



5 Zimmer  
Küche  
Sarg

C Filmheft

Originaltitel What We Do in the Shadows  
 Produktionsland & Jahr Neuseeland 2014  
 Kinostart 30.10.2014, Weltkino Filmverleih  
 Laufzeit 85 Minuten  
 Regie & Buch Taika Waititi, Jemaine Clement  
 Produzenten Taika Waititi, Chelsea Winstanley, Emanuel Michael  
 Kamera Richard Bluck, DJ Stipsen  
 Montage Jonno Woodford-Robinson, Yana Gorskaya, Tom Eagles  
 Musik Plan 9  
 Darsteller Taika Waititi, Jemaine Clement, Jonathan Brugh, Ben Fransham, Cori  
 Gonzales-Macuer, Stu Rutherford, Jackie van Beek, Rhys Darby  
 Webseite [www.5ZimmerKuecheSarg.weltkino.de](http://www.5ZimmerKuecheSarg.weltkino.de)  
 Facebook [www.facebook.com/5ZimmerKuecheSarg](http://www.facebook.com/5ZimmerKuecheSarg)  
 FSK 12 Jahre  
 Filmheft Iris Praefke | [www.schulkinoberlin.de](http://www.schulkinoberlin.de)  
 Altersempfehlung ab 12 Jahre  
 Klassenstufen ab 7. Klasse  
 Themen Freundschaft, Familie, Zusammenleben, Genrefilm, Außenseiter,  
 Vampirfilm, Symbole, Älter werden, Sterben, Unendlichkeit  
 Unterrichtsfächer Deutsch, Englisch, Sozialkunde/Gemeinschaftskunde, Geschichte  
 Ethik, Kunst, Religion

Dieses Begleitmaterial ist so konzipiert, dass Sie es sowohl als Vorbereitung und Anregung für den Unterricht nutzen, als auch direkt als Arbeitsblatt für den Unterricht einsetzen können.

Hier:  gibt es Anregungen und Aufgaben für den Unterricht.



# Themen und Methoden

4 Über den Film	Synopsis – sich auf den Film einstimmen
5 Mockumentary – über das Genre sprechen	Über verschiedene Genres sprechen, den Film einordnen, Merkmale sammeln und diskutieren
6 Interview mit einem Vampirjäger – Erörterung	Auszüge aus einem literarischen Klassiker lesen Erörtern und mit dem Film vergleichen
7 Der Vampirmythos in der Literatur	Sich informieren über Literaturgeschichte
9 Der Vampirmythos im Film	Sich informieren über Filmgeschichte
10 Volksglaube und Mythos	Recherche Kreatives Schreiben
11 Der Vampir als Symbol für Unsterblichkeit	Über Symbole sprechen Übers Älterwerden und Sterben sprechen
12 Szene Katherine & Viago	Eine Filmszene analysieren
13 The Vampire Dictionary	Englischer Fremdsprachenunterricht: Sich Wortschatz aneignen
14 The Vampire Exercises	Englischer Fremdsprachenunterricht: Einen Text aus einer Originalquelle verstehen und übersetzen Eine Rede in einer Fremdsprache halten Ein Thema durch kreatives Schreiben verarbeiten
15 Vampzine und Poster	Sich an den Film künstlerisch annähern Eine Zeitschrift für Vampire gestalten Ein eigenes Poster gestalten
17 Wohnen & Zusammenleben	Anhand des Films über Wohnen sprechen Sich über die Geschichte des Wohnes informieren Sich über modernes Wohnen informieren
18 Vampire spülen nicht ab	Darstellendes Spiel und Kommunikation Sich mit Hilfe eines Rollenspiels in Andere hineinversetzen Üben, sich um einen WG-Platz zu bewerben oder einen geeigneten Bewerber auszuwählen Konfliktgespräche erfolgreich führen
24 Filmland Neuseeland	Hintergrundinformationen zum Filmland Neuseeland

# Näher den CFilm

Synopsis: Die Vampire Viago, Vladislav, Deacon und Petyr teilen sich eine Villa in Wellington. Abgesehen vom fehlenden Spiegelbild, einseitiger Ernährung und gelegentlichen Auseinandersetzungen mit Werwölfen unterscheidet sich ihr Alltag kaum von dem einer ganz normalen WG: Streitereien um den Abwasch und gemeinsame Partynächte stehen täglich auf dem Programm. Als der 8.000-jährige Petyr den coolen Mittzwanziger Nick zum Vampir macht, müssen die anderen Verantwortung für den impulsiven Frischling übernehmen und ihm die Grundregeln des ewigen Lebens beibringen. Im Gegenzug erklärt ihnen Nick die technischen Errungenschaften der modernen Gesellschaft. Als er aber seinen menschlichen Freund Stu anschleppt, gerät das beschauliche Leben der Vampir-Veteranen völlig aus den Fugen.

Die faszinierende Mockumentary zeigt erstmals und mit schonungsloser Offenheit den unspektakulären Alltag einer bisher unerforschten Spezies. Unter lebensgefährlichen Drehbedingungen aber mit viel Sympathie für seine Protagonisten offenbart der Film sämtliche Facetten des Schattendaseins von entwürdigenden Diskussionen mit Türstehern bis hin zur Ergriffenheit beim Anblick eines Sonnenuntergangs auf YouTube.



# Mockumentary

## – über das D-Genre sprechen

Zu einem Genre gehören Filme, die Gemeinsamkeiten in ihren Motiven, ihrem Stil, der Charakterisierung ihrer Figuren oder ihrer Wirkungsabsicht aufweisen. Hören Menschen beispielsweise die Worte Liebesfilm, Komödie, Thriller oder Fantasyfilm, haben sie oft schon eine ungefähre Vorstellung davon, was das Thema oder die Grundstimmung des Films sein könnte.

Wie die meisten Filme weist »5 Zimmer Küche Sarg« Merkmale verschiedener Genres auf. Die bekannten Genres Komödie und Vampirfilm verschmelzen hier mit dem Genre Mockumentary.

Der Begriff Mockumentary setzt sich aus den beiden englischen Worten »to mock« für vortäuschen und »documentary« für Dokumentarfilm zusammen und bezeichnet einen fiktionalen Dokumentarfilm, in dem scheinbar reale Vorgänge in dokumentarischer Form inszeniert werden.

Oft gibt es Interviews mit realen Protagonisten, die aus dem Kontext gerissen eine neue Bedeutung gewinnen oder es gibt Interviews mit vermeintlich realen Protagonisten, welche zum Beispiel von einer Filmcrew durch ihr scheinbar echtes Leben begleitet werden. Manchmal wird inszeniertes historisches Material gezeigt oder suggeriert, dass es sich um sogenanntes »Found Footage« – gefundenes Filmmaterial – handelt. Oftmals wird der Zuschauer während des Films extra daran erinnert, dass es sich um einen Dokumentarfilm handelt, in dem zum Beispiel der Kameramann angesprochen wird, die Ausleuchtung improvisiert wirkt, die Kamera wackelt und unmotiviert hin und her schwenkt.

Mockumentarys sind Parodien, die den Zuschauer dazu anregen, ein medienkritisches Bewusstsein zu entwickeln und neben dem Vergnügen, welches der Film mit sich bringt, nicht gleich alles zu glauben, was ihnen vorgesetzt wird. Der Reiz eines solchen Films liegt meistens in der Tatsache, dass die Inhalte auf Begebenheiten, die wahr sein könnten, Gerüchten, Mythen oder allgemeinem Aberglauben beruhen, so dass die Zuschauer gerne glauben möchten, dass es sich um reale Vorkommnisse handelt. Gibt es zusätzlich noch weitere Quellen, wie von den Filmemachern erstellte Internetseiten oder Bücher, ist die Illusion perfekt. Eine der bekanntesten Mockumentarys ist »This is Spinal Tap« über die nicht existente Heavy Metal Band Spinal Tap.

