Jahres 2012 wird von der vorwiegend jugendlichen und vor allem weiblichen Zuschauergemeinde sehnsüchtig der 5. und letzte Teil der Serie im Kino erwartet. Aber was steckt eigentlich hinter dieser popkulturellen Vampir-Renaissance?

### 3. Warum sollte *Twilight* Thema im Unterricht sein?

*Twilight* ist ein Massenphänomen, eines der erfolgreichsten und omni-präsentesten Produkte der gegenwärtigen Populärkultur. Aber warum sollte man sich mit einer ohnehin schon so populären Roman- bzw. Filmreihe im Unterricht befassen? Schließlich basiert *Twilight* auf einem fantastischen Literaturgenre und spielt mit der bewussten Übertretung physikalischer Naturgesetze. Fantasy provoziert und kokettiert mit unserer technokratisch und schnelllebig angelegten Welt. Fantasy passt nicht in ein Schulsystem, das vorgibt, dass alle wichtigen Lebensbereiche rationalistisch und naturwissenschaftlich geprägt sind. Oder vielleicht doch?

*Twilight* spiegelt trotz allem auch Realität ab. Denn die tatsächlich stattfindende Popularität führt uns zu Fragen, mit denen wir uns bei einem reflektierten Umgang mit Medien befassen müssen. Welche Bedürfnisse befriedigt Populärkultur? Und wie werden die entsprechenden Produkte medial verwertet? Fördert Fantasy Eskapismus? Oder schafft dieses Genre neue Gedankenräume? Wenn wir SchülerInnen in ihrer Medienkompetenz fördern wollen, bedarf es eines reflexiven Umgangs mit genau diesen Themen – vor allem auch im Bildungskontext.

### 4. Welche Möglichkeiten eröffnet die Auseinandersetzung mit Populärkultur?<sup>1</sup>

- SchülerInnen erfahren, wie ihre eigenen Gewohnheiten und Rezeptionsweisen zum Ausgangspunkt von Diskussionen werden (»bottom-up-Prinzip«). Themen können sein: Reflexion der eigenen Bedürfnisse beim Medienkonsum (z. B. basierend auf sozialstrukturelle Merkmale wie Nationalität, Gender etc.), Identifikationsmöglichkeiten mit Rollenbildern und »Stars«.
- SchülerInnen lernen, sich mit kommerziellen Aspekten der Medienindustrie zu befassen. Themen können sein: Strategien des Marketings (z. B. Merchandising-industrie, die Bedeutung von SchauspielerInnen als WerbeträgerInnen und »Testimonials« bei teuren Markenlabels etc.)
- SchülerInnen lernen, sich mit medialen Machtstrukturen und Besitztum auseinanderzusetzen. Themen können sein: die Aufgabe und die Bedeutung von Medienimperien (Verlage, Produktionsfirmen, Hollywood etc.). Wichtige Fragen: Wer ist im Besitz des Kapitals? Wer bestimmt, was produziert wird?

---

<sup>1</sup> Hier wird auf die *Cultural Studies* Bezug genommen, die Mitte der 1960er-Jahre in Großbritannien begründet wurden. Vgl. Lutter/Reisenleitner ©2008.

- SchülerInnen lernen, produktionsorientierte und technische Aspekte zu reflektieren. Themen können sein: Wie werden Medienprodukte hergestellt und bewertet? Was sind technische Errungenschaften (z. B. im Bereich Postproduktion)? Wie haben sich unsere Sehgewohnheiten geändert? (z. B. durch schnellere Schnittfolgen, kürzere Einstellungen etc.)
- SchülerInnen lernen intertextuelle Verbindungen herzustellen. Themen können sein: Vergleich mit anderen aktuellen Medien (Filmen, Büchern, TV etc.), Auseinandersetzung mit wiederkehrenden Metaphern, Symbolen, Motiven oder Zitate(n) (z. B. in Kunst, klassischer Literatur, Bibel, Filmklassiker etc.).

