
BACHELORARBEIT

Herr
Sven Michael Grell

**Die Entwicklung des
filmischen Genres "Science
Fiction" - Ein Vergleich von
Andrej Tarkowskijs "Stalker"
und
Alex Garlands "Annihilation"**

2019

BACHELORARBEIT

**Die Entwicklung des
filmischen Genres "Science
Fiction" - Ein Vergleich von
Andrej Tarkowskijs "Stalker"
und
Alex Garlands "Annihilation"**

Autor:
Herr Sven Michael Grell

Studiengang:
Film und Fernsehen - Regie

Seminargruppe:
FF14sR2-B

Erstprüfer:
Herr Professor Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Frau Dr. Kerstin Britta Schaefer

BACHELOR THESIS

The development of the filmic genre "Science-Fiction" - A comparison of Andrej Tarkowskijs "Stalker" and Alex Garlands "Annihilation"

author:
Mr. Sven Michael Grell

course of studies:
Film and Television - Directing

seminar group:
FF14sR2-B

first examiner:
Mr. Professor Peter Gottschalk

second examiner:
Ms. Dr. Kerstin Britta Schaefer

Bibliografische Angaben

Grell, Sven Michael:

Die Entwicklung des filmischen Genres "Science Fiction" - Ein Vergleich von Andrej Tarkowskijs "Stalker" und Alex Garlands "Annihilation"

The development of the filmic genre „Science-Fiction“ - A comparison of Andrej Tarkowskijs „Stalker“ and Alex Garlands „Annihilation“

59 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2019

Abstract

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Entwicklung des filmischen Science-Fiction-Genres, welches durch einen analytischen Vergleich verdeutlicht wird. Es wird eine allgemeine Definition des Genres vorgenommen sowie die historische Entwicklung des Science-Fiction-Films beschrieben. Die anschließenden Analysen der Filme STALKER (1978) und ANNIHILATION (2018) setzen ihre Schwerpunkte auf die Narration sowie ihre visuellen und auditiven Umsetzungen. Zudem werden auch produktionsgeschichtliche Hintergründe erwähnt. Der abschließende Vergleich setzt die beiden Filme in Bezug zu dem Genre der Science-Fiction.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	II
Abbildungsverzeichnis	V
1 Einleitung.....	1
1.1 Zielsetzung.....	1
1.2 Gliederung und Vorgehensweise	2
2 Science-Fiction.....	3
2.1 Definition.....	3
Genre.....	3
Novum.....	3
Verfremdung.....	5
2.2 Entwicklung der Science-Fiction.....	6
19. Jahrhundert - SF in der Literatur	6
1900 - 1920 - Die Anfänge des SF-Kinos.....	7
1930 - 1950	8
Die 50er Jahre	10
Die 60er Jahre	11
SF im TV der 60er	12
2001: A Space Odyssee und die 70er Jahre	13
Star Wars.....	15
80er bis frühe 2000er.....	16
SF Heute	19
3 Methodik	20
4 Andrej Tarkowskijs „Stalker“	21
4.1 Handlung	21
4.2 Narrativer Aufbau	24
4.2.1 Dramaturgie	24
12 Wegstationen nach Vogeler.....	24
4.2.2 Erzählstruktur.....	26
4.2.3 Schnitt und Montage	27
4.3 Filmische Umsetzung.....	28
4.3.1 Visuell	28

4.3.2	Auditiv	29
4.4	Biografisches zum Regisseur und Produktionsgeschichte.....	31
	Biografie - Andrei Tarkowskij	31
	Produktion.....	31
	Rezeption	32
5	Alex Garlands „Annihilation“	33
5.1	Handlung	33
5.2	Narrativer Aufbau	37
	5.2.1 Dramaturgie	37
	12 Wegstationen nach Vogeler.....	37
	5.2.2 Erzählstruktur.....	39
	5.2.3 Schnitt und Montage	40
5.3	Filmische Umsetzung.....	41
	5.3.1 Visuell	41
	5.3.2 Auditiv	43
5.4	Biografisches zum Regisseur und Produktionsgeschichte.....	44
	Biografie - Alex Garland	44
	Produktion.....	44
	Rezeption	45
6	Vergleich beider Filme in Bezug auf das Genre Science Fiction	46
6.1	Vergleich der Dramaturgie	46
	6.1.1 Die zentralen Nova - Die Zone und der Schimmer	46
	6.1.2 Erzählmodell	47
6.2	Vergleich der audiovisuellen Ebene	48
	6.2.1 Visuelle Verfremdungseffekte	48
	Das kaleidoskopische Spektakel.....	49
	6.2.2 Ton und Musik	50
	Musik.....	50
	Ton	51
6.3	Gesellschaftlicher und historischer Rahmen.....	51
6.4	Zusammenfassung.....	53
6.5	Fazit.....	54
7	Schlussbetrachtung.....	56

Inhaltsverzeichnis	IV
7.1 Zusammenfassung.....	56
7.2 Angrenzende Felder.....	59
Literaturverzeichnis	XIV
Quellen:.....	XIV
Internetquellen:	XVI
Filmverzeichnis	XVII
Abbildungsquellenverzeichnis.....	XIX
Anlagen.....	XX
Tabelle 1: Sequenzprotokoll A	XX
Tabelle 2: Sequenzprotokoll B	XXVI
Eigenständigkeitserklärung	XXXV

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Mondlandung in LE VOYAGE DANS LA LUNE (1902)	7
Abbildung 2: Marias Verwandlung in einen Roboter in METROPOLIS (1920)	8
Abbildung 3: Flash Gordon - Werbeplakat der ersten Folge des Serials.....	9
Abbildung 4: Forbidden Planet - Futuristisches Labor	11
Abbildung 5: 2001: A Space Odyssey - Inkonischer Matchcut.....	14
Abbildung 6: TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY - Digitaler Effekt - T1000 wandelt seine Gestalt	18
Abbildung 7: (links) Einstellung in der Kneipe (Sequenz 7) und (rechts) Einstellung der Kneipe (Sequenz 33).....	24
Abbildung 8: Nahe Einstellungen der Tochter (Sequenz 34 u. 37).....	28
Abbildung 9: Beispiel: Blicke in die Kamera (l. Sequenz 29; r. Sequenz 36).....	29
Abbildung 10: Beispiel für einen prisamtischen Effekt in ANNIHILATION (Sequenz 22)	41
Abbildung 11: Steigerung der digitalen Spezialeffekte (links oben: Sequenz 3; recht oben: Sequenz 32; links unten: Sequenz 41; rechts unten: Sequenz 55)	42
Abbildung 12: Der Spezialeffekt lässt ein unmögliches Wesen real erscheinen.....	48
Abbildung 13: links: Schriftsteller mit Dornenkrone (Sequenz 30); rechts: Zeichnung des Filmplakats	52

Collagen sind zu lesen von:

LINKS OBEN nach RECHTS OBEN nach

LINKS UNTEN nach RECHTS UNTEN

1 Einleitung

1.1 Zielsetzung

Das Genre der Science-Fiction übte schon immer Faszination auf mich aus. Es sind nicht nur die phantastischen Welten, die in der Literatur und im Film beschrieben werden, sondern auch die Mannigfaltigkeit an Geschichten und anderer Genres, die in der Science-Fiction Platz finden.

Das Filmgenre ist mit Vertretern wie Georges Méliès' *LE VOYAGE DANS LA LUNE* (1907) fast so alt wie das Medium Film selbst. Die Entwicklung des Genres von ihren Anfängen bis zur Gegenwart zu untersuchen, bedeutet auch ein Stück weit den Film an sich und seine Veränderungen über die Jahrzehnte zu beschreiben. Diese Bachelorarbeit setzt sich das Ziel, die Entwicklung des Genres bis heute aufzuzeigen und anhand zweier Filmbeispiele zu verdeutlichen. Das gewählte Beispiel für einen Film aus den 70er Jahren ist Andrej Tarkowskij's *STALKER* (1978). Im Gegensatz dazu steht Alex Garland's *ANNIHILATION* (2018), welcher 40 Jahre später eine ähnliche Prämisse erzählt, jedoch unter völlig anderen Voraussetzungen entstand.

Um die Genreentwicklung mittels der beiden Filme zu verdeutlichen, sollen sie genre-spezifisch verglichen werden. Dieser Ansatz soll drei Fragen beantworten:

- Welche Konstanten aus dem Genre der Science Fiction bleiben unverändert?
- Welches sind die Variablen, aus denen eine Genreentwicklung ersichtlich wird?
- Welche Bedeutung hatte der historische und gesellschaftliche Rahmen, in dem die Filme entstanden sind, auf ihre genre-interne Ästhetik?¹

¹ Vgl. Faulstich, Werner. Grundkurs Filmanalyse. 2002: S. 200

1.2 Gliederung und Vorgehensweise

Die vorliegende Bachelorarbeit - Die Entwicklung des filmischen Genres "Science Fiction" - Ein Vergleich von Andrej Tarkowskijs "Stalker" und Alex Garlands "Annihilation" - ist in sieben Kapitel unterteilt. Das erste Kapitel dient der Einführung in das Thema und beschreibt das Ziel dieser Arbeit.

Das zweite Kapitel widmet sich der Definition der Science Fiction. Einerseits werden feste Merkmale und Konventionen aufgeführt, welche das Genre allgemein und zeitunabhängiger beschreiben. Anschließend wird die historische Entwicklung des Genres behandelt.

Das dritte Kapitel stellt die Methodik vor, mit der die Filme untersucht werden sollen.

Folgend werden im vierten und fünften Kapitel die zentralen Filme vorgestellt und analysiert. Untersucht werden ihre Dramaturgie, auditive und visuelle Gestaltung sowie die Produktionsgeschichte. Auch eine Kurzbiographie der jeweiligen Regisseure wird beschrieben.

Inhalt des sechsten Kapitels ist ein detaillierter Vergleich beider Filme. Dabei werden Handlungen, Dramaturgie und die Umsetzungen der Filme gegenübergestellt. Schwerpunkt liegt bei dem Vergleich auf der Genrezugehörigkeit zu der Science Fiction. Auch auf die zeitlichen Produktionsvoraussetzungen wird eingegangen.

Im siebten und letzten Kapitel werden die erarbeiteten Ergebnisse zusammengefasst und bewertet. Es bildet damit auch den Abschluss dieser Arbeit.

2 Science-Fiction

2.1 Definition

Der erste Teil dieses Kapitels widmet sich der Definition der Science-Fiction. Science-Fiction wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit mit SF abgekürzt. Um sich ihr anzunähern, werden spezifische SF-Motive beschrieben. Im Anschluss werden sie in ein Verfahren zusammengefasst, aus welchem eine Definition für die SF abgeleitet wird. Da es sich beim Film um ein audio-visuelles Medium handelt, soll anschließend auch auf narrative und formale Gestaltungsmöglichkeiten eingegangen werden, die für die SF typisch sind.

