

BLADE

und die Shell-Studie

Warum sich die Teenies für düstere Comic-Helden begeistern

„Ich habe immer gedacht, Vampire haben was mit Spinnweben und Särgen zu tun“, meint die Ärztin Karen Jenson, nachdem sie ein Opfer von Vampiren geworden ist. – „Du hast zu viel ferngesehen“, entgegnet Vampirjäger Blade, „die Vampire haben ihre Finger überall drin – in der Politik, in der Wirtschaft, in den Immobilien.“

Filmographie:

Blade I (Stephen Norrington, 1998), 117 min.
Blade II (Guillermo del Toro, 2002), 116 min.

Gerhard Hroß

In den Filmen *Blade* und *Blade II* kämpft der Comic-Held Blade gegen übermächtige Vampire, die unsere globalisierte Welt beherrschen. Blade – halb Mensch, halb Vampir – bildet in seiner Figur die gefühlsmäßige Spaltung der heutigen Jugendlichen ab: Wie kann ich mich mit meiner Schwäche und mit meinem Wunsch nach privatem Glück in einer konzerndominierten Welt behaupten? Berufsplanung und Karriere verlangen die totale Selbst- und Gefühlskontrolle – zugleich sehnen wir uns nach Lebensenergie, nach körperlichem Gefühl und nach dem großen Adrenalin-Kick. Die Filme schildern mit Elementen der Computergame-, Gothic- und Technokultur das, was die nüchternen Zahlen der Shell-Studie 2000 und 2002 belegen: Teenies müssen Superhelden sein – in der eigenen menschlichen Begrenztheit gefangen, wird ihnen die Performance eines Superhelden abverlangt.¹

Anmerkungen:

1

Jeweils 1,7 Millionen Zuschauer haben die Filme allein im deutschen Kino gesehen – und das, obwohl sie erst ab 18 Jahren freigegeben sind. Der erste Teil ist indiziert.



Diese und die folgenden Abbildungen zeigen Ausschnitte aus den Filmen *Blade I* und *Blade II*.

Zur Hölle mit der New Economy!

Älterer Herr, spitze Eckzähne, mit einem langen schwarzen Mantel bekleidet, treibt sich gern in Gruften herum und hält sich meist den Ellbogen vor den Mund – diese Spezies von Vampir ist heute ausgestorben. Bela Lugosi hatte 1931 in dem berühmten Universal-Film *Dracula* den blutsaugenden Grafen auf diese Weise verkörpert. Dieses Bild des Vampirs vertiefen die englischen Hammer-Filme in den 50er und 60er Jahren mit Christopher Lee als Dracula – in Farbe und mit großer Freude an drastischen Schockeffekten. In den 70er und 80er Jahren bekommt der Graf Konkurrenz durch radikalere Monsterkollegen, die Zombies. Erst Anfang der 90er Jahre kommen die Vampire alter Schule noch einmal zu Ehren. In einer opernhaften Inszenierung setzt Francis Ford Coppola 1992 *Dracula* ein filmisches Denkmal, das zugleich sein Grabmal wird.

Denn frisches Blut verändert das Genre für immer. Literarisch hatte Bram Stoker 1897 *Dracula* als das Monster schlechthin beschrieben. 100 Jahre später zitiert die US-amerikanische Schriftstellerin Anne Rice auf postmoderne Weise diese Schauerwelt des 19. Jahrhunderts. Doch bei Anne Rice leben die Vampire in der heutigen Zeit. Sie tragen noch gern die samtene Kleidung vergangener Jahrhunderte, aber sie sind so sexy und so jung, wie es die heutige Zeit verlangt. Mit Tom Cruise und Brad Pitt werden die Vampire 1994 in *Interview with a Vampire* zu den eigentlichen Stars. In einer weiteren Anne Rice-Verfilmung, *Queen of the Damned*, haben es die Vampire geschafft: Pünktlich zur Jahrtausendwende sind die Vampire Identifikationsfiguren geworden. 2002 ist der androgyne Vampir Lestat in diesem Film ein Popstar, der mit seinem Gothic-Sound die Massen begeistert.