## 5. Der Mythos »Vampir« – der Klassiker *Dracula*

Als Inbegriff für Lebensbedrohlichkeit und Schmerz auf der einen Seite und sexuelle Anziehungskraft und Lust auf der anderen wurde die Figur des Vampirs zum ambivalenten Motiv unzähliger literarischer und künstlerischer Abhandlungen. Den literarisch bedeutendsten Vampir schuf der irische Autor Bram Stoker mit seinem Roman *Dracula* aus dem Jahre 1897. Zum Leitmotiv – und damit als Vorlage für diverse spätere Vampirromane und -filme – wurde die verhängnisvolle (sexuelle) Begegnung zwischen dem blutsaugenden Aristokraten und der jungfräulichen Mina Harker. Dass das Böse als unsterblich beschrieben wurde, galt als Skandal für die gesellschaftsreformerisch bewegte Zeit an der Wende zum 20. Jahrhundert. Eine der ersten und gleichzeitig auch bedeutendsten filmischen Adaptionen des *Dracula*-Stoffes schuf der deutsche Filmemacher Friedrich Wilhelm Murnau mit seinem Stummfilm *Nosferatu – Eine Sinfonie des Grauens* aus dem Jahre 1922.

*Fragestellungen:*

- Recherchiert, wie der Mythos »Vampir« entstand!
- Welche Eigenschaften besitzen Vampire? Was fasziniert an dieser mythischen Figur?
- Welche Kunstwerke, Romane oder Filme kennst du, die von Vampiren handeln?

## 6. Die Auseinandersetzung mit der Autorin Stephenie Meyer

Die fünfteilige *Twilight*-Filmreihe beruht auf der vierteiligen Romanreihe (der letzte Roman wird in zwei Teilen verfilmt), die von der US-amerikanischen Autorin Stephenie Meyer (geboren 1973 in Connecticut) verfasst wurde. Stephenie Meyer ist gläubige Mormonin und nach Meinung vieler KritikerInnen spiegelt sich ihr (reaktionäres) Weltbild in ihren *Twilight*-Romanen wider. Die Titelfiguren »Bella« und »Edward« seien somit der propagierte Inbegriff von Keuschheit und Enthalt-samkeit.<sup>2</sup>

---

2 Die offizielle Website von Stephenie Meyer: <http://www.stepheniemeyer.com/>.

### Übung:

- Setzt euch zu zweit zusammen und stellt ein Interview mit Stephenie Meyer nach. Der/die eine ist ReporterIn und stellt die Fragen, der/die andere antwortet in der Rolle der Autorin. Schreibt eure Fragen und Antworten stichpunktartig auf und vergleicht mit den Interviews der anderen!
- Vergleicht ein Kapitel im Buch mit der entsprechenden Szene im Film!
  - Was können Wörter im Gegensatz zu Bildern leisten und umgekehrt? Und welche Darstellung bevorzugt ihr?
  - Wie entscheidend ist der religiöse oder politische Hintergrund eines Autors/ einer Autorin?

## 7. Filmästhetik und Musikeinsatz in den *Twilight*-Filmen

Stilistisch sind die *Twilight*-Filme von größtenteils dunklen und kalten Farbtönen bestimmt. Den zugrunde liegenden Stil der *Twilight*-Filme könnte man dem »Film Noir« zuordnen, der stilistisch wie thematisch die eher düsteren und bedrohlichen Fragestellungen des menschlichen Daseins widerspiegelt. Auch auf musikalischer Ebene wird die traumartige und leicht morbide Phantasiewelt in *Twilight* widergespiegelt. Der Soundtrack vereint vor allem alternative Punk- und Rockbands.

### Fragestellungen:

- Welche Farben dominieren in den *Twilight*-Filmen und welche Stimmung wird dadurch erzeugt? Wie unterscheiden sich die einzelnen Filme auf farblicher und musikalischer Ebene?
- Kennst du weitere Filme mit einer ähnlichen Ästhetik? Wie gefällt dir diese Ästhetik?