Der Ursprung des Genres stammt aus der Literatur des 19. Jahrhunderts. Der Begriff wurde später analog für den Film verwendet.²

Genre

Die Einteilung in ein Genre soll dem Rezipienten eine Form der Einordnung des Filmes bieten. Das Genre ist dabei keine festgeschriebene Beschreibung, sondern ein historisch wandelbarer Rahmen aus Motiven und Konventionen. Da vor allem im modernen Film die Mischungen von Genres gehäuft vorkommen, ist es sinnvoll, keine klare Linie zwischen ihnen zu ziehen und sie nicht als feste systematische Einordnung zu benutzen. Ein Genre bietet vielmehr ein Orientierungsraster, welches kulturelle Stereotype enthält und kollektiv decodiert werden kann. So tendiert auch die Kategorie Science-Fiction zu permeablen Grenzen und bedient sich von, bzw. beeinflusst andere Genres.³

Novum

Trotz der Wandelbarkeit der SF liegen ihr doch spezifische Eigenschaften zu Grunde, die es erlauben, einen Film der SF zu identifizieren. Die SF zeichnet sich durch ein wunderbares Element aus, welches sich von unserer bekannten Realität unterscheidet und die Handlungswelt des Films entscheidend zur unseren verändert. Autor Simon

² Vgl. Koebner, Thomas. Filmgenres Science-Fiction. 2003: S.9

³ Vgl. Faulstich. 2002: S. 28-29; King, Geoff. Science fiction cinema: from outerspace to cyberspace. 2000: S. 10-11

Spiegel führt in seinem Buch „Die Konstitution des Wunderbaren“ für jenes Element den Begriff des Novums ein. Jedoch stellt er auch gleichzeitig die Frage, wie sich ein solches Element von denen aus Märchen und der Fantasy unterscheidet.⁴

Eine Möglichkeit, das SF-Novum von anderen abzugrenzen, ist die Sammlung von Motiven innerhalb des Genres. Es bietet den ersten Ansatz, um aus ihnen eine Definition zu formulieren. Thomas Koebner führt in dem Sammelband „Filmgenres Science-Fiction“ mehrere dieser Motive auf.

So beinhalten SF-Filme alternative Geschichtserzählungen, in denen bestimmte Aspekte der Geschichte zu unserer abweichen oder Gesellschaftsmodelle zugespitzt weiter erzählt werden. Beispiele dafür sind Utopien, dystopische Diktaturen oder postapokalyptische Erzählungen, in denen sich Menschen in anarchistischen Auseinandersetzungen befinden, mit sich selbst oder ihrer Umwelt.

Außerirdische Lebensformen spielen in der SF oft eine zentrale Rolle. Die Wesen aus dem Weltall können dem Menschen dabei feindlich oder wohlgesinnt sein. Genau wie die Spannweite ihrer Gesinnung, kann auch ihre Form anthropomorphe Züge haben oder in gänzlich fremder Gestalt auftreten.

Das Motiv des künstlichen Menschen tritt auch in Erscheinung. So finden sich die als Diener erschaffenen Roboter als modernes Gegenstück zum Golem oder Frankenstein's Monster wieder. Sie sind dem Menschen nützlich, können aber auch gegen ihre Schöpfer rebellieren. Der humanoide Doppelgänger stellt eine besondere Form dar, denn er ist als Homunkulus der SF kaum noch vom echten Menschen zu unterscheiden.

Auch der Mensch dringt in den Weltraum vor. Diese Abenteuerreisen sind Expeditionen in die Unendlichkeit des Alls und können somit auf allerhand Gefahren und Unbekanntes treffen. Einsame Reisende in ihrem Raumschiff, Landungen auf fremden Planeten oder galaxienübergreifende Allianzen zwischen Menschen und Aliens können erzählt werden.

Eine weitere Form der Reise stellt das Vordringen in alternative Realitäten dar. Der Mensch betritt die Zukunft oder die Vergangenheit. Handlungen in anderen Zeitebenen haben Auswirkungen auf seine Gegenwart oder umgekehrt. Oder er tritt in virtuelle Welten oder Traumvorstellungen.⁵

⁴ Vgl. Spiegel, Simon. Die Konstitution des Wunderbaren. 2007: S. 42

⁵ Koebner. 2003: S. 9-10

Gemeinsam haben diese Motive, dass sie immer einen Bezug zu unserer empirischen Welt herstellen. Gleichzeitig geben sie nur den Anschein, real möglich zu sein. „Das Novum – so die implizite Behauptung der SF – ist kein Phantasiegebilde aus einer Märchenwelt, sondern geht mit den Naturgesetzen unserer empirischen Welt konform, ist scheinbar realitätskompatibel. Um diesen Anschein zu erzeugen, gibt die SF vor, dass ihre Welten mit der unseren identisch sind oder zumindest mit ihr in Verbindung stehen.“⁶

So ist auch die Annahme nicht immer zutreffend, dass Geschichten der Science-Fiction in der Zukunft spielen. Zwar kann so der beschriebene Bezug zur Realität hergestellt werden, es gibt aber noch andere Szenarien mit den gleichen Möglichkeiten. Eine alternative Geschichtsschreibung kann genauso wie ein Zukunftsszenario ein SF-Novum enthalten. Wichtig ist dabei nur die Kontinuität mit unserer Welt, auch wenn diese nur behauptet ist. Um diese Behauptung plausibel erscheinen zu lassen, bedient sich der Film seiner visuellen Ebene. Anders als in der Literatur, in der die Rhetorik diese Aufgabe erfüllt, kann der Film sein Novum bildlich zeigen. Das Bild dient damit als Beweis für die Realitätskompatibilität. Eine technische oder wissenschaftliche Ästhetik steigert diesen Effekt. Spiegel nennt dieses Verfahren des *Realitätskompatibel-erscheinen-Lassen*, eines wunderbaren Elements *Naturalisierung*.⁷

Zusammengefasst ist die SF durch das Novum definiert. Es stellt ein erzählerisches Element dar, welches Bezug auf unsere Welt nimmt. Um sich von anderen Genres abzugrenzen, behaupten die SF-Nova mit der Realität kompatibel und mit den Naturgesetzen vereinbar zu sein.

Verfremdung

Ein weiterer Effekt, der die Naturalisierung unterstützt, ist die Verfremdung der erzählten Welt oder einige ihrer Teilaspekte. Sobald der Zuschauer das Novum als naturalisiert angenommen hat, kann eine Verfremdung stattfinden. „Das Bekannte erscheint in einem neuen Umfeld, wird rekontextualisiert.“⁸ Spiegel unterscheidet dabei zwei Arten der Verfremdung, die diegetische und die formale (*Ostranenie*). Die erste Art findet allein auf Ebene der fiktionalen Welt und ihrer Handlung statt. Sie findet ihren Einsatz erst, nachdem eine Naturalisierung des Novums stattgefunden hat. Beispielsweise, wenn Figuren ungewöhnlich auf das Novum reagieren. Sie ist für Zuschauer und Figur

⁶ Spiegel. 2007: S. 47

⁷ Vgl. ebd. 2007: S. 47-50

⁸ Spiegel, Simon. Die Gegenwart des Zukünftigen. 2018: S. 5

gleichermaßen erlebbar. Die formale Verfremdung findet hingegen auf visueller oder auditiver Ebene statt. Nur der Rezipient kann ihre Wirkung erfahren. So kann das Bild durch Farbeffekte verfremdet werden, dieser Effekt hat jedoch keinen erzählerischen Einfluss auf die Handlung des Films.⁹

2.2 Entwicklung der Science-Fiction

Im zweiten Teil dieses Kapitels wird die historische Entwicklung des SF-Films beschrieben. So wird als erstes auf die Vorgeschichte des Genres eingegangen und der Ursprung aus der Literatur verdeutlicht. Folgend werden historische Umbrüche innerhalb des Genres beschrieben. So werden für die verschiedenen Zeitabschnitte Beispiele genannt, die typische Entwicklungen verdeutlichen. Die Beispiele dienen auch dazu, eine ästhetische Entwicklung zu zeigen, die das Genre bis heute erfährt. Des Weiteren wird auch auf die inhaltlichen Elemente und Aspekte der Produktion im SF-Kino eingegangen.

19. Jahrhundert - SF in der Literatur

Der Autor Adam Robert datiert die Ursprünge der SF in die griechische Antike. Und beschreibt die fantastischen Geschichten wie *HOMERS ODDYSEY* (70 J. v. Chr.) als eine Art Urvater des Genres. Was der Definition entspricht, sind zu dieser Zeit die Geschichten, in denen Reisen zum Mond oder zu anderen Planeten im Sonnensystem beschrieben werden.¹⁰ Roger Luckhurst macht nach dieser sehr frühen Epoche einen weiten Sprung nach vorne und setzt im 19. Jahrhundert wieder an. Er beschreibt dabei vier Elemente, die zusammen Voraussetzung für das heutige Verständnis der SF sind.

Die Alphabetisierung und Bildung weitete sich auf den Großteil der Gesellschaft aus und war nicht mehr elitären Schichten vorbehalten. Die Verdrängung von älterer Masseliteratur wie z. B. Groschenromanen mit neuen Formaten wie dem Magazin (Groschenhefte/pulp magazines), zwang Autoren in seriellen Erzählungen zu schreiben. Wissenschaftliche und technische Einrichtungen boten Arbeitsplatz für Menschen aus der Mittelschicht. Sie waren als wissenschaftliche Mitarbeiter, Lehrer und Ingenieure beschäftigt. Durch die Nähe zur Wissenschaft begannen sie religiöse Autoritäten und die klassische Bildung zu hinterfragen. Damit zusammenhängend brachte die zweite industrielle Revolution die technischen Innovationen nicht nur in den städtischen

⁹ Spiegel. 2007: S. 209-216

¹⁰ Vgl. Roberts, Adam. History of Science-Fiction. 2016: S. 26

Raum, auch ländliche Gebiete profitierten davon. Diese Veränderungen durchzogen bald den Alltag der Bevölkerung, allen voran ist dabei der Ausbau von Kommunikationssystemen (Telefon und Telegraph) zu nennen.¹¹ Angetrieben von dem wachsenden technischen Interesse entstanden zu dieser Zeit die Romane von Jules Vernes' *DE LA TERRE À LA LUNE* (1865) und *VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS* (1870). Um die Jahrhundertwende entstanden vom Autor H. G. Wells, die als *Scientific Romances* betitelten Romane *THE ISLAND OF DR. MOREAU* (1896), *THE INVISIBLE MAN* (1897), *THE WAR OF THE WORLDS* (1898), *THE FIRST MEN IN THE MOON* (1901).¹²

1900 - 1920 - Die Anfänge des SF-Kinos

Georges Méliès' (1902) wird dahingegen als erster Vertreter des SF-Kinos gesehen. Wobei Simon Spiegel hier anführt, dass Méliès sich stark an den SF-Motiven aus der Literatur bediente. Sein Ziel war es, einen erzählerischen Rahmen zu kreieren, in dem er seine entwickelten Spezialeffekte verwenden konnte. Trotzdem gelten Sequenzen wie die Landung auf dem Mond als ikonisch für den SF-Film. Ein Genreverständnis lies Méliès hingegen nicht erkennen.¹³ Adams Robert hält dagegen und schreibt, dass trotz des fehlenden Bewusstseins für das filmische Genre der SF und dessen wenigen Vertretern zu dieser Zeit, das Bild der Mondlandung eine wichtige ästhetische Entwicklung für das SF-Kino darstellt. SF ist danach ein Genre, dass sich darauf konzentriert, beeindruckende Bilder zu erzeugen und weniger Augenmerk auf seine Erzählungen und Charaktere legt.¹⁴



Abbildung 1: Mondlandung in *LE VOYAGE DANS LA LUNE* (1902)

¹¹ Vgl. Luckhurst, Robert. Science-Fiction. The Eyclopedia of Literary an Cultural Theory. 2010: S. 2

¹² Vgl. Spiegel, Simon & Schmeink, Lars, Science-Fiction. In: Handbuch Filmgenre. 2018: S. 7

¹³ Vgl. Spiegel. 2007: S. 92

¹⁴ Vgl. Roberts. 2016: S. 275

Einen Beweis dazu und eine konsequente Weiterentwicklung der SF-Ästhetik liefert Fritz Langs Film METROPOLIS (1920). Die gezeigten monolithischen Gebäude sollten auch noch spätere SF-Filme prägen. Auch die Entstehung der Bilder ist typisch. Durch eigens entwickelte Spezialeffekte bekamen kleine Modelle den Anschein von Riesenbauten.¹⁵ Anders als noch zu Méliès' Zeiten, waren diese Effekte nicht mehr reiner Selbstzweck, sondern dienten „dem Entwurf einer überzeugenden fiktionalen Welt, stehen also im Dienste des Realitätseffekts.“¹⁶ Langs Film präsentiert auch eine der ersten Darstellungen eines Roboters. Der künstliche Mensch ist ein Produkt der Technologie, vollständig mechanisiert und grenzt sich damit auch von dem Motiv des Monsters aus DR. FRANKENSTEIN oder dem religiösen Motiv des Golems ab. Obwohl diese visuell beeindruckenden Sequenzen nur sehr kurze Teile eines längeren Films waren, sind sie heute ikonische Bilder.¹⁷



Abbildung 2: Marias Verwandlung in einen Roboter in METROPOLIS (1920)

1930 - 1950

Zwischen 30er bis 40er Jahren dominierten weniger die reinen SF-Filme, sondern Horrorhybride, die sich stark an Motiven aus der Gothic- und Horror-Literatur orientierten. Die meisten Filme benutzen die Wissenschaft als etwas Dämonisches und Zaubenhaftes. So rückte die technizistische Ästhetik wieder in den Hintergrund.