Vampire sehen gut aus, sie haben besseren Sex als die meisten von uns, sie können fliegen, sind unverwundbar, und sie leben ewig – wer wäre da nicht gern Vampir? Aus der Schaugestalt des 19. Jahrhunderts ist ein Held der Popkultur geworden. Der Vampir wurde in der viktorianischen Tradition des 19. Jahrhunderts als Repräsentant verdrängter Sexualität verstanden. Heute sind nur noch extreme Formen des Sex tabuisiert. Sex is fun – da ist der Vampir ein Rollenmodell. Anders sieht es mit dem sozialkritischen Aspekt der Vampirfigur aus.² Im Vampir sah man bei *Dracula* 1931 die amerikanische Wirtschaftskrise verkörpert. Und die Hammer-Filme schienen die spießbürgerlichen Verkrustungen und die politische Korruption der 60er Jahre aufzugreifen: Graf Dracula beherrscht in einer großen Verflechtung alle gesellschaftlichen Eliten.

Da sind wir bei *Blade I* und *II*: Die Vampire in den Filmen sehen zwar aus wie wir, beherrschen aber alle Machtzentralen der Welt. Sie sind im Hintergrund politisch aktiv, sie kontrollieren die Wirtschaft, sie verfügen über gigantisches High Tech und haben die schärfsten Nachtclubs der Stadt. Die *Blade*-Filme drehen den Trend der 90er Jahre um: Vampire sind wieder böse, weil sie ihren blanken Egoismus ausleben und nach purer Macht streben. In *Blade I* sieht der junge Vampir Deacon Frost wie ein cooler Partygänger aus, der unmittelbar aus der Calvin Klein-Werbung stammen könnte. In Wahrheit ist er ein gnadenloser Yuppie-Jungunternehmer der New Economy, der die alten Vampire der Old Economy entmachtet. Drehbuchautor David Goyer sieht seine neuen Vampire als Repräsentanten des „heroine-chic“ der Boomzeit Ende der 90er Jahre.³ Deacon Frost besitzt ein tolles Penthouse für exzessive Partys, er hängt den ganzen Tag an seinem Laptop und nutzt ein gigantisches Computerarchiv. In *Blade II* hat der Uralt-Vampir Damascino einen protzigen Firmensitz, in dem er die neueste Gentechnik vereint. Damit entwickelt er eine neue Vampirrasse – die sogar den normalen Vampiren Angst macht. Dieser Supervampir ist die letzte Konsequenz der Wirtschaft zu Beginn des dritten Jahrtausends: eine biologisch perfektionierte Aussaugmaschine. In einer langen Autopsieszene an einem sehr detailliert gestalteten Vampirkörper macht *Blade II*-Regisseur Guillermo del Toro klar: Diese Vampire sind durch und durch real. „Mit diesem biologischen Zugang wollte ich zeigen, dass diese

Vampire wie Tiere sind. Hier gibt es keine romantischen Vampirküsse im Mondlicht mehr.“⁴

Düstere Zeiten um die Jahrtausendwende: Die dritte industrielle Revolution hat steriles Design, pure Technokratie und einen ungebremsten Kapitalismus gebracht – unsere Gier verleitet uns dazu, diesen Verlockungen zu erliegen und zum Vampir zu werden. Da braucht es einen Superhelden wie *Blade*, der als Halbwesen beide Welten kennt. Innerlich zerrissen, wird der Kampf gegen das machtbesessene Establishment zu seiner Lebensaufgabe.

Generation Spiderman

Blade steht als Superheld in der heutigen Kino- und Fernsehwelt nicht allein. Auf ProSieben kämpft seine Kollegin *Buffy* als Vampirjägerin. *Spiderman* hatte dieses Jahr im deutschen Kino 5 Millionen Zuschauer. Für 2003 ist *Daredevil* angekündigt, im Fernsehen wird die Serie *Smallville* die Probleme des jungen Superman erzählen. Gemeinsam ist diesen Figuren die fast schizophrene Spaltung in ein menschliches, zerbrechliches Alltags-Ich und in die übermächtige Rolle des körperlich nahezu unverwundbaren Superhelden. Die Superkräfte kommen wie ein dunkler Fluch über die Helden und reißen sie aus ihrem schüchternen Dasein. Natürlich kann man darin symbolisch das Kommen der Pubertät sehen, die wir meist als übermächtig erleben. Mit Sicherheit spiegeln die Superhelden auch jugendliche oder kindliche Allmachtsphantasien – den Ausbruch aus den Problemen des Alltags, des eigenen Charakters und der engen Lebenswelt.