»5 Zimmer Küche Sarg« schließt außerdem noch an eine weitere Tradition an. Denn schon Bram Stokers »Dracula« suggerierte seinen Lesern durch seine ungewöhnliche literarische Form, bestehend aus Briefen, Tagebuchaufzeichnungen, Mitschriften von Phonographenaufnahmen und Zeitungsartikeln, dass es sich um reale Ereignisse handeln könnte. Gerade in Schauergeschichten verschafft dies noch einen zusätzlichen Grusel und wird in Filmen bis heute gerne benutzt. Bekannte Beispiele sind »Blair Witch Project«, »[REC]« oder »Paranormal Activity«.

∞ Überlegt vor dem Kinobesuch von »5 Zimmer Küche Sarg« gemeinsam was Euch erwarten könnte. Worum könnte es gehen?

∞ Achtet während des Films »5 Zimmer Küche Sarg« darauf, wie die Filmemacher Euch suggerieren, dass es sich um reale Begebenheiten handelt. Sammelt nach dem Kinobesuch Eure Ergebnisse und diskutiert sie.

# Interview mit einem Vampirjäger - Erörterung

Wie kein Zweiter hat Bram Stoker das Bild geprägt, das wir heute von Vampiren haben. Es folgt ein Auszug aus seinem Roman »Dracula«, in dem der Vampirjäger Van Helsing den Vampir charakterisiert.

Erörterung: Lest Euch den Auszug durch und vergleicht mit den Vampiren in »5 Zimmer Küche Sarg«. Was hat Stokers Vampir für Fähigkeiten und welche Schwächen? Welche Fähigkeiten und Schwächen haben die Vampire in »5 Zimmer Küche Sarg«? Tauchen im Film Charakteristika auf, die Ihr aus anderen Filmen oder Büchern kennt? Anregungen dafür findet Ihr auf den Seiten »Der Vampirmythos in der Literatur« und »Der Vampirmythos im Film«.

»Der Vampyr lebt weiter und kann nicht sterben im Laufe der Zeit; er gedeiht immer weiter, so lange er sich vom Blute lebender Wesen ernähren kann. Wir wissen auch, dass er sich sogar zu verjüngen vermag, dass seine Lebenskraft immer größer wird und sich immer wieder zu erneuern scheint, wenn er genügend Nahrung hat.

Er wirft keine Schatten und gibt im Spiegel kein Bild. Er hat die Stärke vieler Männer. Er kann sich in einen Wolf verwandeln, er kann als Fledermaus erscheinen. Er kann im Nebel kommen, den er sich selbst erschafft. Er kommt auf den Strahlen des Mondes als elementarer Staub. Er kann sich klein machen. Er mag, wenn er einmal seinen Weg gefunden, überall hinein und heraus, es mag noch so fest verschlossen, ja sogar verlötet sein. Er sieht in der Dunkelheit, eine mächtige Gabe, auf dieser Welt, die die Hälfte der Zeit im Finstren ruht.

Er kann das alles und ist dennoch nicht frei. Er darf das erste Mal nirgends eintreten, außer es ladet ihn einer der Bewohner ein; darnach allerdings kann er kommen und gehen wann er will. Seine Macht zerstiebt, wie die aller bösen Dinge, wenn der Tag kommt. Nur zu gewissen Zeiten hat er seine begrenzte Freiheit. Wenn er sich nicht an dem Platze befindet, an den er gebunden ist, kann er sich nur um Mittag und genau bei Sonnenaufgang und Sonnenuntergang verwandeln. Er konnte innerhalb der gezogenen Schranken alles tun, was er wollte, wenn er sich in seiner Heimat Erde, in seinem Sarg oder an einem verrufenen Platze befand, war dagegen an anderen Plätzen bezüglich seiner Verwandlung an eine bestimmte Zeit gebunden. Ebenso erzählt man sich, dass er fließendes Wasser nur zur Zeit der eintretenden Ebbe oder Flut passieren kann.

Aber es gibt Dinge, die ihn so angreifen, dass er alle Kraft verliert. Wie wir wissen, hat der Knoblauch diese Eigenschaft, und gegen geheiligte Dinge wie zum Beispiel das Kreuz, das auf unserem Tische liegt, ist er machtlos. Er hält sich schweigend in respektvoller Entfernung. Es gibt noch weitere Bannmittel, von denen ich Ihnen berichten will für den Fall, dass wir bei unserer Verfolgung ihrer bedürfen sollten. Ein Zweig wilder Rosen auf sein Grab gelegt, hindert ihn am Herauskommen; eine geweihte Kugel, die man in den Sarg schießt, tötet ihn endgültig; und welche friedbringende Wirkung ein Pfahl hat, den man ihm durch sein Herz treibt, wissen wir ohnehin; ebenso, dass das Abschneiden des Kopfes ihn zur Ruhe bringt.«

*»Dracula« von Bram Stoker (gekürzter Auszug aus Kapitel 18, erschienen im Redimus Verlag)*

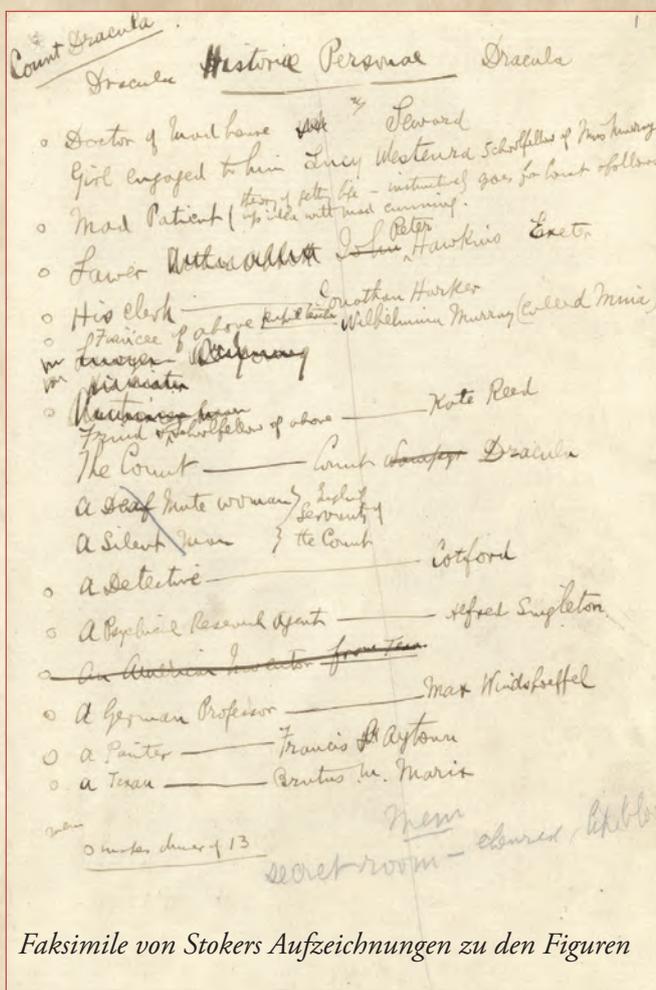
# Der Vampirmythos in der Literatur

Als Bram Stoker 1897 seinen Roman »Dracula« schrieb, ahnte er noch nicht, dass Dracula der bekannteste Vampir der Welt werden würde.

Natürlich ist Bram Stokers Roman nicht ohne Vorbilder. Vampire und vampirähnliche Wesen haben eine lange Tradition im Volksglauben.

Nachdem es im 18. Jahrhundert ganze Vampirmassenhysterien gab, gelangten Vampire langsam als Randgestalten in die fiktive Literatur der Romantik.

Die weltweit erste Vampirerzählung, in der ein Vampir die Hauptrolle spielte, erschien 1819, geschrieben vom englischen Arzt und Schriftsteller John Polidori. Die Idee zu dieser Erzählung war das Ergebnis einiger verregneter Sommertage 1816 am Genfer See. Polidori, der bekannte Schriftsteller Lord Byron, Percy B. Shelley sowie dessen spätere Frau Mary und ihre Stiefschwester Claire Clairmont langweilten sich bei dem nicht enden wollenden Regen, lasen sie sich gegenseitig Gruselgeschichten vor und beschlossen, selber welche zu schreiben. Mary Godwin, spätere Shelley, entwarf die Geschichte zu ihrem berühmten Buch »Frankenstein« und Lord Byron ein Fragment, das Polidori später als Grundlage für seine Geschichte »The Vampyre« nahm, deren Veröffentlichung einen Vampirboom auslöste.