Eine für den Film insgesamt wichtige Entwicklung war die Etablierung des Tonfilms. Nicht nur musikalische Untermalung war möglich, es konnten auch Sprache synchron

¹⁵ Schüfftan-Verfahren: Erfunden von Eugen Schüfftan. Miniaturen werden in die Kamera auf den Film gespiegelt. Zusammen mit normalgroßen Aufnahmen entsteht der Eindruck, die Miniaturen seien gigantisch. (Vgl. Koebner, 2003: S. 27)

¹⁶ Spiegel. 2007: S. 94

¹⁷ Vgl. Roberts. 2016: S. 278

mit dem Film aufgenommen werden. Vertreter der sogenannten Monster- und Kreaturen Filme aus dieser Zeit waren z. B. KING KONG (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933), FRANKENSTEIN (James Whale, 1931) und DR. JEKYLL AND MR. HYDE (Rouben Mamoulian, 1932). Die Verwendung von SF-Elementen im Horrorfilm wurde auch von Kritikern der Zeit verwirrt aufgenommen, die sich schwertaten eine klare Trennung zwischen den Genres zu finden.¹⁸

Abseits von den wenigen berühmten Filmen wurden in den 30er und 40er Jahren schon vermehrt sogenannte *Serials* gedreht. Viele dieser Low-Budget Produktionen orientieren sich mehr an zeitgenössischen Magazinen und Comics. Spiegel sieht erst hier die Entstehung einer filmischen Tradition in der SF. Er betont aber auch, dass gerade der Erfolg als Serial, den niedrigen Status unterstreicht, den die SF zu dieser Zeit genoss. Populäre Produktionen waren THE PHANTOM EMPIRE (1935) und FLASH GORDON (1936). Auch Superhelden aus Comics haben in diesen Filmen ihre ersten Auftritte.¹⁹



Abbildung 3: Flash Gordon - Werbeplakat der ersten Folge des Serials

¹⁸ Vgl. Roberts. 2016: S. 279 - 280; Vgl. Spiegel. 2007: S. 95; Vgl. King. 2000: S. 46

¹⁹ Vgl. Spiegel & Schmeink. 2018: S. 8

Die 50er Jahre

Die 50er stellen einen klaren Umbruch dar, wie SF von den US-amerikanischen Studios behandelt wurde. Die neue Strategie der Studios war es, in wenige Produktionen zu investieren, die nun aber mit umso mehr Budget ausgestattet wurden. Sie versuchten so, auf den kleiner werdenden Markt zu reagieren. In den zuvor breit gestreuten Investitionen in viele Filme hatte die SF kaum Platz und wurde nicht als ein Genre für Spielfilme angesehen. Durch den Strategiewechsel wurden nun auch einige SF-Produktionen aufgewertet. Spiegel beschreibt diese Entwicklung als ersten großen Boom für das SF-Kino. Anfang der 50er Jahre sind Großproduktion in der SF jedoch weiterhin selten. Es dominierten billigere B-Movies. Dabei ging es in ihnen thematisch meist um außerirdische Monster, verrückte Wissenschaftler und ihre außer Kontrolle geratenen Erfindungen, die Schrecken und Zerstörung verbreiten. Aufgrund des geringeren Budgets der Produktionen spielten die Filme so auch meist auf der gegenwärtigen Erde. Das Thema Weltraumfahrt wurde derweil weniger behandelt und futuristische Erzählungen waren rar.²⁰

Die Filme schwankten dabei oft zwischen wissenschaftlicher Ernsthaftigkeit und abenteuerlichen Pulp-Geschichten. Auf der einen Seite wurde mit *DESTINATION MOON* (1950) in fast dokumentarischer Ästhetik eine Reise zum Mond inszeniert. In dem Film wird die erste von US-Unternehmen finanzierte Mission zum Mond gezeigt und die Probleme der Besatzung während des Raketenflugs. Die dominierenden SF-Motive der 50er, die Monster und Außerirdischen, fanden sich anfangs hingegen in Filmen wie *THE THING FROM ANOTHER WORLD* (1951) und *THE WAR OF THE WORLDS* (1953).²¹

In der zweiten Hälfte der 50er sah sich das SF-Kino einem regelrechten Boom der Monster-Filme ausgeliefert. Die meisten von ihnen orientieren sich weiterhin an den Horrormotiven mit nur wenigen Motiven aus der SF. Einer der heute noch bekanntesten Monsterfilme mit SF-Elementen ist *GOJIRA* (Godzilla, Inoshiro Honda 1954). Wie in vielen Filmen der Zeit wird das Monster hier durch nukleare Strahlung erschaffen. Dass der Film aus Japan kommt, scheint dabei kein Zufall zu sein. So sehen viele Kritiker den Film und seine Fortsetzungen als Allegorie zum Atomwaffeneinsatz auf die beiden Städte Hiroshima und Nagasaki. Auch werden die anderen Filme der 50er mit ihren Invasionsszenarien mit dem Kalten Krieg und der Angst vor der UdSSR in Verbindung gebracht. Oftmals ist das Militär mit seinen modernen Waffen der Retter vor

²⁰ Vgl. Spiegel. 2018: S. 8

²¹ Vgl. Spiegel. 2006: S. 96; Roberts. 2016: S. 321

den Monstern oder Außerirdischen.²² Als eine der größten Produktionen, die sich von diesem ideologischen Hintergrund abheben, ist noch FORBIDDEN PLANET (1956) zu nennen. Der Film bedient sich wie kein anderer in diesem Jahrzehnt der klassischen SF-Ikonen, den Raumschiffen, Robotern und dem Weltraum. Die Crew einer interplanetaren Allianz sucht in dem Film nach einer verschollenen Expedition auf dem Planeten *Altair IV*. Das ansonsten in anderen Filmen dramatisch inszenierte Monster ist hier unsichtbar und wird nur als leuchtender Schimmer dargestellt. Trotz seines erzählten gigantischen Ausmaßes lenkt dieser Aspekt auf die Konflikte innerhalb der Gruppe und der Überlebenden der Expedition. Wie sich später herausstellt, wird das Monster zusätzlich von einem Wissenschaftler der Expedition kontrolliert, was den Fokus auf interne Konflikte verstärkt. Der phantastische Plot überzeugte damals vor allem wegen seinen aufwendig futuristischen Szenenbildern und Spezialeffekten, die das Studio eine Million Dollar kosteten.²³(s. Abb. 4)

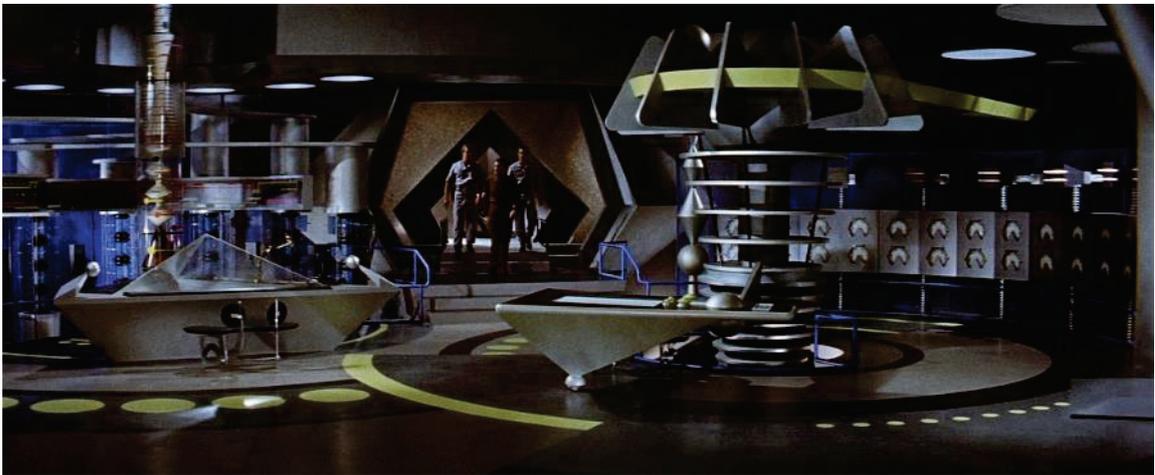


Abbildung 4: Forbidden Planet - Futuristisches Labor

Die 60er Jahre

In den 60er Jahren entwickelt sich das SF-Kino zum Mainstream. Nicht nur werden die Filme mit immer größeren Budgets ausgestattet, auch eine inhaltliche und ästhetische Entwicklung ist zu erkennen. Das Kino und auch das Fernsehen durchsetzten weiter die Gesellschaft. Genauso wie die Printmedien, die nun immer mehr in Vollfarbe verfügbar waren. Roberts sieht es gar so weit, dass die visuellen Medien die Literatur in ihrer leitenden Rolle als erzählendes Medium abgelöst haben. Auch wenn er seine

²² Vgl. King. 2000: S. 4; Koebner. 2003: S. 91; Roberts. 2016 S. 322

²³ Vgl. Koebner. 2003: S. 105-109

Aussage als absichtlich generalisierend beschreibt, ist der technologische Fortschritt und die allgemeine Verbreitung von visuellen Medien nicht von der Hand zu weisen. Aus diesen neuen Möglichkeiten schöpfte auch das SF-Kino.²⁴

„SF, always enamoured of technology, finds in those new technologies of the cinema developed in the last half of the 20th century not only a means of realising its vision, but also of embodying its very aesthetic.“²⁵