## 8. Faszination *Twilight* – die mediale Verwertung

In erster Linie spricht *Twilight* ein jugendliches Publikum an. Als Blockbuster verfügt *Twilight* nicht nur über aufwendige Spezialeffekte und eine aktionsgetragene Handlung, sondern auch über eine ertragreiche Merchandising-Industrie (Kleidung, Bücher, Spiele etc.) sowie eine omnipräsente Medienberichterstattung. Jeder einzelne *Twilight*-Film wird von der Produktions- und Verleihfirma als groß angelegtes (Medien-)Spektakel inszeniert. Gleichzeitig stellen die Fans selbst eine wichtige werbetreibende Kraft dar. Dieses sogenannte »virale Marketing« wird über Social Media-Plattformen wie zum Beispiel YouTube, Facebook, Twitter o. Ä. vorangetrieben. Wenn Fans filmische (Neu)Bearbeitungen im Internet vornehmen, (diese werden als »mashups« bezeichnet und beinhalten die Montierung bereits bestehender Filmfragmente in neuen Bildzusammenhängen) werden sie selbst zu ProduzentInnen bzw. »ProsumentInnen« (zusammengesetzt aus KonsumentInnen und ProduzentInnen).

*Übung:*

- Recherchiert in den Medien nach Statements, Filmkritiken und Videoclips, die mit *Twilight* in Verbindung stehen!
- Versucht den Erfolg der Filmreihe zu erklären! Inwiefern verstärken die Medien das Interesse an gewissen Filmen? Inwiefern fördern aber auch die ZuschauerInnen mögliche »Werbeeefekte«? Was versteht man unter »viralem Marketing«?

**9. Das Bedürfnis nach Fantasy – Ausdruck für Eskapismus und Weltflucht?**

Während sich realistische Filme/Romane auf die oft harte und desillusionierte Realität beziehen, ist das Genre »Fantasy« durch keine Grenzen der Wirklichkeit beschränkt.

Die Faszination an diesem Genre (*Harry Potter*, *Herr der Ringe* etc.) könnte Ausdruck einer Sehnsucht nach Eskapismus sein, die bei vielen Jugendlichen besonders ausgeprägt ist. Eskapismus (auch Realitätsflucht oder Wirklichkeitsflucht genannt) bezeichnet die Flucht vor der realen Welt und das Sich-Hineinbegeben in eine imaginäre Scheinwirklichkeit. In der Medienpsychologie erfüllt Eskapismus mehrere Funktionen: Medien werden sowohl zur Befriedigung affektiver Bedürfnisse als auch zur Befriedigung kognitiver Motive genutzt. Hierzu zählen: das Vergessen von und Entfliehen vor eigenen Problemen, passive Entspannung sowie das Erzeugen von Emotionen und Ablenken von Regeln und Normen der Realität.

Die Auseinandersetzung mit den in Fantasy üblichen Themenstellungen kreisen um Phänomene, welche die metaphysische Ebene menschlichen Daseins betreffen und in irgendeiner Form »Grenzüberschreitungen« darstellen, wie zum Beispiel Übernatürlichkeit, Ewigkeit, Unsterblichkeit, sowie Themen, die sich im Spannungsfeld kontrastierender Daseinszustände bewegen (z. B. Jugend – Alter, Leben – Tod). Vielleicht ermöglicht die Auseinandersetzung mit diesen Themen die Erweiterung der eigenen Phantasie und die Schaffung neuer Gedankenräume!?

*Fragestellungen:*

- Was sind die Merkmale des Buch-/Film-Genres »Fantasy«?
- Welche Bücher und Filme kennst du, die dem »Fantasy«-Genre angehören? Kennst du auch ältere (»klassische«) Kinder- und Jugendromane dieses Genres? Wie gefallen dir diese Bücher und Filme?
- Führt »Fantasy« von der Lebensrealität weg oder erfährt man vielleicht sogar Neues über sie?

*Übung:*

- Schreibe eine kurze Inhaltsangabe über eine »Fantasy«-Geschichte!
- Welche (übernatürlichen) Figuren und Themen kommen in deiner Geschichte vor?
- Wovon handelt deine Geschichte?

**Literatur**

ALT, PETER-ANDRÉ (2010): *Ästhetik des Bösen*. München: Beck.

LUTTER, CHRISTINA; REISENLEITNER, MARKUS (©2008): *Cultural Studies. Eine Einführung*. Wien: Löcker.

*Dracula-Jubiläum – Sex ist was für Untote* (20.04.2012). Online: <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/0,1518,828254,00.html> [Zugriff: 10.7.2012].

*Sehnsucht nach Magie* (2.01.2012). Online: <http://science.orf.at/stories/1692529/> [Zugriff: 10.7.2012].