Faksimile von Stokers Aufzeichnungen zu den Figuren

Einer der Höhepunkte dieses Booms war die 1872 veröffentlichte Novelle »Carmilla« des irischen Autors Sheridan Le Fanu, der eine Vampirin zur Hauptfigur hat, die sich für weibliche Opfer interessiert.

Bram Stoker kannte beide Geschichten gut. Der Theatermanager mit literarischen Ambitionen und einer Vergangenheit als Beamter war ein sehr akribischer Mensch. Nachdem er einmal begonnen hatte, sich für das Thema Vampire zu interessieren, recherchierte er ausgiebig und sehr genau über sieben Jahre für seinen Roman.

Sein Buch »Dracula« ist der erste Vampirroman, der unser Bild von Vampiren entscheidend geprägt hat. Seine Hauptfigur, der junge Kanzlei-angestellte Jonathan Harker, gerät in Transilvanien in die Fänge von Graf Dracula, der ihn dazu benutzen möchte, nach London umzusiedeln. In London angekommen treibt Graf Dracula dort sein Unwesen. Der Freundeskreis um Harkers Freundin holt einen Vampirjäger zu Hilfe, um das Böse zu vernichten. In Stokers Roman bekommt ein Vampir erstmals einen ebenbürtigen Gegenspieler.



*Der mittelalterliche Fürst Vlad III*

Während seiner Recherche stieß Stoker in einem Buch auf die historische Figur Vlad III, einen wallachischen Fürsten, der den Beinamen Drăculea – Sohn des Drachen – trug. Die Herrschaft des Fürsten war kriegerisch und blutig. Legenden rankten sich um seine angebliche Grausamkeit. Überliefert war in jedem Fall die von ihm verwendete Hinrichtungsmethode des Pfählens, die ihm den Namen Vlad Țepeș – Vlad der Pfähler einbrachte.

Auch Taika Waititi und Jemaine Clement ließen sich in »5 Zimmer Küche Sarg« von der Figur Vlad III inspirieren. Vergleicht man das Bild des historischen Fürsten mit dem des Protagonisten Vladislav aus dem »Familienalbum«, sieht man die deutliche Ähnlichkeit.

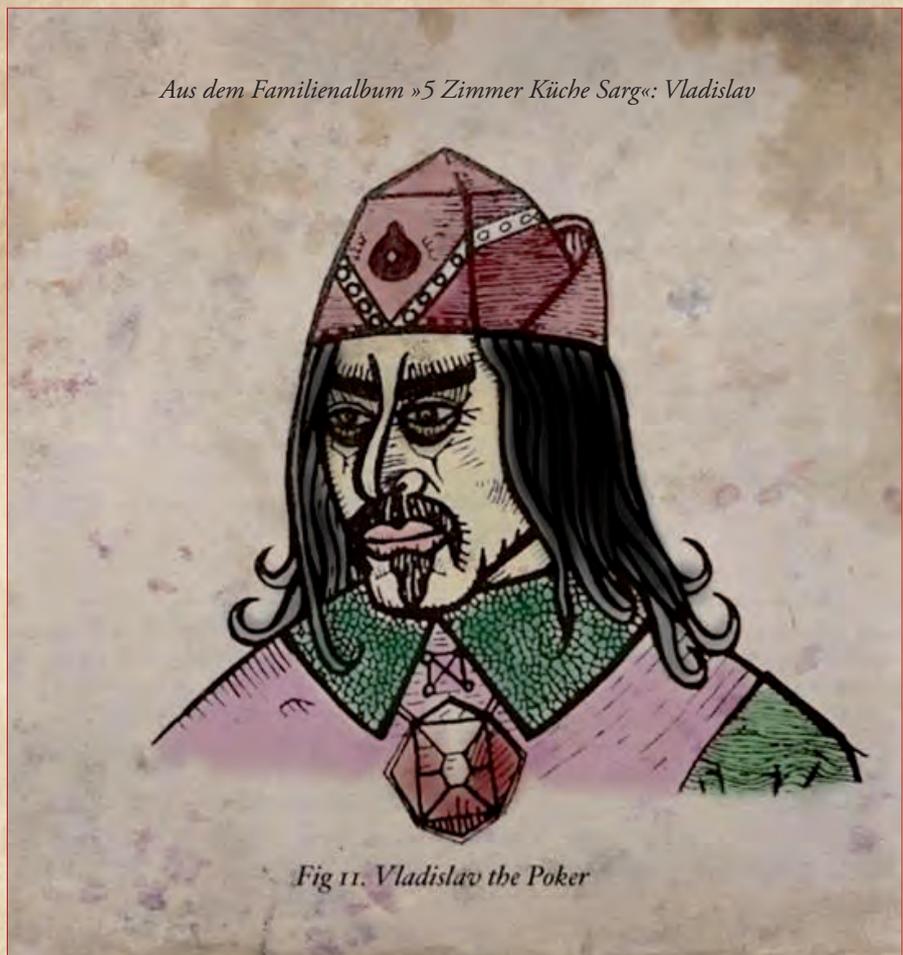
Der klangvolle Name jedenfalls und die blutrünstigen Geschichten, die den Fürsten umgaben, brachten Stoker dazu, seine Figur Dracula zu benennen.

Außerdem erweckte er so den Eindruck, bei dem blutsaugenden Grafen würde es sich möglicherweise tatsächlich um den mittelalterlichen Fürsten und eine wahre Geschichte handeln. Dazu trägt auch die ungewöhnliche Erzählweise bestehend aus fiktiven Briefen, Zeitungsartikeln und Tagebuchaufzeichnungen der Hauptfiguren bei, die dem Roman einen dokumentarischen Charakter verleiht.

Seit seinem Erscheinen ist »Dracula« ungebrochen populär und hat zahlreiche Autoren und Filmemacher beeinflusst. Die Popularität geht soweit, dass die Figur des Grafen Dracula eine Loslösung aus dem eigentlichen Werk in andere Kontexte und Formen der Darstellung erfahren hat und der Name Dracula inzwischen synonym benutzt wird für Vampir.

Im 20. Jahrhundert wurde das Vampirgenre hauptsächlich von angloamerikanischen Autoren geprägt. Wichtige Werke aus dieser Zeit sind »Ich bin Legende« von Richard Matheson, »Brennen muss Salem« von Stephen King oder »Interview mit einem Vampir« von Anne Rice.

Später verhalf die »Twilight« Reihe von Stephenie Meyer dem Genre zu neuer Popularität vor allem unter Teenagern.



*Aus dem Familienalbum »5 Zimmer Küche Sarg«: Vladislav*

*Fig 11. Vladislav the Poker*

# Der Vampirmythos im Film

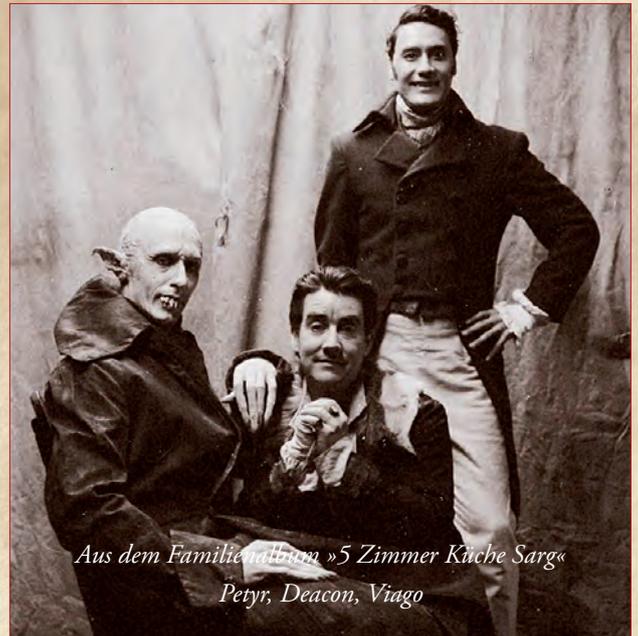


Friedrich Wilhelm Murnaus »Nosferatu«

Einer der bekanntesten Vampire der Filmgeschichte erblickte 1922 das Licht der Welt: »Nosferatu« von Friedrich Wilhelm Murnau, ein Klassiker des Horrorfilms. Obwohl Murnaus Hauptfigur Graf Orlok heißt, basiert ihre Gestaltung eindeutig auf Stokers »Dracula«. Allerdings hatte die Produktionsfirma vergessen, die Rechte für die Verfilmung bei Bram Stokers Witwe einzuholen. Das Ergebnis war ein Rechtsstreit, der die gerichtlich angeordnete Vernichtung der Filmkopien zur Folge hatte. Trotz alledem überlebten einige Kopien durch Zufall.