Welches Thema den SF-Film in den 60ern prägen soll, zeigt sich gleich am Anfang des Jahrzehnts. Mit *THE TIME MACHINE* (1960) wird eine Zeitreise in eine dystopische Zukunft erzählt. Die Menschheit dieser weit entfernten Zukunft ist in zwei Hälften zerfallen, wobei die friedlichen *Elois* den tierartigen *Morlocks* als Nahrungsquelle dienen. Diese pessimistischen Zukunftsszenarien dominierten das SF-Kino. Der erzählte geschichtliche Hintergrund war oftmals ein nuklearer Krieg. Viele Filme inszenierten dabei eine konsequente Weitererzählung des anhaltenden Kalten Krieges zwischen der USA und der UdSSR. Allen voran die schwarze Komödie *DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB* (1964), die sich nicht um die Welt nach dem nuklearen Krieg drehte, sondern um seine Entstehung. Als Produkt der aktuellen Ereignisse der 60er erzählt er in düsteren Schwarzweiß-Bildern, wie sich zwischen Ost und West ein nuklearer Krieg entfacht.²⁶

Andere Filme orientieren sich an der bunten Pulp-Ästhetik aus den 50ern. (s. Abb. 3) Das Spektakel mit Monstern und ihrer Zerstörung zog weiterhin Publikum an. Ganz andere Wege gingen Filme wie *LA JETÉE* (1962) aus Frankreich. Aus einer Sammlung von Standbildern erzählt dieser eine Zeitreisegeschichte, in denen Wissenschaftler versuchen, die Auswirkungen eines nuklearen Konflikts rückgängig zu machen. Inspiriert durch die neuen Erzählweisen aus dem europäischen Kino, spielt dieser Film vor allem mit der Montage der Bilder. Für Roberts antizipiert der Film den nächsten großen Umbruch im SF-Kino, der mit dem Film *2001: A SPACE ODYSSEE* (1968) eintrat.²⁷

SF im TV der 60er

Schon Anfang der 50er Jahre war die SF auch auf den heimischen Fernsehgeräten vertreten. Ähnlich den früheren *Serials* wurden auch hier günstig produzierte Serien gezeigt. Die übergreifenden Formate wie *THE TWILIGHT ZONE* (1959-57) und *THE*

²⁴ Vgl. Roberts. 2016: S. 384; Spiegel & Schmeink. 2018: S. 8

²⁵ Roberts. 2016: S. 385

²⁶ Vgl. Koebner. 2003: S. 130-131, 155; Roberts. 2016: S. 385-356

²⁷ King. 2000: S. 6; Roberts. 2016: S. 387

OUTER LIMITS (1963-65) erzählen pro Folge eine geschlossene Handlung. Sie konnten somit formal experimentieren und die Qualität von TV Produktionen anheben.²⁸

Zwei der populärsten Produktion sind DR. WHO (1963-1989, 2005-heute) und STAR TREK (1966-1969). Erstere erzählt von den Zeitreiseabenteuern des sogenannten *Doktors* in seiner Zeitmaschine *Tardis*, einer britischen Polizeitelefonzelle. Die Serie konnte über die Zeit eine treue Zuschauerschaft erreichen, welche die Geschichten des *Doktors* weitererzählte oder neu erzählte. 200 Romane wurden bis heute unter *Dr Who* veröffentlicht.

Die Serie STAR TREK handelt von den Weltraumgeschichten der Crew des Raumschiffes Enterprise. Bei ihr verhielt es sich mit der Treue der Zuschauer ähnlich. Als die Serie nach drei Jahren abgesetzt wurde, konnten Zuschauer genug Druck auf das Studio ausüben, um sie wieder in das Programm zu nehmen. Ergebnis war als erstes eine Zeichentrickserie. Später wurde dann jedoch der erste Film gedreht. STAR TREK: THE MOTION PICTURE (1979), welcher über die Jahre weitere Fortsetzungen bekam. Über die Jahrzehnte folgten weitere Serienableger und Filme im *Star Trek Universum*. Für Roberts zeigt vor allem die Geschichte der originalen Serie STAR TREK einen ersten Beweis dafür, welche Macht ein Massenpublikum erreichen kann.²⁹

2001: A Space Odyssee und die 70er Jahre

Stanley Kubrick achter Film war nicht sein erstes Werk in der SF. Der zuvor erwähnte DR. STRANGELOVE enthielt abgesehen von seinem Zukunftsszenario kaum Motive der SF. Mit dem später erschienenen Film A CLOCKWORK ORANGE (1971) ist 2001: A SPACE ODYSSEE als Mittelteil seiner SF-Reihe zu sehen. Als Thema steht hier der Mensch im Mittelpunkt, genauso wie der Umgang mit seiner Welt und seiner zentristischen Anschauung zu ihr. Der Plot erzählt über mehrere Millionen Jahre, von den Ursprüngen des Menschen bis zu seinem Aufstieg in die nächste transzendente Daseinsform. Die Gegenwart taucht dahingegen gar nicht im Plot auf. Mit dem von vielen als berühmtester *Matchcut*³⁰ bezeichneter Übergang, überspringt er sie. Ein von einem Affen hochgeworfener Knochen, das erste Werkzeug, wird mit einer Raumstation gegengeschnitten. Der Übergang in die Zukunft wird so vom Rezipienten in Sekun-

²⁸ Roberts. 2016: S. 391

²⁹ Vgl. ebd. 2016: S. 395

³⁰ Matchcut: Zwei unzusammenhängende Einstellungen werden zusammengeschnitten. Durch die Gegenüberstellung der Bilder entsteht im Ablauf des Schnitts ein neuer Sinn. (Vgl. Spiegel. 2007: S. 185)

den assoziiert. Er stellt nicht nur in der SF einen der berühmtesten poetischen Einsätze in der Filmmontage dar (s. Abb. 5).

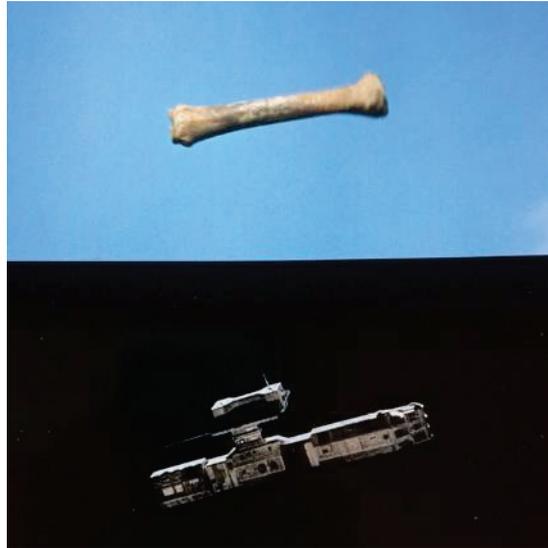


Abbildung 5: 2001: A Space Odyssey - Inkonischer Matchcut

Die Form des ästhetischen Erzählens zieht sich weiter durch den gesamten Film. Plot und Charaktere bleiben distanziert. Im Vordergrund stehen die technizistischen Szenenbilder.³¹ So wird das dargestellte Raumschiff beispielsweise von einer KI gesteuert. Dieser körperlose Roboter toleriert anfangs noch die handelnden Charaktere, verweigert ihnen im Verlauf die Hörigkeit und hält sie in ihrer Existenz für obsolet. Visuell wird sie dabei lediglich mit einer roten Signalleuchte erzählt.³²

Ein weiterer großbudgetierter Film im selben Jahr war PLANET OF THE APES (1968). Ein Astronaut strandet dabei auf einem fremdscheinenden Planeten, auf dem Affen die dominierende Spezies sind und Menschen ihre Sklaven. Sein überraschendes Ende ist dabei ikonisch für die SF und zeigt ähnlich wie 2001 die formale Entwicklung des Genres. Als der Astronaut eine halb im Sand versunkene Freiheitsstatue entdeckt, versteht er und somit auch der Zuschauer, dass es sich bei dem Planeten um die Erde handeln muss. Nicht nur, dass PLANET OF THE APES ein finanzieller Erfolg war, er generierte auch eine Reihe erfolgreicher Fortsetzungen, eine TV-Serie und Ableger in der Literatur, die alle in dem fiktionalen Universum des Films spielten.³³

³¹ Vgl. Koebner. 2003: S. 201-204;

³² Vgl. Sobchack, Vivian. Screening Space - The American Science Fiction Film. 1987: S. 71,81

³³ Vgl. Roberts. 2016: S. 397; Spiegel 2007: S. 257

Tarkowskijs SOLARIS (1972) schaffte es Anfang des Jahrzehnts aus der UdSSR auch im Westen, eine Zuschauerschaft zu finden. Vergleiche zu 2001 wurden gezogen, was aber nicht an seinen thematischen Ähnlichkeiten lag, sondern eher an den ähnlich langen Einstellungen der Filme. Im Gegensatz zu 2001 wurde die technizistische Ästhetik in SOLARIS weitgehend vermieden und sich mehr auf das innere Wesen des Hauptcharakters konzentriert.³⁴

Das Szenario der Dystopie und Postapokalypse zieht sich weiter durch die 70er. Filme wie THE OMEGA MAN (1971), THX 1138 (1971), SOYLENT GREEN (1973) und A BOY AND HIS DOG (1975) erzählen ihre Welten dabei mit ökologischem und gesellschaftskritischem Unterton. Auch versuchen Filme wie ZARDOZ (1974) die SF mit erzählerischen Werkzeugen zu erweitern. Durch Lesen von THE WONDERFUL WORLD OF OZ (1900) kann der Hauptcharakter die Scharlatanerie des von ihm als Gott angebeteten *Zardoz* aufdecken. Durch das Zitat einer anderen phantastischen Geschichte reflektiert der Film das Genre der SF selbst und wird sich seiner eigenen Phantastik bewusst.³⁵

Star Wars

Ende der 70er konnten gleich zwei Regisseure mit ihrem Filmen das Blockbuster-Kino entscheidend prägen. Steven Spielbergs JAWS (1975) war zwar kein SF-Film, wird aber zusammen mit George Lucas STAR WARS (1977) als Mitbegründer des Blockbuster-Kinos angesehen. Spielberg konnte sich dann im gleichen Jahr mit THE CLOSE ENCOUNTER OF THE THIRD KIND (1977) auch in der SF behaupten. Als dritter Film ist Goerge Lucas' STAR WARS sein zweiter im SF-Genre. Anders als THX 1138 erzählt STAR WARS hingegen keine typische Dystopie der 70er, sondern orientiert sich eher an den klassischen Abenteuergeschichten aus vorherigen Jahrzehnten, wie z. B. FLASH GORDON.³⁶

Der Plot handelt von dem jungen Luke Skywalker, der durch Zufall an die Baupläne einer Massenvernichtungswaffe gelangt, einer Raumstation, die ganze Planeten zerstören kann. Festsitzend auf einem Wüstenplaneten, kann er mit Hilfe eines mysteriösen Eremiten die Pläne zu den Rebellen bringen, die gegen das faschistische Imperium kämpfen. Angeführt wird das Imperium vom *Imperator* und seinem Untergebenen *Darth Vader*. Der Eremit stellt sich während der Geschichte als Kundiger der

³⁴ Vgl. Koebner. 2003: S. 241; Roberts. 2016: S. 398 Spiegel. 2007: S. 104

³⁵ Vgl. Spiegel. 2018: S. 8; Spiegel. 2007: S. 259

³⁶ Vgl. Spiegel. 2018: S. 9

Macht heraus, einer magischen Kraft, und lehrt Luke ihre Wege. Luke schließt sich den Rebellen an und kann mit ihnen zusammen in einem finalen Kampf die Raumstation, genannt Todesstern, zerstören.³⁷

Die auftauchenden Charaktere werden im Film eher als Archetypen erzählt und auch die Story war ein Flickenteppich von verschiedenen Themen aus Abenteuer- und Pulp-geschichten. Der eigentliche Schauwert liegt auf der Gestaltung der gezeigten Welt und ihrer Bewohner, den Szenenbildern und den erzeugten Spezialeffekten. Inspiriert wurde die Gestaltung auch hier von einer ganzen Reihe von Genres. Die Architektur des Todessterns orientiert sich beispielsweise an der sterilen Technikästhetik aus *2001*.³⁸ „Die *Star Wars*-Serie funktioniert als eine futuristische Reise durch verschiedene Genrewelten.“³⁹

Trotz der geringen Produktionskosten konnte der Film die Massen begeistern. Die rekordbrechenden Zuschauerzahlen waren aber nur Teil des Erfolges. Entscheidend für *Star Wars* war das Ausmaß der crossmedialen Vermarktung. *STAR WARS* wurde zu einem Franchise und durchdrang die Gesellschaft mit einer Vielzahl von Produkten, von Spielzeug, über Romane bis hin zu Videospiele. Dies brachte *Star Wars* eine noch nie dagewesene Gewinnspanne ein. Die Fortsetzungen in den 80ern wurden zu großen gesellschaftlichen Ereignissen und konnten die Marke *Star Wars* weiter festigen. Diese Art der Vermarktung prägt die SF bis heute und auch das Medium Film an sich.⁴⁰

80er bis frühe 2000er

Durch die neue Art, Filme crossmedial zu verwerten, entstehen um die 80er Jahre mehrere familientaugliche Filme. Studios in Hollywood war es so möglich, den Gewinn aus weiteren Produkten basierend auf den Filmen in die Produktionsbudgets mit einzukalkulieren. Der Film *E. T. - THE EXTRA TERRESTRIAL* (1982) konnte mit seiner emotionalen Geschichte über die Freundschaft eines Jungen mit einem Außerirdischen begeistern. So konnte großbudgetiertes SF-Kino auch für junges Publikum eröffnet werden.