Dass die Superhelden gerade jetzt diesen ungeheuren Erfolg haben, liegt aber an der Besonderheit der heutigen Generation der Jugendlichen und jungen Erwachsenen. „Treue, Karriere, toll aussehen“ – diese drei Werte bezeichnen über drei Viertel der 12- bis 25-Jährigen als „in“.⁵ Damit haben wir das Superhelden-Dilemma. Die private Harmonie, meist als klassische romantische Zweierbeziehung erträumt, ist der Zielpunkt des Lebens für die Jugendlichen heute. Zugleich sehen sie eine glänzende Karriere als Voraussetzung für ihr zwischenmenschliches Glück. Gutes Aussehen ist obligatorisch. Das Leben der Jugendlichen ist also ausgespannt zwischen dem Wunsch, in der Zweierbeziehung die eigene Gebrochenheit akzeptiert zu sehen, und gleichzeitig in der heutigen Leistungsgesellschaft, in Schule und Beruf

² M. Dorn beschreibt die Sozialkritik der Vampirfilme.

³ Nach dem Audiokommentar auf der DVD von *Blade*.

⁴ Nach dem Making-of und dem Audiokommentar auf der DVD von *Blade II*. Alle weiteren Zitate Del Toros stammen ebenfalls von dieser DVD.

⁵ Shell-Studie 2002, S. 76.

maximale Leistung abzuliefern – und dabei noch so glänzend wie Brad Pitt und Britney Spears auszusehen. Man muss ein Superheld sein, um das schaffen zu können.

„Verschärfte Konkurrenz um knappe und attraktive Arbeitsplätze“ und „der zunehmende Leistungs- und Verantwortungsdruck innerhalb der Arbeitswelt“⁶, lassen die Teenies zu „Egotaktikern“⁷ werden. Die gute Ausbildung und die persönliche Karriere wird als Schlüssel zu einem ereignisreichen und intensiven Leben verstanden. Egotaktiker zu sein, heißt, über eine „enorme Virtuosität des Verhaltens und der Problemverarbeitung“⁸ zu verfügen. Jugendliche müssen sich als extrem flexibel erweisen. Dabei müssen sie ihre Gefühle und Probleme perfekt unter Kontrolle haben. Denn Leistung allein zählt. Die Jugendlichen geraten in die Falle, die die heutige Wirtschaft ihnen stellt. Sie wünschen sich treue Zweisamkeit und ein erfülltes Leben, zugleich müssen sie dafür ihre Gefühle unterdrücken, einen perfekten Lebensplan haben, sehr gute Leistung abliefern und über die Maßen schön sein. Die „Generation Spiderman“ muss ihre individuelle Schwäche und ihren Wunsch nach Romantik mit dem Image der Durchsetzungsfähigkeit und der Perfektion verbinden. Genau das ist ein aussichtsloser Kampf, von dem die Superhelden-Geschichten im Kino und im Fernsehen erzählen.

Schon Spiderman muss auf seine Freundin verzichten, um seine Mission erfüllen zu können. Karriere und privates Glück – das geht nicht zusammen. Daher haben die Superhelden-Geschichten eine melancholische Komponente, die das Scheitern der eigenen privaten Träume in jungen Jahren einschließt. Bei Blade sieht dies noch viel düsterer aus. Im ersten Teil ist er unfähig, seinen Selbsthass und seine männliche Fixierung auf den Kampf zu überwinden. Zwischen ihm und der Ärztin Karen Jenson kommt es nur zu einer Zweckpartnerschaft: Sie stellt für ihn ein neues Anti-Vampir-Serum her – Romantik zwischen den beiden ist nicht einmal erträumbar. Im zweiten Teil trägt Blade die Vampirin Nyssa zum Sterben an die Sonne. Dem Kämpfer Blade ist ebenso wie der Vampirin nur ein kurzer Moment des Glücks vergönnt – der Hauch einer Sekunde, ehe die Sonne die Vampirin zerfallen lässt. Blade ist kein Macho, er ist eine gequälte Seele, die wegen ihres Superhelden-Auftrags keinen Raum für privates Glück hat. Selbst Superhelden können dem gnadenlosen Druck der New Economy kaum standhalten.

Kompensation für diese innere Gebrochenheit bieten die Momente der perfekten Performance des Superhelden. Wenn Blade in einer grandiosen Körperbeherrschung eine stilistisch hinreißende Kampfkraft demonstriert, dann ist der Superheld in seinem Element. Dann „sieht er toll aus“. Stil und Pose sind ebenso wichtig wie die Durchsetzungskraft, die „Leistung“. Durch ihre Comic-Stilisierung haben Helden wie Blade eine ästhetisch überhöhte äußerliche Form, die dem Anspruch der Jugendlichen nach brillanter Performance absolut entgegenkommt.