Während die Grundzüge der Geschichte und die Eigenschaften des Vampirs an Stokers Dracula angelehnt sind, erfand Murnau wiederum Dinge hinzu, die inzwischen als anerkannte Eigenschaften von Vampiren gelten. Es war einzig und allein Murnaus Idee, dass Vampire bei Sonnenlicht zu Staub zerfallen. In alten Legenden und auch bei Stoker sind Vampire bei Sonnenlicht lediglich stark geschwächt.

Ähnlich wie Stokers »Dracula« wurde »Nosferatu« unzählige Male zitiert und lebt in vielen Vampirfilmen in irgendeiner Form weiter. In »5 Zimmer Küche Sarg« ist die Figur Petyr stark an Graf Orlok angelehnt und eine Verneigung vor der Filmgeschichte. Solche Zitate sind beliebt. Zum einen weil sie den Zuschauer erfreuen, wenn er die Verweise erkennt. Zum anderen wird dadurch immer die ursprüngliche Geschichte miterzählt und die neue Geschichte erhält dadurch eine größere Reichhaltigkeit. In dem zum Beispiel Petyr in »5 Zimmer Küche Sarg« ein Zitat des Grafen Orlok ist, erhält Petyr eine Biografie, die der Zuschauer zu kennen glaubt, ohne dass ein einziges Wort darüber verloren wird.



Aus dem Familienalbum »5 Zimmer Küche Sarg«  
Petyr, Deacon, Viago

Nach den dramatischen Hintergründen bei »Nosferatu« kam 1931 die erste autorisierte Verfilmung von »Dracula« ins Kino, mit Belá Lugosi in der Hauptrolle. Ein weiterer stilbildender Vampir wurde von Christopher Lee 1958 in einer weiteren »Dracula« Verfilmung verkörpert. Lees Darstellung war so erfolgreich, dass es eine Fortsetzungsreihe mit ihm gab. Überhaupt war das Vampirthema seit Anbeginn des Kinos extrem beliebt und schwappt auch in andere Genres über: Science Fiction wie »I am Legend«, Trash wie »Lost Boys«, der Lieblingsvampirfilm von Taika Waititi, Musicals wie »The Rocky Horror Picture Show«, Highschoolserien wie »Buffy – im Bann der Dämonen« – überall fanden sich die blutsaugenden Monster.

Bedingt durch die Kinoerfolge von Francis Ford Coppolas »Bram Stoker's Dracula« und Neil Jordans »Interview mit einem Vampir«, beides Buchverfilmungen, erlangt das Genre seit Ende des 20. Jahrhunderts eine noch größere Popularität und gipfelt im neuen Jahrtausend in einer Art Vampirhysterie, ausgelöst durch die Verfilmung der »Twilight« Bücher.

# Volksglaube und Mythos

Blutdürstige Wesen, Unsterbliche und Untote gab es zu allen Zeiten in allen Kulturkreisen. So kennt die griechische Mythologie blutsaugende Lamien, dämonische vampirähnliche Bestien, denen es ständig nach jungem menschlichem Blut dürstet. Im arabischen Kulturkreis gibt es den leichenfressenden Ghul, ebenso ein Dämon.

Vampire aber sind keine Dämonen, sondern menschliche Wesen, die nicht sterben können – wiederkehrende Tote. Die Blutrünstigkeit der Vampire war im ursprünglichen Volksglauben nicht verbreitet. Viel entscheidender war die Auferstehung aus dem Grab, die Verwandlung von einem Toten in einen Untoten. Der Vampirglaube war besonders in den Gegenden verbreitet, in denen die Toten aufgebahrt wurden und drückte den Wunsch aus, rätselhafte Naturphänomene begrifflich zu machen. Hörten die Hinterbliebenen ein Schmatzen oder Kauen, so handelte es sich in der Regel um den einsetzenden Fäulnisprozess, nicht um einen Vampir, der dabei war, sein Leichentuch zu verspeisen. Auch fehlende Verwesung lässt nicht auf Vampire schließen, sondern auf verschiedene Umwelteinflüsse. Sogar die Idee, von einem Vampir wiederum in einen Vampir verwandelt zu werden, lässt sich recht einfach mit Krankheiten erklären, die sich durch Berühren des Toten oder Kranken an die Angehörigen übertragen.

Der Ursprung für den heute in Europa bekannten Vampirmythos liegt im südosteuropäischen Raum. Besonders im slawischen Volksglauben spielte der Vampir eine wichtige Rolle. Der erste bekannte Vampir war der 1652 verstorbene kroatische Bauer Jure Grando, der Jahre später aus seinem Grab gestiegen und das Dorf heimgesucht haben soll.

In der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts kam es in Serbien zu einer mit damaligen medizinischen Kenntnissen unerklärbaren Epidemie, die zu zahlreichen Todesfällen führte. Bei der Exhumierung zweier als Vampire verdächtigter Toter, Peter Plogojowitz und Arnold Paole, wurden die Leichen angeblich unverwest und mit Blutspuren am Mund vorgefunden, woraufhin man sie pfahlte. Durch die Verbreitung der Vorfälle in der europäischen Presse kam es zu einer allgemeinen Vampirhysterie. Maria Theresia, Erzherzogin von Österreich und Königin von Ungarn und Böhmen, schickte, ganz im Sinne der Aufklärung, naturwissenschaftliche Experten in die betroffenen Gebiete um den Aberglauben zu bekämpfen und die Menschen über die natürlichen Ursachen aufzuklären. Es gab sogar anschließend den sogenannten Vampirerlass, der bestimmte Abwehrmaßnahmen gegen Vampire verbietet.

Doch der Volksglaube war ungebrochen populär und bildete schließlich die Grundlage des modernen Vampirmythos. Autoren wie John Polidori und Bram Stoker erhöhen den Gruselfaktor, in dem sie den Vampir zu dem blutsaugenden Wesen machen, das wir heute kennen. Auch für ihr Aussehen gibt es eine wissenschaftliche Erklärung: Bei der erblichen Stoffwechselkrankheit Porphyrie ist die Produktion des roten Blutfarbstoffs gestört. Lippen und Gaumen sind geschrumpft und die Zähne, auf denen ein roter Belag haftet, treten stärker hervor. Betroffene sind lichtempfindlich, Nasen und Ohren können durch Sonnenlicht verkrüppeln. Die in Knoblauch enthaltene Substanz Dialkylsulfid verschlimmert die Symptome.

∞ Recherche: Recherchiert im Internet und in der Bibliothek zu verschiedenen Mythen und Geschichten über Untote. Sucht Euch einen Mythos aus, den Ihr besonders reizvoll findet, und schreibt eine literarische Schauerkurzgeschichte. Versetzt dabei die Hauptfigur in Eure heutige Umgebung.

# Der Vampir als Symbol für Unsterblichkeit

Der Vampir symbolisiert in sich die Ursehnsucht des Menschen nach Unsterblichkeit. Es ist vor allem das ewige Jungsein, das diese Sehnsucht ausmacht. Vampire werden nicht älter, sie sehen für immer so aus wie zu dem Zeitpunkt ihrer Verwandlung. Vampire werden auch nicht krank.