³⁷ Vgl. Koebner. 2003: S. 304-306; Robert. 2016: S. 401

³⁸ Vgl. ebd. 2003: S. 311

³⁹ ebd. 2003: S. 311

⁴⁰ Vgl. ebd. 2003: S. 310; Roberts. 2016: S. 400; King. 2000: S. 60-62

Ein großangelegter Film wie *BLADE RUNNER* (1982) konnte mit seiner düsteren Zukunftsvision der Erde an den Kinokassen nicht überzeugen, wohl aber als in seiner visuellen Aufmachung. Basierend auf dem Buch von Philip K. Dick *DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP* zeigt der Film, wie vor allem die visuellen Ideen einer Literaturvorlage umgesetzt werden können. Die Folge sind mehr poetisch interpretierbare Bilder, die auf eine klare Erklärung der Welt verzichten. Dies eröffnete wiederum die Möglichkeit, diese Lücken in vermarkteten Romanen zu füllen.⁴¹

Andere populäre SF-Filme setzen den Trend der Fortsetzungen fort. So kann sich der in Australien günstig produzierte Endzeitfilm *MAD MAX* (1979) international behaupten und ermöglicht in den 80ern zwei weitere Fortsetzungen *MAD MAX 2* (1981) und *MAD MAX: BEYOND THE THUNDERDOME* (1985). Beide Fortsetzungen konnten durch das größere Budget auch ihre endzeitlichen Motive weitererzählen und eindrucksvoller gestalten. Mit *TERMINATOR* (1985), *ROBOCOP* (1987) und *PREDATOR* (1987) verschmilzt der SF-Film zusehends mit dem Actionkino Hollywoods. Wobei die SF-Motive, wie Roboter oder hochentwickelte Waffen, ein Grund mehr sind, noch größere Zerstörung und Gewalt im Film zu inszenieren. Auch diese Filme konnten sich zu Franchise entwickeln und weitere Fortsetzungen hervorbringen. Mit *ALIEN* (1979) etablierte sich auch eine SF-Horrorgeschichte als Franchise. Der Erfolg des SF-Actionfilms lies den Fortsetzungen jedoch seine Horrorwurzeln weitgehend vergessen. Wie noch viele andere Filme aus dieser Zeit, wirken ihre Marken weiter bis in die Gegenwart.⁴²

Um die 90er macht der Film, vor allem in der SF, eine weitere wichtige Entwicklung durch. Die vornehmlich analog hergestellten Spezial Effekte wurden durch den Einsatz digitaler Bildbearbeitung immer weiter unterstützt oder gar vollständig abgelöst. Auch wenn digitale Tricktechnik die Erzählungen im SF-Film nicht grundlegend änderten, konnten nun Szenarien visualisiert werden, die vorher zu teuer oder zumindest zu aufwendig waren. Als Beispiel für den frühen Einsatz der Technik waren beispielsweise zwei Filme von James Cameron *THE ABYSS* (1989) und *TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY* (1991), in denen Flüssigkeiten bzw. flüssiges Metall digital animiert wurden (s. Abb. 6). Als weiterer Meilenstein wird Steven Spielbergs *JURASSIC PARK* (1993) mit seiner realistischen Darstellung von Dinosauriern angesehen.⁴³ Für die Autoren Simon Spiegel und Lars Schmeink wird „die SF zum tricktechnischen Schrittmacher der Filmindustrie.“

⁴¹ Vgl. Roberts. 2016: S. 406, 409; Spiegel. 2018: S. 9

⁴² Vgl. Roberts. 2016: S. 404-405, 411; Spiegel. 2018: S. 9

⁴³ Vgl. Koebner. 2003: S. 441, 477-479; Spiegel. 2007: S. 315-316



Abbildung 6: *TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY* - Digitaler Effekt - T1000 wandelt seine Gestalt

In der Zeit schafften es auch einige japanische Filme, sich international zu etablieren. Die große hiesige Animationsfilmindustrie konnte mit *AKIRA* (1988) und *GHOST IN THE SHELL* (1995) vor allem durch ihre poetischen Bilder überzeugen. Gerade *GHOST IN THE SHELL* ging mit seiner philosophischen Behandlung des Leib-Seele-Problems und den assoziativen Bildmontagen für diese Zeit untypische Wege.

Die vorher in den 50ern erschienenen *Superhelden-Seriels* zeigten sich ab Ende der 70er in Form von Spielfilmen ein weiteres Mal. Ein Trend, der sich bis in die frühen 2000er ziehen sollte. So entstand mit *SUPERMAN* (1978) einer der ersten Filme, der sich in seinen Fortsetzungsfilmen weitererzählte. Mit Ende der 80er konnte Tim Burton mit *BATMAN* (1989) den gleichnamigen Helden verfilmen. Der Trend setzte sich mit *X-MEN* (2000) und *SPIDERMAN* (2002) fort.⁴⁴

Thematisch inspiriert von Geschichten von Philip K. Dick und William Gibsons *Neuromancer-Trilogie* erschien zum Ende der 90er *MATRIX* (1999). In einem Endzeitszenario sind die Menschen von Maschinen versklavt und dienen ihnen als Energiequelle. Als Kontrollsystem haben die Maschinen die namensgebende *Matrix* erschaffen, ein virtuelles Gefängnis getarnt als die Realität der 90er. SF-typische, existenzielle, religiöse und philosophische Fragen werden in *THE MATRIX* mit aufwendigen Kampfsequenzen gemischt, die choreografiertes Kung-Fu aus dem Hongkong-Kino mit moderner Tricktechnik vereinen. Hier zeigt sich, wie sehr sich das Action-Kino mit dem SF-Film über die Jahre konsequent weiterentwickelt hat, insbesondere durch die Entwicklung der Spezialeffekte.⁴⁵

⁴⁴ Vgl. Koebner. 2003: S. 550-551; Roberts. 2016: S. 412

⁴⁵ Vgl. Koebner. 2003: S. 532-533; Roberts. 2016: S. 407

SF Heute

„Gerade mit dem Aufkommen der SF-Technologie und dem immer stärkeren Einsatz computergenerierter Bilder entsteht im 21. Jahrhundert damit ein SF-Filmkorpus, für den ein Wiedererstarken des visuellen Spektakels, wie es bereits im „cinema of attractions“ gegeben war, als zentraler Motivator gelten muss.“⁴⁶

Der SF-Film ist für die US-Filmindustrie zu einem wichtigen Element geworden. Die crossmediale Vermarktung besitzt nun einen höheren Stellenwert als der ursprüngliche Kinofilm des Franchises und seiner Fortsetzungen. Diese *Mega-Produktionen* werden nicht mehr als geschlossenes Werk realisiert, sondern werden mit einer fortführenden Geschichte geplant. Solch ein *Mega-Text*⁴⁷ muss genügend Anknüpfungspunkte haben, damit er auch in anderen Medien und Produkten weiter- und wiedererzählt werden kann. Der Kinostart eines solchen Filmes ist damit als Startschuss für eine großangelegte Marketing-Kampagne zu verstehen. Viele der vorher genannten Filme der letzten Jahrzehnte haben auch noch heute einen Stellenwert in Hollywoods SF-Industrie, so sind doch die meisten Großproduktionen der vergangenen 15 Jahre Neuauflagen oder Weitererzählungen bekannter Marken. Diese Stoffe sind schon kulturell etabliert und weisen ausgebaute Hintergrundgeschichten auf, welche sich im Mega-Text eines Franchises integrieren lassen. Nicht nur ältere Filme dienen dabei als Quelle für neue Produktionen, auch andere Medien werden verwendet. In der US-Filmindustrie sind dies vor allem die Comics.

Diese Art Filme zu produzieren, erfordert einen enormen finanziellen und technischen Aufwand. Gegenwärtig ist es nur der US-Filmindustrie möglich, Filme dieser Größenordnung zu realisieren. Abseits des Blockbuster-Kinos sind SF-Filme aber auch weiterhin international vertreten. Ihre Handlungen verlassen sich dabei kaum auf Spezialeffekte, sondern bedienen sich der Verfremdung. Sie behandeln dabei meist nur ein zentrales Novum, welches ihre fiktionale Welt entscheidend von unserer verändert. Die Szenarien konzentrieren sich dabei auch mehr auf die Charaktere und ihren Umgang mit dem Novum.⁴⁸

⁴⁶ Spiegel & Schmeink. 2018: S.9

⁴⁷ Erklärung Megatext von Roberts

⁴⁸ Vgl. Spiegel 2018: S. 14-16; Spiegel & Schmeink. 2018: S. 9-11

3 Methodik

Bei den beiden Filmen, die den zentralen Forschungsgegenstand dieser Arbeit darstellen, handelt sich um STALKER von Andrej Tarkowskij und ANNIHILATION von Alex Garland. Um die Filme anschließend miteinander vergleichen zu können, werden sie unter Verwendung eines Sequenzprotokolls und anhand des hermeneutischen Verfahrens analysiert.