Techno und die Lust am Körper

Die Generation Spiderman sucht in virtuellen Welten einen Ausweg aus dem Leistungsdruck und der Gefühlsunterdrückung. Die *Blade*-Filme liefern mit ihren aufwendig inszenierten Kampfsequenzen einen Kick, der den Zuschauer den eigenen Körper und die eigenen Emotionen wieder fühlen lässt. Kino wird zum spektakulären Erlebnisraum, in dem ein Film rein intuitiv über den Bauch erfahrbar wird. „Meine Filmgewalt ist hyperreal“, sagt *Blade II*-Regisseur Guillermo del Toro, „sie ist total übertrieben, wie bei einem Comic, nicht wie bei ernst gemeinter, realistischer Action.“ Del Toro nennt die Comic-Zeichner Jack Kirby und Frank Miller als Vorbilder – und vor allem die japanischen Animes. Tatsächlich sind Blades Posen klassische Comic-Körperhaltungen. Wir lieben Blade, wenn er in einem Reflex seine ihm zugeworfene Sonnenbrille fängt, ohne überhaupt einen Blick darauf zu verschwenden. Körperliche Effektivität mit makellosem Stil – Blade hat eben Klasse.

Der explosive Zerfall der getöteten Vampire wird in einem klassischen Comic-Effekt gezeigt: Der Körper strahlt wie im Röntgenlicht auf. Das macht das Skelett sichtbar, ehe es in einer Lichtexplosion in alle Richtungen zerfetzt wird. Die Kämpfe integrieren heute populäre Kampfformen. Neben den „martial arts“ wie Kung-Fu und Taekwondo beherrscht Schauspieler Wesley Snipes Elemente des Streetfights und des Wrestlings mühelos. Zwischen den Kämpfenden entsteht ein Ballett der Körper. Der Kampf wird reduziert auf ein Ineinander der Körper, deren fließende Bewegungen der Zuschauer wie beim Sport um der Schönheit der Körper willen genießt. Insgesamt vier Kampfchoreographen waren bei *Blade II* mit

⁶ Ebenda, S. 140.

⁷ Ebenda, S. 33.

⁸ Ebenda, S. 34.

9

Nach dem Audiokommentar von Wesley Snipes auf der DVD von *Blade II*.

10

Hitzler, R./Pfadenhauer, M.: A. a. O., S. 19.

11

Shell-Studie 2002, S. 18.

12

Hitzler, R./Pfadenhauer, M.: A. a. O., S. 173.

13

Nach Grunenberg, Chr.: A. a. O., S. 168.

dem Einüben der Kämpfe beschäftigt. Blade mischt in seinem Kampfstil die Akrobatik der Hongkong-Filme mit den computerstilisierten Kampfgesten der Computerspiele, stets darum bemüht, den einzelnen Kampfsequenzen einen individuellen Ausdruck zu verleihen. Einmal steht für Schauspieler Wesley Snipes ein Kampf für Wut, dann wieder für Rettung⁹ – nicht mehr die Gesichter spiegeln die Emotionen, sondern der Ausdruck des gesamten Körpers im Kampf. Der Superheld ist, was er tut.