Um seinen Zustand zu erhalten, muss der Vampir menschliches Blut trinken. Dem Trinken von Blut wohnt etwas Verbotenes inne und weckt Assoziationen an einen Pakt mit dem Teufel, ähnlich wie es sich in Werken wie »Faust«, »Das Bildnis des Dorian Grey« oder »Der Meister und Margarita« findet. Und tatsächlich verbieten sowohl die Bibel als auch der Koran den Verzehr menschlichen Blutes. Die Eigenschaft, keine Alterung zu erfahren, macht den Vampirglauben zu einer Alternative zum christlichen Jenseits. Und praktischerweise erfährt man das ewige Leben als Vampir in seinem eigenen Körper und nicht als abstrakte Seele nach Ableben der körperlichen Hülle in einem noch abstrakteren Ort wie Himmel oder Hölle. Schon zu Zeiten der Vampirhysterien im 18. Jahrhundert sieht die katholische Kirche Vampire als Verbündete des Teufels, schürt aber den Abglauben, in dem sie zum Beispiel Kreuzifix, Weihwasser und Hostien zu wirksamen Gegenmitteln erklärt, um die Bevölkerung für sich zu gewinnen.

Der Vampir wurde fortan als Projektionsfläche für alle verbotenen Wünsche, die man selber nie äußern würde, genutzt. Da gerade Sexualität durch Religion und Gesellschaft unterdrückt wird, manifestieren sich viele sexuellen Begehrlichkeiten in den Bildern, die die jeweilige Gesellschaft von Vampiren entwirft. In Bram Stokers »Dracula« gibt es eine Unmenge an erotischen Anspielungen. Der Biss Draculas in den Hals erscheint wie eine Art leidenschaftlicher Kuss, der sich in unkontrollierte, unersättliche Wolllust – den Akt des Saugens, als Symbol für den Geschlechtsakt – verwandelt. Der Biss steht hier für die Penetration. Nach der ersten Nacht bei seinem Opfer Lucy ist ihr weißes Nachthemd blutbefleckt und sie wird später selber zu einem Vampir. Indem Vampire die Möglichkeit haben, andere ebenfalls in Vampire zu verwandeln und sie damit unsterblich zu machen, haben sie etwas Gottgleiches. Sie können über Leben oder Tod entscheiden.

Oft haben Vampire bestimmte Vorlieben. Es dürstet männliche Vampire zum Beispiel nach dem Blut von Jungfrauen oder nach dem junger hübscher Männer. Oder es gibt eine gewisse sadistische Komponente, die der Vampir dem Opfer gegenüber auslebt, in dem er das Opfer überwältigt und sich einfach nimmt, was er möchte. »Twilight« ist ein bekanntes Beispiel dafür, wie dieses Merkmal ins Gegenteil verkehrt wird: Es wimmelt nur so von Metaphern über sexuelle Enthaltensamkeit, wie zum Beispiel, dass Edward Bella erst nach der Hochzeit in eine Vampirin verwandelt.

Eine weitere Eigenschaft, die in Zusammenhang mit der Unsterblichkeit steht, ist die Rücksichtslosigkeit, das Leben auf Kosten anderer. Nicht umsonst sind viele literarische Vampire adelig und stehen dadurch als Symbol für die Ausbeutung niederer Volksschichten.

Interessant ist, wie Vampire mit ihrer Unsterblichkeit umgehen. Sucht man nach Berichten, wie sie ihre Zeit sinnvoll nutzen, in dem sie beispielsweise ein Instrument bis zur Perfektion erlernen, wird man nicht fündig. Statt dessen stößt man auf eine gewisse jugendliche Gleichgültigkeit, denn was auch immer man tun könnte, kann man ja auch auf die nächsten Jahrhunderte verschieben.

# Szene Katherine & Viago

So, Katherine is a Vampire now.

Katherine ist jetzt ein Vampir.

Yes.

Ja.

We decided to get together. We just thought: To hell with it. You know. What have we got to lose?

Wir sind zusammen. Wir dachten uns: Was zum Teufel können wir verlieren?

I was just sitting, doing nothing. And he came floating in and over to me and I recognized him. It was wonderful.

Ich saß gerade untätig herum. Plötzlich kam er zu mir geschwebt. Ich erkannte ihn und das war wunderbar.

And then I bit you on the neck.

Ja, und dann habe ich dich gebissen.

That's right. And I don't mind being a Vampire. I am enjoying it.

Stimmt. Und mir macht es nichts aus ein Vampir zu sein. Ich mag es.

Some people freak out a bit about the age difference. They think, what's this 96-year old lady doing with a guy four times her age? And you know: I don't care.

Manche Leute regen sich über den Altersunterschied auf. Sie denken: was macht diese 96-jährige Lady mit einem Mann, der viermal so alt ist wie sie? Mir ist das egal.

It doesn't make any difference.

Das macht keinen Unterschied.

No. They can call me cradle-snatcher. Who cares? I decided to bite her and we're gonna be together forever.

Ich könnte ihr Urgroßvater sein. Na und? Ich hab sie gebissen. Jetzt können wir für immer zusammen sein.

Wonderful.

Wundervoll.

Yeah.

Ja.



∞ Szenenanalyse: Analysiert die Szene »Katherine & Viago«. Geht dabei auf die in der Szene angesprochenen Themen Älter werden, Sterben und dem Tod entrinnen ein. Wie setzen die Filmemacher allgemein verbreitete Vorurteile ein? Wieso steht diese Szene wohl am Schluss des Films?

# The Vampire Dictionary

∞ Vocabulary: Prepare yourself and become familiar with the vampire vocabulary before you watch the movie.

vampire	Vampir
werwolf	Werwolf
witch	Hexe
zombie	Zombie
pre-deceased	noch lebend, unverstorben
servant	Diener, Gehilfe
master	Herr
blood	Blut
coffin	Sarg
fang	Fangzahn, Vampirzahn
crucifix	Kruzifix
garlic	Knoblauch
fagula	ein Kofferwort zusammengesetzt aus den Worten faggot (engl. Schwuchtel) und Dracula
fairwolves	ein Kofferwort aus fair (engl. fair) und werwolves (engl. Werwölfe)
swearwolves	ein Kofferwort aus swear (engl. fluchen) und werwolves (engl. Werwölfe)
to feast on something	sich an etwas gütlich tun
busghetti	populäre Kindersprache im englischsprachigen Raum für Spaghetti, in der deutschen Synchronisation übersetzt mit Bissghetti, was eine Anspielung auf »Twilight« ist



# The Vampire Exercises

∞ Translation: Read the English synopsis and translate it into German.

Flatmates Viago, Deacon and Vladislav are three vampires who are just trying to get by in modern society; from paying rent and sticking to the housework roster to trying to get invited in to night-clubs, they're just like anyone else – except they're immortal and must feast on human blood.

When their 8.000 year-old flatmate Petyr turns 20-something human hipster Nick into a vampire, the guys must teach him the ropes and guide him through his new found eternal life. And in return they are forced to learn a thing or two about modern society, fashions, technology and the internet. But it's the introduction of Nick's human friend, Stu, that really changes the vampire's lives and attitudes towards the ever-changing world around them.

When Stu's life is threatened, the vamps show us that maybe humans are worth fighting for, and that even though your heart may be cold and dead, it doesn't mean you can't feel anything.

∞ Speaking: Imagine that you are a vampire, a zombie or a witch. Prepare a speech for the unholy masquerade and present it in front of the class.

∞ Writing: Write an ad looking for roommates as one of the film's characters.