Nach Knut Hickethier ist diese Vorgehensweise in fünf Arbeitsschritte unterteilt. Der Beginn sieht das Formulieren eines „ersten Verständnisses“ vor. Dieser Befund soll nach dem Betrachten des Films den subjektiven Eindruck, aber auch das unvollständige Verstehen deutlich machen. Im zweiten Schritt wird ein spezifischer Bezug zum Film erarbeitet, um so Fragestellungen zu entwerfen. Schließlich folgt die eigentliche Analyse der Struktur des Films bzw. seiner ästhetischen Gestaltung. Ergänzend soll im nächsten Schritt auch externes Material herangezogen werden. Dazu zählen beispielsweise Statements des Stabs (z. B. des Regisseurs) und schon vorhandene Analysen oder Rezeptionen. Der abschließende Vergleich beider Filme in dieser Arbeit dient als letzter Schritt der Analyse, in dem er die erarbeiteten Punkte in einen Zusammenhang bringt und letztlich auf die Beantwortung der Forschungsfrage zielt.⁴⁹

Für die Analyse eines Films ist eine Protokollierung notwendig. Die Transkription stellt eine Übersicht des zu untersuchenden Films dar. Durch Festhalten des Timecodes ist es möglich, Aussagen zu überprüfen und schnell im Material zu finden. Dabei wird der Film auch zitierbar gemacht. Das Sequenzprotokoll, welches für diese Arbeit verwendet wird, ist eine tabellarische Auflistung von Handlungseinheiten (Sequenzen) im Film. Eine Sequenz besteht meistens aus mehreren Einstellungen. Segmentiert wird sie, wenn sich die Kontinuität des Ortes oder der erzählten Zeit ändern, aber auch bei dem Wechsel der auftretenden Figuren.⁵⁰

Des Weiteren ist Christopher Vogelers Dramaturgie-Modell der zwölf Wegstationen zu nennen. Dieses wird auf beide Filme angewendet. Es nimmt eine weitere Einteilung der Sequenzen vor und setzt sie in ein dramaturgisches Modell. Die Einteilung in ein gleichstrukturiertes Handlungsmodell macht die Sequenzen zudem vergleichbar.⁵¹

⁴⁹ Vgl. Hickethier, Knut. Film- und Fernsehanalyse. 2012: S. 34

⁵⁰ Vgl. ebd. 2012: S. 36-37

⁵¹ Vgl. ebd. 2012: S. 117 u. 122

4 Andrej Tarkowskijs „Stalker“

Originaltitel:	Сталкер	Lauflänge:	163 Minuten
Erscheinungsjahr:	1979	Drehbuch:	Arkadi Strugatzki, Boris Strugatzki
Regie:	Andrej Tarkowskij	Kamera:	Alexandr Knjashinskij
Erscheinungsland:	UdSSR	Musik:	Eduard Artemjew
Darsteller	Alexander Kajdanowskij (Stalker), Anatolij Solonizyn (Schriftsteller), Nikolai Grinjko (Professor), Alissa Freijndlich (Frau des Stalkers), Natascha Abramowa (Tochter des Stalkers)		

52

4.1 Handlung

Die Handlung beginnt in einer kargen und ärmlichen Wohnung. Der Stalker, seine Frau und seine Tochter liegen schlafend zusammen in einem Bett. Nach einem kurzen Streit mit seiner Frau verlässt der Stalker die Wohnung. Bei den Docks trifft er auf seinen ersten Klienten, den Schriftsteller, welcher gerade mit einer Frau diskutiert. Er möchte die Frau mit in die Zone nehmen, aber der Stalker verneint seine Bitte und schickt die Frau weg. Sie gehen zu einer Kneipe, um den Professor, den zweiten Auftraggeber des Stalkers, aufzusuchen. An einem Tisch stehend, unterhalten die drei Männer sich über ihre Motivation, die sie dazu bewegt, in die Zone zu reisen. Der Schriftsteller glaubt, dort Inspiration zu finden und der Professor behauptet, aus reiner wissenschaftlicher Neugier die Reise auf sich zu nehmen.

Mit einem Geländewagen fahren die Reisenden zu dem Gleiszugang, der in die Zone führt. Auf dem Weg müssen sie immer wieder halten, um der Polizei zu entgehen. Als der Gleiszugang für einen anfahrenden Zug geöffnet wird, folgen die drei Männer dem Zug. Während sie den überwachten Grenzposten überqueren, werden sie von den Wachen beschossen. Der Stalker versichert seinen Klienten, dass sie in der Zone sicher sein werden, da die Polizei die Zone aus Angst meidet.

⁵² Tarkowskij, Andrej. Die versiegelte Zeit. 2016: S. 364

Auf einer Draisine fahren sie weiter in die Zone hinein. Sie fahren so lange, bis der Stalker meint, dass sie ab jetzt zu Fuß weitergehen müssen. Er schickt das Fahrzeug wieder zurück und sagt seinen Begleitern, dass er kurz für sich alleine sein muss. Sie warten an den Gleisen. Der Professor erzählt dem Schriftsteller, was man sich über den Stalker so sagt. Er sei ein verurteilter Sträfling und seine Tochter ein Mutant. Er berichtet auch von einem anderen Stalker, Stachelschwein, der einst das sogenannte Zimmer in der Zone betrat und danach unsagbar reich wurde. Jedoch erhängte er sich kurze Zeit nach dem Verlassen der Zone. Der Professor berichtet weiter vom Auftreten der Zone vor 20 Jahren und dass ein Meteoriteneinschlag für sie verantwortlich gewesen sein soll. Das Zimmer, welches tief in der Zone liegt, soll einem den innersten Wunsch erfüllen, aber die Regierung würde niemanden in die Zone lassen. Als der Stalker zurückkehrt, setzen sie ihre Reise zum Zimmer fort. Auf einer Wiese beginnt der Stalker, Schraubmuttern zu werfen, an denen kleine Fahnen befestigt sind. Der Stalker meint, dass er so einen Weg durch die Zone finden würde, da ein Fehltritt den Tod für die Reisenden bedeuten könnte. Der Schriftsteller hört nicht auf seine Warnung und geht in Richtung des Gebäudes, in dem sich das Zimmer befindet. Eine Stimme sagt ihm jedoch, dass er zurückkehren soll. Als er zu den anderen zurückkehrt, kann niemand sich die Herkunft der Stimme erklären.

Sie machen sie sich auf zum sogenannten *Trockenen Tunnel*. Auf dem Weg fällt dem Professor auf, dass er seinen Rucksack vergessen hat. Er möchte zurückgehen und ihn wiederholen, aber der Stalker verbietet es ihm. Als sie am *Trockenen Tunnel*, einem Durchgang an einem Wasserfall, ankommen, ist der Professor verschwunden und sie durchqueren alleine den Durchgang. Am Ausgang der Kanalisation treffen sie auf den Professor, der ihnen sagt, auf sie gewartet zu haben. Sie machen eine Pause, ruhen sich aus und träumen vor sich hin. Während sich der Schriftsteller und der Professor über ihre beruflichen Motivationen streiten, schläft der Stalker auf Moos. Ein Hund kommt, nähert sich und legt sich zu ihm. Als er aufwacht, ist er verschwunden. Anschließend machen sie sich wieder auf den Weg und kommen am sogenannten *Fleischwolf* an, dem Ort, an dem Stachelschweins Bruder starb.

Niemand möchte als erster in den Tunnelgang gehen und so lässt der Stalker das Los entscheiden. Der Schriftsteller wird erwählt und geht voraus. Auch dieses Hindernis kann die Gruppe ohne Vorkommnisse überwinden. Der Schriftsteller wartet jedoch nicht wie angewiesen auf die anderen, sondern geht weiter voraus. In einem Raum voller kleiner Sandhügel können der Stalker und der Professor nur dabei zusehen, wie der Schriftsteller ohnmächtig wird. Eine Krähe fliegt durch den Raum und verschwindet kurzerhand im Nichts. Der Schriftsteller gelangt wieder zu Bewusstsein und die Gruppe schreitet voran. In einem Raum finden sie ein Telefon. Dem Professor ist es möglich, ein Gespräch mit seinem Forschungszentrum zu führen. Ihm wird jedoch gesagt, dass seine Karriere als Wissenschaftler vorbei ist.

Vor dem Zimmer angelangt, beginnt das Gespann zu diskutieren. Der Schriftsteller will um seiner selbst das Zimmer nicht betreten, er würde sich nur lächerlich machen. Der Wissenschaftler sagt hingegen, dass das Zimmer nicht in die falschen Hände fallen darf und nie jemanden glücklich machen würde. Er holt eine Bombe aus seiner Tasche hervor und will das Zimmer sprengen. Nach einem kurzen Handgemenge sitzen die drei Weggefährten vor dem Zimmer. Der Schriftsteller erklärt den anderen seine Erkenntnis über Stachelschweins Selbstmord. Er brachte sich um, weil er merkte, dass Geld sein innigster Wunsch war und nicht die Rettung seines Bruders, dessen Tod er zu verschulden hatte. Daraufhin entschärft der Professor seine Bombe und wirft ihre Einzelteile in das Zimmer, in dem es plötzlich anfängt zu regnen.

Wieder außerhalb der Zone trifft die Frau des Stalkers auf die drei Männer in der Kneipe. Der Stalker geht mit seiner Tochter auf den Schultern und seiner Frau zurück in ihre Wohnung. Als Letztes sieht man die Tochter, wie sie scheinbar telekinetisch Gläser auf einem Tisch bewegt.⁵³

⁵³ Vgl. Franz Norbert P. Die mehrfach erfundene Zone. 2009: S. 109; Martin Sean. Andrej Tarkowsky. 2011: S. 135-137; Sequenzprotokoll A

4.2 Narrativer Aufbau

4.2.1 Dramaturgie

Die Dramaturgie in STALKER folgt der geschlossenen Form. Die Handlung ist kausal und linear erzählt. So zeigt die folgende Einteilung in Handlungssegmente nach Vogeler, wie sich die Handlung darum bemüht, das Geschehen wieder auf den Ausgangspunkt zurückzuführen, Ort und Figurenkonstellation sind ähnlich, sogar Kameraeinstellungen und Musik zeigen Gemeinsamkeiten.⁵⁴ Auch Objekte werden wiedererzählt. Zu Beginn des Filmes wird ein Glas durch die Vibration eines vorbeifahrenden Zuges bewegt und am Ende ist es die Tochter des Stalkers, die scheinbar die Gläser mit bloßem Willen bewegt.⁵⁵



Abbildung 7: (links) Einstellung in der Kneipe (Sequenz 7) und (rechts) Einstellung der Kneipe (Sequenz 33)

12 Wegstationen nach Vogeler

1) Gewohnte Welt - AKT 1 (Sequenz 3)

Der Stalker ist in seiner ärmlichen Wohnung zu sehen. Der Streit mit seiner Frau beschäftigt ihn kaum. Außerhalb der Wohnung geht alles einem alltäglichen Geschäft nach. Ein Wirt öffnet seine Kneipe und Züge rollen über die Gleise.

2) Ruf des Abenteurers (Sequenz 7)

Nachdem sich die Gruppe in der Kneipe getroffen hat, schaut der Stalker auf die

⁵⁴ Vgl. Hickethier. 2012: S. 118

⁵⁵ Sequenzprotokoll A S 3 und S 37

Uhr und deutet den anderen an, dass es Zeit ist aufzubrechen. Mit dem Auto fahren sie in Richtung Zone. Der Ruf wird hier durch das Horn des Zuges angekündigt, der in die Zone fährt.

3) Weigerung (Sequenzen 8 - 11)

Die Weigerung geht nicht vom Stalker aus. Vielmehr muss er sich auf dem Weg zur Zone mit seinen unerfahrenen Weggefährten ärgern und zusätzlich der Polizei entfliehen.

4) Begegnung mit dem Mentor (Sequenzen 13 - 15)

Der Stalker erwähnt nach dem Halt der Draisine seinen Lehrer *Stachelschwein*. Dieser hat sich zwar schon vor einiger Zeit umgebracht, man erfährt jedoch, dass der Stalker eine Art Ausbildung hinter sich hat. Das Blumenfeld, in dem der Stalker einige Zeit alleine verbringt, dient ihm als Denkmal.

5) Überschreiten der ersten Schwelle - AKT 2 (Sequenz 17)

Hier kommt der Stalker energiegeladen zu seinen Klienten zurück und sie treten zusammen den Weg zum Zimmer an.