Um die Künstlichkeit der Kampfsequenzen zu verstärken, verwendet die Kamera eine Reihe von Verfremdungstechniken. So werden „Rampen gefahren“ (kontinuierliche Geschwindigkeitsveränderung der Bilder), Zeitlupen in verschiedener Intensität genutzt oder die neue Digitaltechnik der L-cam (liberated camera) verwendet. Diese Technik ermöglicht die akrobatischen Dreifachsaltos – gelegentlich auch mit Schraube –, die Blade aufführt, um auf Motorrädern zu springen oder böse Feinde blitzartig zu überraschen. Der Übertreibung im Bild entspricht die „Bespäßung“ der Kampfsequenzen durch Techno-Musik. Als Tänzer auf den Lautsprecherwagen der Love-Parade würde Blade wohl kaum auffallen. Denn die Techno-Kultur eint die Freude an der individuellen und makellosen Selbstinszenierung des Körpers.¹⁰ Man ist, was man nach außen darstellt. Die Generation von heute wendet bekannte Moden und Images spielerisch auf das eigene Ich an. Das ist der Versuch, sich selbst eine bestimmte Identität zu geben, die man am nächsten Tag wieder wechseln kann. Als Egotaktiker muss man immer flexibel bleiben. Das jeweilige Image wird durch die schrille Selbstinszenierung ironisiert. Techno-Fans legen es darauf an, bekannte Ikonen ihrer Bedeutung zu berauben und sie in eine umfassende Spaßkultur zu integrieren. Die Generation Spiderman ist pragmatisch und erkennt keine Ideologien mehr an.¹¹ Und schließlich zielt Techno-Musik darauf ab, sich einmal bis in die Zehenspitzen lebendig zu fühlen und die Körpergrenzen in der Party-Ekstase zu erweitern.¹² Techno ist das Gegenstück zur Verhüllung des Körpers und zur Triebkontrolle in der Arbeitswelt. Wenn Blade zu Techno-Klängen kämpft, dann macht er den Körper zum zentralen Bereich des Lebensgefühls. Blades brillante Kampfkunst erzählt von dem Wunsch, die eigenen Körpergrenzen zu transzendieren – im Körper so aufzugehen, dass man ihn in Ekstase hinter sich lassen kann.

Gothic – Rebellion als Lifestyle

„Wooaah!“ – Die Kinozuschauer schreien auf – aus Überraschung und aus Ekel. Denn aus dem Mund eines der neuen Supervampire schnellen Tentakel und ein Saugrüssel. An der Kinokasse hat der Zuschauer 7 Euro für einen Geisterbahneffekt wie diesen gezahlt. Thematisch tritt der Film in den Bereich des Monströsen und Grotesken ein. Wir sind im Land des „Gothic“ – eines Lifestyles, der gerade im Abnormen und Außeralltäglichen Lebenslust und Emotion entdeckt. Ursprünglich leitet sich „gothic“ von den Schauer- und Horrorgeschichten Anfang des 19. Jahrhunderts ab. Deren Vorliebe für perverse Adelige, verfallene Villen und tote Landschaften hat lange Zeit die Horrorliteratur und die Horrorfilme geprägt. In den 80er Jahren war Gothic die Bezeichnung einer Jugendkultur. Man trug Schwarz im Stil des 19. Jahrhunderts und die Mutigen der Szene hielten sich eine Ratte, um die Eltern beim Mittagessen zu ärgern.

Heute ist Gothic Sammelbegriff für einen Lifestyle, der sich in der Mode, in Büchern, in Filmen und in der Avantgarde-Kunst niederschlägt. Er bezeichnet eine Gegenkultur, die drei Grundmotive hat: die Begegnung mit dem Tabu, dem Barbarischen und der Paranoia.¹³ Wenn die heutige Welt Funktionalität, Reglementierung und Gefühlskälte mit sich bringt, dann kann man alle lebendigen Formen von Emotionalität und die eigene Authentizität nur im Gegenentwurf finden. Die Lust am Fetisch und die Faszination an sadomasochistischen Sexformen waren lange Zeit tabuisiert. Heute sind diese spielerisch in die Popkultur des Gothic übergegangen. Die Lust an Lack und Leder prägt die Kostüme in den *Blade*-Filmen. Blade hat einen schwarzen Ledermantel mit einem roten Samtfutter und ein schwarzes Lederkorsett. Die viktorianischen Formen des 19. Jahrhunderts sind technisch funktional an seinen Körper angepasst. Samt und Leder sind aufgrund des Gefühls, das sie auf der Haut auslösen, erotisch aufgeladen. Wegen der sexuellen Repression im viktorianischen Zeitalter sehen wir heute in der Mode dieser Zeit auch die dahinter verdrängte und zum Fetisch gewordene erotische Energie.

Tattoos, Brandings und Piercings schmücken die Körper in den *Blade*-Filmen. Natürlich ist die orale Lust des Leckens und Beißens seit jeher die Domäne der Vampire. Das Barbarische begegnet dem Zuschauer auch in den bizarren



biologischen Formen der neuen Vampirrasse in *Blade II*. Ungezügelter tierischer Fressgier, die blanke Lust am Töten und die monströse Form der Tentakel stellen das Gegenbild zu einer überzivilisierten Welt dar. Blade lebt in alten Fabrikhallen der zweiten industriellen Revolution. Dort stehen gewaltige biomorphe Maschinen. Düster erhellt wie in einer Kathedrale der Technik wird diese Ikonographie zum Ausdruck eines pulsierenden Triebens. Blade stellt sich gegen die pedantisch reine Welt der Informationstechnologie und gegen den überkorrekten Service des Dienstleistungsbereichs – beides Felder der dritten industriellen Revolution, die unser Leben heute prägen. Blades Auto, ein PS-Paket in schwarzem Lack und einem höllisch lauten Sound, passt zu Blades Stilisierung als Verkörperung impulsiver Lust und körperlicher Lebensenergie.