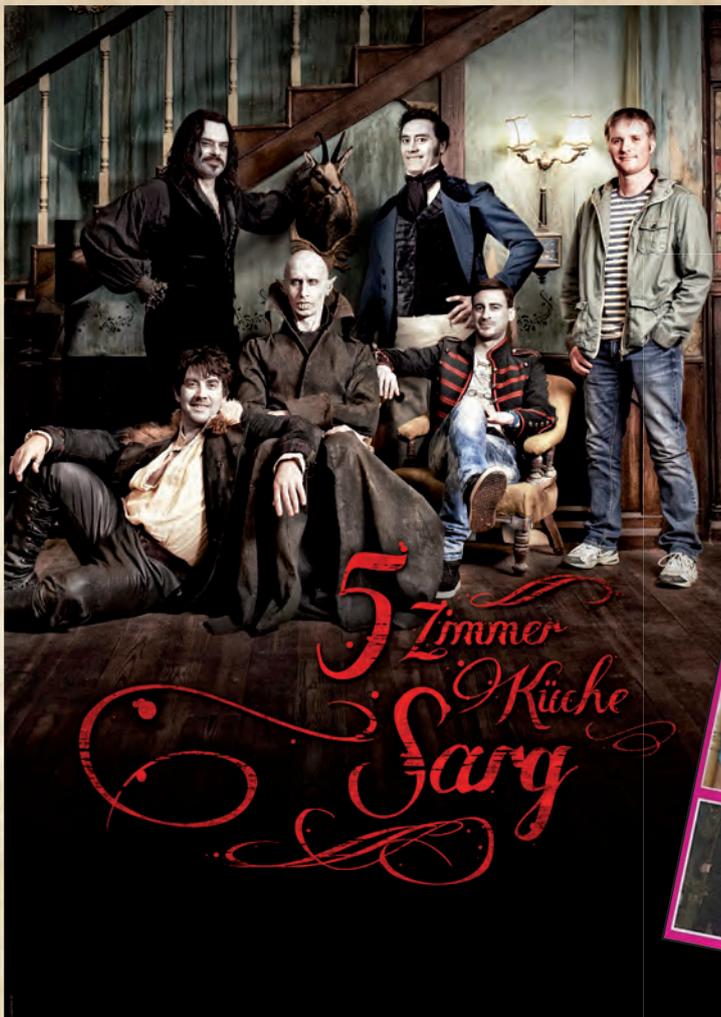
# Vampzine & Poster

Ein Filmplakat ist in erster Linie ein Werbemedium für den Film, soll also viele Menschen ansprechen, neugierig auf den Film machen, Aufmerksamkeit erregen.

∞ Analysiert das Poster zu »5 Zimmer Küche Sarg«. Wie ist die Schrift auf dem Plakat gestaltet? Welche Figuren sind zu sehen? Was erfahrt ihr über die Figuren? Welche Erwartungen weckt das Plakat in Euch? Um welches Genre handelt es sich bei »5 Zimmer Küche Sarg«?

∞ Gestaltet ein eigenes Filmplakat zu »5 Zimmer Küche Sarg«. Anregungen findet Ihr auf der Plakatwand.

∞ Gestaltet eine Zeitschrift für Vampire. Euer Vampzine kann eine bestimmte Zielgruppe ansprechen, wie Vampirinnen oder Neuvampire oder sich mit einem bestimmten Thema auseinandersetzen, wie Wohnen, Film, Computer, natürlich immer für Untote.





# A Nakatvrand



# Wohnen und Zusammenleben

Wohnen gehört zu unseren elementaren Grundbedürfnissen und ist eng mit Begriffen wie Sicherheit, Schutz, Geborgenheit, Kontakt und Kommunikation verbunden. Wie wir wohnen, wandelt sich ständig – einerseits historisch, andererseits aber auch für jede Person individuell, je nachdem, in welcher Phase ihres Lebens sie sich gerade befindet. Das moderne Wohnen ist idealtypisch gekennzeichnet durch vier gemeinsam auftretende Merkmale. Erstens gibt es eine Trennung von Arbeit und Wohnen. In der vormodernen Lebensweise unterschieden die Menschen nicht zwischen Arbeit und Wohnen. Mit der Herausbildung von Erwerbsarbeit und Arbeitsplätzen konnte sich die Wohnung zum Ort für Freizeit, Erholung und Entspannung entwickeln. Zweitens wird die Wohnung als Ort der Familie wahrgenommen, auch wenn sich dieses dominierende Leitbild in der Realität gar nicht unbedingt wiederfindet. 2012 gab es laut Mikrozensus 40,5 % Einpersonenhaushalte und 34,5 % Zweipersonenhaushalte in Deutschland. Drittens ist die Wohnung heutzutage ein Ort der Intimität und Privatsphäre. Tätigkeiten wie Schlafen, Essen, Erholung, Sexualität und Körperhygiene sind eng mit dem Wohnen verbunden und finden häufig in der Wohnung statt. Eine große Rolle spielen hierbei das Badezimmer mit Toilette innerhalb der Wohnung und die Erfindung des Flures, von dem aus die anderen Räume betreten werden. Viertens ist Wohnen ohne Wohnungsmarkt gar nicht mehr denkbar. Wohnungen oder Häuser werden gekauft oder gemietet.

Heutzutage wohnen viele junge Menschen, vor allem Studenten, in WG's. In einer WG wohnen Menschen zusammen, die nicht miteinander verwandt sind und auch keine Beziehung miteinander führen. Oft hat jeder sein eigenes Zimmer und alle teilen sich Küche, Bad und manchmal auch ein Wohnzimmer. Das Zusammenleben mit nicht verwandten Menschen gab es allerdings schon früher, beispielsweise im Kloster. Ein anderes Beispiel sind die so genannten Schlafgänger zur Zeit der Industrialisierung im 19. Jahrhundert, die nur ein Bett zum Schlafen gemietet hatten, das sie sich mit anderen teilten.

Das Wohnen in einer WG ist eine moderne Form des Wohnens und wurde in den 1960er Jahren populär. Das Besondere damals war, dass die Menschen sich bewusst und in politischer Absicht gegen das Leitbild der bürgerlichen Kleinfamilie wandten und das Wohnen als politisches Statement verstanden. Entindividualisierung der Lebensführung, kollektives Wirtschaften und gemeinsames politisches Engagement waren wichtige Ziele.



*Stu & WG, einmal im Kurzfilm, einmal im Langfilm »What We Do in the Shadows/5 Zimmer Küche Sarg«*

Heutzutage ist das Wohnen in WG's selten politisch, sondern eher pragmatisch. Denn in einer WG zu wohnen, hat viele Vorteile. Es ist günstiger, da einige Kosten von allen getragen und somit geteilt werden. Eine WG ist auch immer ein sozialer Ort. Es ist meistens jemand da, man kann gemeinsam in der Küche plaudern, kochen oder Partys feiern. Oder Filme machen. Stu zum Beispiel ist im Film, weil er eben Stu ist. Als Taika Waititi einen Kurzfilm namens »What We Do in the Shadows« drehte, half er mit, klar, denn er war Taikas Mitbewohner. Stus Performance war so überzeugend, dass er später auch in dem gleichnamigen Langfilm mitspielte. Seine WG-Erfahrungen hat Taika Waititi in »What we do in the Shadows« einfließen lassen. Denn es gibt keine WG ohne Konflikte. Manchmal kann das ganz schön Nerven kosten. Klassische Konflikte drehen sich oft ums Putzen, den Kühlschrankinhalt oder die Haushaltskasse.

Die richtigen Mitbewohner zu finden ist nicht so einfach. Internetportale wie [www.wg-gesucht.de](http://www.wg-gesucht.de) helfen bei der Suche.

# Vampire spülen nicht ab

Verteilt Rollen anhand der Figurenkarten und bildet Gruppen aus Untoten auf der Suche nach Mitbewohnern oder einem WG-Zimmer. Bei der Ausgestaltung Eurer Figur sind Euch keine Grenzen gesetzt. Seid kreativ! Dann kann es losgehen mit der Suche nach dem richtigen Mitbewohner. Jede WG präsentiert zum Schluss den Anderen ihren Entscheidungsprozess, das Ergebnis und begründet ihre Entscheidung.

Verteilt Rollen anhand der Figurenkarten und teilt jeder Zweiergruppe einen Konflikt von der Pinnwand zu. Versucht Eurer Problem zu lösen. Am Ende präsentiert Ihr der Klasse Euer Ergebnis.

Hier ein paar Tipps zur erfolgreichen Kommunikation bei Konflikten:

Versuch Deinen Mitbewohner zu verstehen, bevor Du Dich in all Deiner untoten Wut auf ihn stürzt. Wieso handelt dein Gegenüber wie es handelt? Macht er es aus Langeweile, Ignoranz, Provokation, Bequemlichkeit, in guter Absicht oder vielleicht sogar als Reaktion auf Dein Verhalten? Ist Dein Mitbewohner defensiv oder offensiv? Überlege, inwieweit Dein eigenes Verhalten zu dem Konflikt beigetragen hat. Sobald Dir diese Sachen klar sind, kannst Du Dir überlegen, wie Du das Problem am besten ansprichst, um sein oder ihr Verhalten zu ändern.