6) Bewährungsproben, Verbündete und Feinde (Sequenzen 18 - 24)

Die Zone ist nur dem Stalker bekannt, jedoch nicht dem Professor und dem Schriftsteller. Sie verstehen seine emotionale Verbundenheit mit der Zone nicht und stellen auch seine Regeln infrage. Er muss sie immer wieder überzeugen, dass sein Weg der Richtige ist.

7) Vordringen zur tiefsten Höhle (Sequenzen 25 - 27)

Als der Stalker und der Schriftsteller alleine sind, treten sie in den *Trockenen Tunnel*. Als sie den Professor wiederentdecken, merkt der Stalker, dass der Tunnel eine Falle der Zone war.

8) Entscheidende Prüfung (Sequenzen 28 - 31)

Die Gruppe befindet sich nun auf den direkten Weg zum Zimmer. Der Schriftsteller wartet nicht auf die anderen und tritt in eine Falle. In dieser Nähe des Zimmers wird die Gruppe mit allerhand Wirren der Zone konfrontiert.

9) Belohnung (Anfang Sequenz 32)

Die Gruppe hat es zum Zimmer geschafft. Der Eingang liegt direkt vor ihnen.

10) Rückweg - AKT 3 (erste Hälfte Sequenz 32)

Der Professor und der Schriftsteller entscheiden sich, dass Zimmer nicht zu betreten. Der Stalker versteht es, denn schon Klienten vorher waren nicht bereit für das Zimmer.

11) Auferstehung (zweite Hälfte Sequenz 32)

Für die finale Prüfung steht die Bombe. Der Stalker will dem Professor die Bombe entreißen. Es kommt zum Handgemenge. Der Stalker schafft es nicht, die anderen zu überwältigen. Doch nach der Erkenntnis des Schriftstellers über *Stachelschweins* Tod, entschärft der Professor die Bombe.

12) Rückkehr mit dem Elixier (Sequenz 34)

Der Stalker geht mit seiner Familie zurück zu seiner Wohnung. Seine Tochter trägt er auf den Schultern. Sie kann hier als Elixier verstanden werden, nicht als Mitbringsel von seiner Reise, sondern als Auswirkung des Stalkers auf die Welt außerhalb der Zone.⁵⁶

4.2.2 Erzählstruktur

Der Großteil der Handlung lässt sich zwar in Vogelers Modell gliedern, jedoch fallen manche Sequenzen oder Sequenzteile aus der Struktur heraus. Auch Hickethier spricht über Probleme bei Strukturmodellen. Nicht jeder Film oder nicht jeder Teil kann in sie eingegliedert werden.⁵⁷ In STALKER haben diese Sequenzen keine Auswirkungen auf die Handlung, bringen das Geschehen also nicht voran. Als Beispiel ist der Monolog des Schriftstellers zu nennen. Nachdem er im Raum mit den Sandhaufen aufwacht, beginnt er über die Zone zu reden. Durch den Blick in die Kamera adressiert er mehrmals direkt den Zuschauer. Erst durch Rufe des Stalkers wird sein Monolog unterbrochen und die Handlung vorgesetzt.⁵⁸ Auch die Sequenz in der Mitte des Films steht kaum in einem kausalen Zusammenhang mit dem Fortführen der Reise durch die Zone. So werden zwar Teile, wie das Antreffen des Hundes, später im Film weiter erzählt. Das Zeigen von verschiedenen Gegenständen im Wasser und der Stimme von Stalkers Frau im Off bricht jedoch die geschlossene Handlung, da es keine Erklärung für das Gezeigte gibt. Es ist der Interpretation des Zuschauers überlassen, wie er das Gesehene deutet.⁵⁹

Der Film ist in einer auktorialen Perspektive erzählt. Sie stellt einen allwissenden Erzähler dar, der frei zwischen den inneren Perspektiven der Figuren wechseln kann. Dem Zuschauer ist es so möglich, Gedanken der Figuren zu verfolgen, die in Monologen oder Traumsequenzen dargestellt werden (s. Kapitel 4.3.1).

⁵⁶ Vgl. Vogeler, Christopher. Die Odyssee des Drehbuchschreibers. 1998: S. 57-74

⁵⁷ Vgl. Hickethier. 2012: S. 123

⁵⁸ Vgl. Sequenzprotokoll A: Seq. 29

⁵⁹ Vgl. Franz. 2009: S. 120; Sequenzmodell A S 27

4.2.3 Schnitt und Montage

Tarkowskij legte im Schnitt und in der Montage des Films viel Wert auf Kontinuität. Schon das Drehbuch war auf eine Einhaltung von Raum, Zeit und Handlungsort innerhalb einer erzählerischen Kausalität ausgelegt. Und tatsächlich folgt die Montage im Film fast ausschließlich einem festen Zeitablauf. Ausnahmen sind wenige zu finden. So unterbricht z. B. der Übergang zum zweiten Teil des Films die Kontinuität und springt in der erzählten Zeit nach vorn. Der Stalker ist hier kurz in einem dunklen Sumpfgelände zu sehen, doch nach dem Schnitt steht er vor einer Hausruine.⁶⁰

Die einzelnen Schnitte von Bewegungsabläufen akzentuieren die Kontinuität nochmals. Verlässt eine Figur den Rahmen der Einstellung, so wird innerhalb einer Sequenz auf eine genaue Fortsetzung dieser Bewegung geachtet.⁶¹

Eine Besonderheit im Film ist die Montage innerhalb einer Einstellung, als der Schriftsteller im Raum mit den Sandhügeln in eine Falle der Zone tritt. In einer totalen Einstellung fliegt eine Krähe durch den Raum. Durch einen anschließenden Schnitt auf die gleiche Einstellung ohne Krähe, entsteht der Eindruck, sie sei verschwunden. Die Verwendung des Jumpcuts unterbricht die Kontinuität des Geschehens nicht, das Verschwinden der Krähe scheint innerhalb der Zone verständlich.⁶²

Durch die Montage werden im Film innerhalb des gleichen Handlungsortes neue Räume eröffnet. Nachdem der Professor nach dem Telefonat mit seinem Forschungskollegen sich kurz ein Stück von der Gruppe entfernt und das Skelett entdeckt, wird auf eine totale Einstellung geschnitten. Vor dem Zimmer mit dem Telefon ist ein weiterer größerer Raum, der durch die vorherigen nahen Einstellungen nicht einsehbar war. Die Wichtigkeit dieser Montage und des neuen Raumes wird nochmals unterstrichen, da sich herausstellt, dass er als Zugang zum *Zimmer* dient.⁶³

⁶⁰ Vgl. Tarkowskij. 2016: S. 275; Sequenzmodell A S 21 u. S 22

⁶¹ Vgl. Hickethier. 2012: S. 145

⁶² Vgl. ebd. 2012: 146-148; Sequenzmodell A S 29

⁶³ Sequenzmodell A S 30 - S 32

4.3 Filmische Umsetzung

4.3.1 Visuell

Ein wichtiger Aspekt in der visuellen Gestaltung des Films ist der Einsatz von Schwarz-Weiß- und Farbfilm. Die Sequenzen in der Zone sind fast ausschließlich farbig gehalten. Das fiktive Gebiet der Zone wird so von dem Rest des Films abgegrenzt. Die alltägliche Welt außerhalb der Zone ist dagegen in schwarz-weiß gefilmt.

Ein weiterer Wechsel zum Farbfilm geschieht zum Ende des Filmes. Der Stalker geht nach Hause und trägt dabei seine Tochter auf den Schultern. Durch die nahe Einstellungsgröße auf die Tochter wechselt die auktoriale Instanz von der Außen- zur Innenperspektive des Kindes und das Bild wird farbig. Eine Wiederholung des Wechsels der Erzählperspektive zusammen mit dem Einsatz von Farbe tritt in der letzten Szene auf. Sie beginnt wieder mit einer nahen Einstellung der Tochter, die nach dem Lesen ein Buch weglegt und die Gläser auf dem Tisch mit ihren Gedanken bewegt (s. Abb. 7.)⁶⁴



Abbildung 8: Nahe Einstellungen der Tochter (Sequenz 34 u. 37)

Im Gegensatz zu der farbigen Perspektive des Kindes sind die kurzen Schwarz-Weiß-Segmente innerhalb der Zone aus der Perspektive des Stalkers gefilmt. Hier entsteht ein Wechsel von der Zone hin zu einer Traumebene des Stalkers.⁶⁵

Zwei visuelle Besonderheiten, welche die Erzählstruktur stark beeinflussen, sind die lange Kamerafahrt auf den Schriftsteller und die nahe Einstellung auf die Frau des

⁶⁴ Vgl. Sequenzprotokoll A S 34 u. 37

⁶⁵ Vgl. Hickethier. 2012: S. 71 - 136; Sequenzprotokoll A S 27

Stalkers. Wie vorher erwähnt, fallen diese Sequenzen aus der Handlungsstruktur heraus. Durch die Einstellung ist die erzählerische Perspektive klar auf die kadrierte Person fixiert. Ein weiteres Mittel, das nur in diesen Sequenzen eingesetzt wird und sie vom eigentlichen Geschehen abgrenzt, ist ein direkter Blick der Figuren in die Kamera. Dieser antizipiert eine Adressierung an den Zuschauer, schafft Intimität zur Figur und pausiert die fortlaufende Handlung (s. Abb. 9).⁶⁶



Abbildung 9: Beispiel: Blicke in die Kamera (l. Sequenz 29; r. Sequenz 36)

4.3.2 Auditiv

Tarkowskijs Intention bei der musikalischen Gestaltung von STALKER war es, die Musik als einen Teil der Geräuschkulisse erscheinen zu lassen. Es hat den Anschein, dass sie diegetisch in der Handlung begründet ist, obwohl sie als weiteres Gestaltungsmittel künstlich eingesetzt wurde. Ein Beispiel für den Einsatz der Musik ist die Fahrt mit der Draisine in die Zone. Während die drei Reisenden gedankenversunken durch eine verlassene Industrielandschaft fahren, ist das Geräusch der Draisine zu hören, die polternd über die Gleise fährt. Durch die gleichmäßige Geschwindigkeit entsteht ein rhythmisches Geräusch. Nach einiger Zeit beginnen elektronische Klänge den Rhythmus musikalisch zu untermalen, bis diese ihn ganz vereinnahmen. Am Ende der Sequenz wird die Musik wieder leiser und die diegetischen Geräusche der Diesellok dominieren wieder die auditive Ebene.⁶⁷

Ein weiteres Beispiel ist das Geräusch eines vorbeifahrenden Zuges zu Beginn des Filmes. Durch das vibrierende Glas auf dem Stuhl wird die diegetische Natur des Zuges

⁶⁶ Vgl. Brown, Tom. *Breaking the Fourth Wall*. 2013: S. 13 u. 17; Sequenzmodell A S 26 u. S 29

⁶⁷ Vgl. Tarkowskij. 2016: S. 232-233; Sequenzprotokoll A S 12

erzählt, obwohl er im Bild nicht zu sehen ist. Die Kamera schwenkt danach über die Familie auf den Stalker und es ertönt leise und verzerrt Beethovens Neunte Symphonie. Wo die Musik im vorherigen Beispiel klar nicht-diegetisch ist, nur den Anschein erweckt, ist in dieser Sequenz der Ursprung der Musik nicht eindeutig.⁶⁸