Gothic bietet den *Blade*-Filmen auch Platz für eine heute bei den Machern nicht gern gesehene Emotion: die Melancholie, die aus dem Leiden an der Welt stammt. Nur ein Drittel der Jugendlichen glaubt an ein Weiterleben nach dem Tod in irgendeiner Form, gerade einmal 14 % gehen ab und an in den Gottesdienst.¹⁴ „Kreuze und Weihrauch kannst du vergessen“, sagt Blade. Aus der Diesseitsorientierung kommt der Körperkult bei Blade – der Körper als unverwundbarer Bereich, der, durch Muskelkraft gepanzert, ewig zu leben scheint. Blade wurde als Kind buchstäblich aus dem Schoß seiner Mutter geschnitten und ist seither vollkommen allein in einer Welt, in der er nie sein wollte.¹⁵ Für Blade gibt es keine Erlösung, nur den immer währenden Kampf. Blade trägt dies mit melancholischer Verzweiflung, die sich in seinen comicmäßig überhöhten ironischen Sprüchen äußert.

Jugendschutz in der Hyperrealität?

Jugendschützer gehen gerne vom herkömmlichen Erzählkino aus. Sie suchen nach Aussagen und Rollenvorbildern, sie vermuten Ideologien und befragen die Filme nach Modellen der Konfliktbewältigung. Das allein geht an *Blade I* und *II* vorbei. Die Filme liefern insbesondere den Insidern hyperreale Erlebnisräume, die auf vollkommene künstliche Weise den Körper mit seinen Emotionen erfahrbar machen. Die Ästhetik der Oberflächen, nicht die Erzählung, bietet den jugendlichen Zuschauern die Möglichkeit, ihr eigenes Romantik-Leistungs-Dilemma nach-

zuerleben. Der Gewaltinszenierung in einer künstlichen Welt steht der Jugendschutz mit seiner Aufgabe gegenüber, gerade bezüglich des Fernsehens einen Film auch aus der Perspektive derjenigen bewerten zu müssen, die nicht über entsprechendes Kontextwissen verfügen. Dabei muss man einen gangbaren Kompromiss zwischen der Zugangsmöglichkeit für die erfahrenen Zuschauer und dem Schutz für die unerfahrenen Zuschauer finden. Die *Blade*-Filme sind jedoch in erster Linie als ästhetische Konstrukte zu verstehen und nicht als moralische Erzählungen. Gewaltdarstellungen sind dabei nicht verherrlichend oder kontextlos, sondern Teil eines virtuellen Spektakels, das ähnlich wie früher eine Zirkusdarbietung auf Thrill und auf pure Freude an der Illusion abzielt.

Gerhard Hroß ist Regisseur und Autor. In diesem Jahr wurde sein Erotikthriller Dein Mann wird mir gehören! auf ProSieben gesendet. Von ihm ist das Buch escape to fear. Der Horror des John Carpenter erschienen. Nach seinem Abschluss als Diplom-Theologe hat er an der Münchner Filmhochschule Spielfilm-Regie studiert.

14
Shell-Studie 2000, S. 163 u. 166.

15
Drehbuchautor David Goyer spricht von dem „horrible moment when he was forced to be in the world.“ Nach dem Audiokommentar der DVD von *Blade I*.

Literatur:

Borrmann, N.:
Vampirismus oder die Sehnsucht nach Unsterblichkeit. München 1998.

Deutsche Shell (Hrsg.):
Jugend 2000. Opladen 2000.

Deutsche Shell (Hrsg.):
Jugend 2002. Frankfurt am Main 2002.

Dorn, M.:
Vampirfilme und ihre sozialen Funktionen. Europäische Hochschulschriften. Reihe 30, Bd. 60. Frankfurt am Main 1994.

Grunenberg, Chr.:
Gothic. Boston 1997.

Hitzler, R./Pfadenhauer, M. (Hrsg.):
Techno-Soziologie. Opladen 2001.