Du solltest immer sachlich argumentieren, immerhin lebt ihr vielleicht noch ein paar hundert Jahre zusammen. Verpacke Deine unangenehme Nachricht gut. Stelle zum Beispiel heraus, dass Du Deinen Mitbewohner sehr magst, bevor Du das Problem ansprichst. Wichtig ist auch, Deinem Gespräch einen guten Rahmen zu geben. Nimm dir Zeit und fordere das auch von Deinem Mitbewohner ein. Du könntest ihn oder sie zum Beispiel zum Essen in die WG-Küche einladen.

Versuche, Empathie zu wecken. Anstatt mit Vorwürfen um dich zu werfen, solltest du klarstellen, warum das Verhalten Deines Mitbewohners Dich stört. Stelle klar, dass es wichtig für Dich ist und es Dich wirklich stört. Vielleicht ist Deinem Gegenüber das noch gar nicht aufgefallen.

Schlage eine Lösung für das Problem vor. Vielleicht hat dein Gegenüber auch eine Lösung parat. Umso besser. Am Ende kann auch ein Kompromiss stehen. Wenn Ihr beide damit einverstanden seid, ist ein Kompromiss vielleicht sogar die beste Lösung.

# Figurenarten



Dion, der Werwolf, ist sehr gesellig. Das ist schön. Immer ist was los, aber mit Dion als Mitbewohner sind auch immer seine Werwolfkumpels zu Gast. Das kann ganz schön nerven. Außerdem macht er immer alles was Anton, der Alphawolf, sagt. Man muss sich also auf jeden Fall mit Anton gut verstehen.



Aaron, den Zombie kann man auf jede Party mitnehmen. Sein Hobby ist es, auf sogenannte »Zombie Walks« zu gehen, weil er wegen seines auffälligen Äußeren nicht so oft raus kann. Er ist öfter mal deprimiert, weil es so schwierig ist, an frisches Fleisch zu kommen.



Viago ist stets höflich, kulturinteressiert und gesellig. Er hat einen ausgeprägten Sinn für Pünktlichkeit, Sauberkeit und Ordnung. Seine Freunde finden das etwas pedantisch. Aber Viago ist eine Frohnatur und hat niemals schlechte Laune. Bei Konflikten kann er gut vermitteln. Seine Hobbys sind töpfern, musizieren und das Sammeln von antiken Gegenständen. Er ist sehr sensibel, aber wenn er etwas möchte, ist er nicht zu stoppen.



Jackie ist erst kürzlich zum Vampir geworden. Sie hat sich gut in ihre Rolle eingefunden und kommandiert fleißig ihren Ehemann, der jetzt ihr Diener ist, in der Gegend herum. Das ist praktisch, wenn man selber nicht gerne putzt. Allerdings braucht sie viel Platz, denn Kinder hat sie auch.



Declan, der Werwolf, ist sehr gesellig. Das ist schön. Immer ist was los, aber mit Declan als Mitbewohner sind auch immer seine Werwolfkumpels zu Gast. Das kann ganz schön nerven. Außerdem macht er immer alles was Anton, der Alphawolf, sagt. Man muss sich also auf jeden Fall mit Anton gut verstehen.



Pauline Ivanovich, genannt das Biest, ist sehr attraktiv. Man sollte sich auf nächtliche Männerbesuche und wilde Orgien gefasst machen. Alle paar Jahrzehnte beginnt sie eine Beziehung mit Vladislav. Wenn das passiert, sollte man das Haus verlassen. Glücklicherweise hält dieser Zustand nie lange an.

# CFigurenarten



Vladislav ist ein cooler Typ. Mit Ordnung hat es der Vampir nicht so, aber er ist gesellig und bei jeder Party gerne dabei. Er ist ein bisschen selbstverliebt, sehr selbstbewusst und legt großen Wert auf das richtige Styling. Im Bad braucht er extra viel Platz und auch Zeit. Historische Folterinstrumente sind sein Ding. Gerne hätte er einen Hobbyraum im Keller für seine Folterkammer.



Matt, der Werwolf, ist sehr gesellig. Das ist schön. Immer ist was los, aber mit Matt als Mitbewohner sind auch immer seine Werwolfkumpels zu Gast. Das kann ganz schön nerven. Außerdem macht er immer alles was Anton, der Alphawolf, sagt. Man muss sich also auf jeden Fall mit Anton gut verstehen.



Eine der Spezialitäten des Vampirjägers Brad ist es, auf vamp-gesucht.de neue Opfer zu finden. Hier ist Vorsicht geboten für alle Vampire, denn er weiß eine Menge über sie und tarnt sich gut. Hat man ihn erstmal im Haus, ist es zu spät. Keine Gefahr besteht für Werwölfe und Zombies. Er muss aber auch aufpassen, dass er sich diesen nicht als Dessert präsentiert.



Die Vampirzwillinge sind eigentlich gar keine Zwillinge, aber da sie immer zu zweit auftauchen, hat ihnen irgendjemand vor einigen Jahrzehnten diesen Spitznamen gegeben. Sie sind ziemlich nett und putzen auch, nachdem sie einen Pädophilen verspeist haben.



Nathan G., der Werwolf, ist sehr gesellig. Das ist schön. Immer ist was los, aber mit Nathan G. als Mitbewohner sind auch immer seine Werwolfkumpels zu Gast. Das kann ganz schön nerven. Außerdem macht er immer alles was Anton, der Alphawolf, sagt. Man muss sich also auf jeden Fall mit Anton gut verstehen.



Deacon strickt gerne und praktiziert erotischen Tanz. Seine Rock'n'Roll Allüren lässt der Vampir bei jeder Gelegenheit raushängen. Er hält sich meistens eine Dienerin, was praktisch ist, denn diese erledigt die Hausarbeit für ihn, die definitiv unter seiner Würde ist.

# CFigurenkarten



Anton, der Alphawolf ist ein ziemlich cooler Typ. Er hat seine Truppe fest im Griff. Gemeinsam sind sie die sogenannten »Fairwölfe«. Mit ein bisschen Überzeugungsarbeit versteht er sich auch mit Vampiren und anderen Untoten ganz gut. Entgegen dem allgemeinen Vorurteil kann er sich zusammenreißen und pinkelt nicht an jeden Baum. Er duscht täglich und trocknet sich auch ab. Nach nasser Hund riecht er nur, wenn er in den Regen gekommen ist.



Nathan M., der Werwolf, ist sehr gesellig. Das ist schön. Immer ist was los, aber mit Nathan M. als Mitbewohner sind auch immer seine Werwolfkumpels zu Gast. Das kann ganz schön nerven. Außerdem macht er immer alles was Anton, der Alphawolf, sagt. Man muss sich also auf jeden Fall mit Anton gut verstehen.



Petyr ist eher von der stillen Sorte. Am liebsten liegt er im Sarg rum, wo er seine Ruhe hat. Partys und andere Geselligkeiten sind ihm zuwider. Nach 8.000 Jahren Existenz hat er gelernt, dass Ordnung überbewertet wird und es wichtigere Dinge gibt. Man weiß nie, aus welchem Jahrhundert das Skelett aus seinem Zimmer gerade stammt. Sein Lieblingsfilm ist »Nosferatu« von Friedrich Wilhelm Murnau.



Stu ist kürzlich zum Werwolf geworden, eher von der schweigsamen Sorte und supernett. Er ist Vegetarier, spielt Tennis und praktiziert Taekwondo. Und als Systemadministrator kann er Computer. Freundschaft ist ihm sehr wichtig und wenn es um seinen besten Freund Nick geht, entwickelt er erstaunliche kommunikative Fähigkeiten.



Katherine ist erst seit wenigen Tagen ein Vampir, hat aber langjährige Erfahrung als Mensch. Seit ihrer Verwandlung ist sie noch mal richtig aufgeblüht. Außerdem ist sie seit kurzem wieder liiert mit Viago, ihrer Jugendliebe.



Nick ist erst seit kurzer Zeit ein Vampir, hat eine große Klappe und erzählt immer allen, wie toll er ist. Mit Nick befreundet zu sein hat große Vorteile. Er kennt so ziemlich jeden und mit Nick im Schlepptau kommt man deswegen in jeden Club. Sein bester Freund Stu ist immer dabei.

# Einwand

2) Das Bad ist total verdreckt, aber du hast schon die letzten drei Male geputzt. Sprich das Problem an.

1) Dein Mitbewohner hat wieder mal bis spät in den Nachmittag hinein Party gemacht. Du bist totmüde, weil du nicht schlafen konntest. Konfrontiere Dein Gegenüber mit dem Problem.

3) Dein neuer Mitbewohner hat als erstes mit deiner Ex oder deinem Ex rumgeknutscht. Es ist zwar vorbei, aber toll findest Du das trotzdem nicht. Sprich es an.

4) Die neue Mitbewohnerin oder der neue Mitbewohner ist total sexy. Leider findet Dein Gegenüber das auch. Jetzt habt Ihr ein Problem. Sprich es an.

5) Du verdächtigst Deinen Mitbewohner dein Külschrankfach geräubert zu haben. Sprich ihn oder sie darauf an.

7) Eine Freundin Deines Mitbewohners war zu Gast. Nach dem nächtlichen Fressgelage ist Dein schönes Sofa total eingesaut. Du bist jetzt sauer. Sprich es an.

6) Du bist in die WG gezogen, weil Du Gemeinschaft magst. Das klappt eigentlich total super: gemeinsames Essen, Kino, Partys. Nur dein Gegenüber ist schon wieder nicht zum Unheiligen Maskenball mitgekommen. Und überhaupt nimmt er nie so richtig am WG-Leben teil. Das findest Du schade. Sprich das Problem an.

8) Dein Mitbewohner oder einer seiner Freunde hat deine Katze aufgegessen. Das findest Du nicht so toll. Sag es ihm.

9) Dein Mitbewohner liebt Frettchen. Leider ein bisschen zu sehr. Seit gestern ist schon wieder eins dazu gekommen. Du bist zwar untot, aber trotzdem beißen Dich die Biester in einer Tour und stinken und lärmern in der Gegend rum. Ein Mitbewohner ist deshalb schon ausgezogen. Sprich das Problem an.

10) Du willst einfach nur in Ruhe fernsehen und schon die fünfte Nacht in Folge hängt der komplette Freundeskreis Deines Mitbewohners im Wohnzimmer rum. Du magst die eigentlich alle total gerne, aber das wird Dir jetzt irgendwie zu viel. Sprich das Problem an.

11) Dein Mitbewohner ist mit seiner Miete 10 Jahre im Rückstand. Sprich ihn darauf an.

# Einwand

12) Weihnachten steht vor der Tür. Du willst unbedingt einen Weihnachtsbaum im Wohnzimmer aufstellen, weißt aber, dass Dein Gegenüber nichts schlimmer findet als sowas Spießiges, was doch nur Menschen haben. Versucht eine Lösung zu finden, mit der alle zufrieden sind.

13) Du hast Dich in Deinen Mitbewohner bzw. Deine Mitbewohnerin verliebt. Ein Tabu in einer WG. Sprich mit Deinem Gegenüber.

14) Dein Mitbewohner hat Deinen Rasierer benutzt. Du willst gar nicht wissen an welchen Körperstellen, es ist auch so schon eklig genug. Sprich ihn darauf an.

15) Die Freundin oder der Freund Deines Gegenübers ist jetzt schon seit sechs Wochen da. Du verstehst zwar, dass die beiden ihre Zeit genießen, wenn sie die mal haben. Immerhin führen sie eine Fernbeziehung. Dachtest Du jedenfalls. Oder habt Ihr jetzt, ohne dass Du davon wusstest, eine neue Mitbewohnerin bzw. einen neuen Mitbewohner? Bring Deinem Gegenüber schonend bei, dass dies kein Dauerzustand werden kann.

16) Du kommst abends in die Küche und stellst fest, dass das Geschirr sich stapelt bis zur Decke, obwohl Du gestern erst abgespült hast. Sag Deinem Gegenüber, dass Du das nicht so toll findest.

17) Bei der gestrigen Party Deines Mitbewohners hat einer seiner Gäste Deine Gitarre kaputt gemacht. Du möchtest gerne rausfinden, wer das war, und Deine Gitarre natürlich ersetzt bekommen.

18) Dein Mitbewohner ist der totale Putzteufel. Am Anfang fandest Du das total super, aber jetzt geht Dir das auf den Geist. Nicht nur, dass er selber ständig am Putzen ist, jetzt versucht er auch noch alle davon zu überzeugen, das Waschbecken nach Benutzung mit einem trockenen Tuch auszuwischen, damit keine Kalkflecken zurückbleiben. Sprich an, dass Du das total übertrieben findest.

19) Obwohl ihr ausgemacht hattet, dass in der Wohnung nicht geraucht wird, hält sich Dein Mitbewohner nicht daran, wenn Du gerade mal nicht hinschaust. Konfrontiere dein Gegenüber damit.

20) Dein Mitbewohner pinkelt ständig im Fliegen und kleckert alles voll. Er findet das total cool. Du nicht. Findet eine Lösung.

# Filmland Neuseeland

Neuseeland als Filmland, wie wir es heute kennen, blühte erst in den 1970er Jahren auf. Nach der Stummfilmära wurden in Neuseeland hauptsächlich Dokumentarfilme produziert. Doch 1965 emigrierte der Australier Roger Donaldson nach Neuseeland und drehte dort 1977 seinen Debütfilm »Schlafende Hunde«. Der Thriller war der erste in Neuseeland produzierte Spielfilm seit 15 Jahren und der erste Film aus Neuseeland überhaupt, der es ins US-amerikanische Kino schaffte. Donaldson war maßgeblich am Aufbau der neuseeländischen Filmindustrie beteiligt.

Danach bekamen auch andere neuseeländische Filmemacher internationale Aufmerksamkeit. 1984 lief das Debüt »Vigil« von Vincent Ward in Cannes und 1986 war »Quiet Earth« von Geoff Murphy im deutschen Kino zu sehen.

In den 1990er Jahren kamen mehr und mehr Filme heraus, die auch neuseeländische Themen zum Gegenstand hatten. »Das Piano« erhielt drei Oscars® und die Goldene Palme. Kate Winslet startete in Peter Jacksons »Heavenly Creatures«, in dem sie eine minderjährige Mörderin spielte, ihre Schauspielkarriere. Die dramatische Geschichte einer Māori-Familie erzählte Lee Tamahori in »Die letzte Kriegerin«, der unzählige Preise erhielt. Auch beliebt und erfolgreich war »Whale Rider« über Paikea, ein Māori-Mädchen, das sich über traditionelle Regeln hinwegsetzt.

Seit 1987 stellten Richard Taylor und Tania Rodgers – anfangs in ihrer Wohnung – Puppen, Requisiten, Kreaturen, Miniaturen und andere Dinge und Effekte für Filme her. »Der Herr der Ringe«, der 17 Oscars® gewann und an dem sie über sieben Jahre arbeiteten, machte die Firma mit dem Namen »Weta Workshop« weltberühmt. Ihr ist es zu verdanken, dass wir bei Neuseeland heute hauptsächlich an tolle Spezialeffekte denken. Zu den bekannten neuseeländischen Filmen zählen: »King Kong«, »Die Chroniken von Narnia«, »Der Hobbit« oder die Filme von Taika Waititi wie »Eagle vs. Shark« oder »5 Zimmer Küche Sarg«.

Außer dem Weta Workshop und Weta Digital gibt es im kreativen Umfeld in dem Wellingtoner Vorort Miramar noch die Schwesterfirmen Stonestreet Studios, Portsmouth Hire und Peter Jacksons renommierte Park Road Postproduction, die verantwortlich waren für den Soundmix und den Endschliff von Taika Waititis und Jemaine Clements »5 Zimmer Küche Sarg«.

## WELLINGTON