Auch Geräusche sind im Film nicht alle eindeutig aus der Handlungswelt erklärbar. Der Schriftsteller lässt einen Stein in ein Rohr fallen, nachdem er aus seiner Ohnmacht erwacht ist. Mit einer langen Verzögerung erklingt ein schepperndes Grollen von Stahlsaiten, im Gegensatz zum erwarteten Platschen in Wasser.⁶⁹

In der Mitte des Filmes konstruiert der Film eine Traumebene. Der vorher beschriebene Wechsel in eine auktoriale Perspektive durch Einstellungsgrößen und Farbwechsel wird durch die auditive Ebene verstärkt. So lässt die Offstimme von Stalkers Frau, die in dieser Sequenz ein Gedicht rezitiert, auf die geänderte Perspektive schließen und den Eintritt in einen Traum.⁷⁰

Die Kontinuität in der Montage wird auch von Geräuschen unterstützt oder gar erst hergestellt. In dem beschriebenen Übergang vom zweiten Teil des Films zur nächsten Sequenz erfährt die erzählte Zeit zwar eine Raffung, jedoch wird der Schnitt mit einem kontinuierlichen Plätschern eines Baches unterlegt. Zumindest auf der Geräuschebene wird so eine Kontinuität erzeugt.⁷¹

⁶⁸ Vgl. Smith Stefan. The edge of perception: sound. In: Tarkovsky's Stalker. The Soundtrack Volume 1. 2007: S. 4 (44); Sequenzprotokoll A: S 3

⁶⁹ Sequenzprotokoll A: S 29

⁷⁰ Sequenzprotokoll A: S 27

⁷¹ Sequenzprotokoll A: S 21-22

4.4 Biografisches zum Regisseur und Produktionsgeschichte

Biografie - Andrei Tarkowskij

Andrei Arsenjewitsch Tarkowskij wurde 1932 als Sohn des Dichters Arseni Tarkowkij geboren. 1954 wurde er am Staatlichen Institut für Kinematographie angenommen. Während dieser Zeit war er als zweiter Regisseur in zwei Kurzfilmen tätig. Sein Studium konnte er mit seinem Diplom-Film *DIE STRASSENWALZE UND DIE GEIGE* (1961) abschließen, mit dem er auf dem *New York Student Film Festival* im gleichem Jahr den ersten Preis gewann. 1962 gelang ihm sein erster internationaler Durchbruch mit dem Langfilm *IVANS KINDHEIT* (1962). Seinen zweiten Langfilm *ANDREJ RUBLJOW* (1971) stellte er 1966 fertig. Aufgrund von Differenzen mit der Regierung der UdSSR wurde der Film jedoch erst nach einer Uraufführung auf dem *Cannes Film Festival* 1969 im Jahr 1971 veröffentlicht. Während dieser Zeit drehte Tarkowski seinen dritten Film *SOLARIS*. Nach seinem stark autobiographischen Film *DER SPIEGEL* (1975) folgte mit *STALKER* sein letzter Film, den er in der UdSSR drehte. Durch die starke Ablehnung seines Films *DER SPIEGEL* von Regierungsseiten drehte er seine nächsten Filme außerhalb der UdSSR. *NOSTIALGIA* (1983) wurde in Italien gedreht. 1984 kündigte Tarkoswkij auf einer Pressekonferenz an, im Westen zu bleiben. Eine Entscheidung, die er aus Sorge um seine Familie bisher aufgeschoben hatte. Sein letzter Film *DAS OPFER* erschien 1986, dem gleichen Jahr, in dem Tarkowskij seinem Lungenkrebsleiden erlag.⁷²

Produktion

Nach *SOLARIS* war *STALKER* Tarkowskijs zweiter SF-Film. Anders als bei *SOLARIS* wurde die Geschichte diesmal von den Autorenbrüdern der Buchvorlage *Picknick am Wegesrand*, Arkadi und Boris Strugatzki geschrieben. Es handelte sich dabei um ein neues Szenario, welches die Autoren eigens für den Film herstellten. Den sechsten Entwurf dieser literarischen Vorlage nahm Tarkowskij letztlich als Grundlage für die Dreharbeiten 1977. Da das Filmmaterial nach dem ersten Dreh teilweise bei der Entwicklung unbrauchbar wurde, mussten weite Teile nochmals gedreht werden. Tarkowskij war während dieses Teils der Produktion nicht nur als Regisseur tätig, sondern kümmerte sich gleichzeitig um die Kinematografie und die Erstellung der Szenenbilder.

⁷² Vgl. Martin. 2011: S. 13-19

Dadurch dauerten die Dreharbeiten ungewöhnlich lange. Auch in der nachfolgenden Schnittarbeit nahm er erst die letzte der drei Schnittversionen als vorführbar an.⁷³

Rezeption

STALKER wurde 1979 in Moskau uraufgeführt und erreichte mit weiteren Vorführungen 1980 in *Cannes* und 1981 auf der *Berlinale* ein internationales Publikum. Drei Jahre nach dem Erscheinen des Films wurde er in 15 Länder verkauft. Von der zentralen Presse der UdSSR ignoriert, besuchten vor allem Studenten und Filmliebhaber die Vorstellungen. Regisseure aus Moskau traten dem Film kritisch gegenüber und maßen über seine „modische Esoterik“. Die internationale Presse beschäftigte sich mehr mit dem Film, nachdem dieser in Cannes 1980 und Berlin 1981 aufgeführt wurde. Der Film wurde durchweg positiv aufgenommen. Die Presse sah in ihm politische Themen angesprochen und beschrieb die ökologische Kritik von STALKER. Vor allem wurde er aber als philosophischer und theologischer Film gesehen. Wie auch schon zu *Solaris*, wurden Vergleiche zu Stanley Kubrick gezogen, dass z. B. Tarkowskij eher zu einer religiösen Weltansicht in seinen Filmen neigt, ganz im Gegensatz zu Kubrick. Aus der deutschen Presse wurde der Film als „Ereignis der Berlinale“ bezeichnet. Ähnlich dem russischen Publikum sprach er mehr studentische Schichten an. Wenig Beachtung bekam der Film jedoch aus der USA.⁷⁴

⁷³ Vgl. Turowskaja Maja. Andrej Tarkowskij Film als Poesie - Poesie als Film. 1981: S. 91; Allardt-Nostitz Felicitas. Spuren der deutschen Romantik in den Filmen Andrej Tarkowskijs. 1987: S. 131; Franz. 2009: S. 105

⁷⁴ Vgl. Felicitas Allardt-Nostitz. 1987: S. 143-148

5 Alex Garlands „Annihilation“

Originaltitel:	Annihilation	Lauflänge:	154 Minuten
Erscheinungsjahr:	2018	Drehbuch:	Alex Garland
Regie:	Alex Garland	Kamera:	Rob Hardy
Erscheinungsland:	UK	Musik:	Geoff Barrow, Ben Salisbury
Darsteller	Natalie Portman (Lena), Jennifer Jason Leigh (Dr. Ventress), Gina Rodriguez (Anya Thuerensen), Tessa Thompson (Josie Radek), Tuva Novotny (Cass Sheppard), Oscar Isaac (Kane)		

75

5.1 Handlung

In einer Vorausschau sieht man Lena in einem kargen Raum sitzen. Ein äußerer Bereich ist durch eine Glasscheibe getrennt, durch den sie mehrere Menschen in Kontaminationsanzügen beobachten. Ein Wissenschaftler beginnt, sie zu befragen. Sie kann auf keine seiner Fragen eine eindeutige Antwort geben.

Lena trifft nach einer Vorlesung an einer Universität, an der sie als Professorin für Molekularbiologie tätig ist, auf ihren Kollegen Daniel. Er will sie zum Essen mit seiner Familie einladen. Sie weist ihn ab und sagt, sie müsse das Schlafzimmer streichen. Schließlich sitzt in ihrem Haus alleine auf dem Sofa. Sie weint und man sieht Erinnerungen an ihren Mann, der nun seit einem Jahr nach einer militärischen Operation vermisst wird. Als sie dabei ist, das Zimmer zu streichen, kommt überraschend ihr Mann Kane die Treppe hinauf. Auf ihre innigen Umarmungen reagiert er indifferent. Auch später, als er an einem Tisch mit einem Glas Wasser sitzt, ist in seinem Gesicht kaum eine Regung zu erkennen. Lena fängt an, ihn zu befragen. Kane kann jedoch weder sagen, wo er war noch, wie er zurückgekommen ist. Nachdem er einen Schluck Wasser trinkt, bemerkt Lena, dass Blut im Glas ist. Während Lena und Kane in einem Krankenwagen gefahren werden, wird der Wagen von mehreren Autos umzingelt und zum Halten gezwungen. Eine bewaffnete Spezialeinheit holt Kane, der blutend auf einer Trage liegt, aus dem Krankenwagen. Auch Lena wird nach draußen gezerrt. Sie wert sich kurz noch, dann wird sie durch eine Spritze mit Betäubungsmitteln ruhiggestellt.

⁷⁵ o. V. IMDb.com: <https://www.imdb.com/title/tt2798920/>

Sie wacht in einem Bett auf, ohne zu wissen, wo sie sich befindet. Dr. Ventress betritt den Raum und stellt sich als Psychologin vor. In dem anschließenden Gespräch wird Lena von Dr. Ventress über ihren Ehemann ausgefragt. Sie kann ihr aber keine neuen Informationen mitteilen, stattdessen klärt Dr. Ventress sie über den schlechten körperlichen Zustand von Kane auf. Lena darf den Beobachtungsraum verlassen. Draußen auf der Terrasse sieht sie zum ersten Mal den *Schimmer*. Eine halbdurchsichtige Wand aus undefinierbar flüssig scheinendem Licht. Im Büro von Dr. Ventress wird Lena über den aktuellen Stand der Forschung um das unerklärte Phänomen aufgeklärt, dass sich die Grenze des Schimmers ausbreite und dass niemand außer Kane aus ihm zurückgekehrt sei. Lena muss im dem Forschungszentrum Southern Reach bleiben, da Informationen nicht nach außen dringen dürfen. Abends kommt sie mit mehreren Mitarbeitern ins Gespräch. Sie stellen sich als Cass Sheppard und Josie Radek vor, beide sind Wissenschaftler in dem Forschungszentrum. Die dritte Mitarbeiterin ist Anya Thorensen und als Sanitäterin tätig. Die entspannte Stimmung kippt, als das Gesprächsthema auf die geplante Expedition in den *Schimmer* wechselt. In sechs Tagen wollen die Mitarbeiter zusammen mit Dr. Ventress die Grenze überqueren. Lena will sich der Expedition anschließen, um herauszufinden, was ihrem Mann widerfahren ist. Tatsächlich gestattet Dr. Ventress ihr, das Team zu begleiten. Die Gruppe macht sich auf zur Grenze des *Schimmers*. Sie tragen militärische Feldausrüstung und sind mit Maschinengewehren bewaffnet. Vor der Wand halten sie noch einen Moment inne, dann treten sie hindurch.

Lena wacht in einem Wald in ihrem Zelt auf. Schnell trifft sie auf die anderen. Keiner scheint zu wissen, wie viel Zeit vergangen ist, seit sie den *Schimmer* betreten haben. Auch kann sich niemand daran erinnern, ein Lager aufgeschlagen zu haben. Zusätzlich stellt sich heraus, dass elektronische Geräte keine Signale senden oder empfangen können. Die mitgebrachten Navigations- und Kommunikationssysteme sind somit nutzlos. Zusammen machen sie sich auf, einen Weg zum Strand zu finden. In einem sumpfigen Gebiet legt die Gruppe eine Pause an einem halb versunkenen Haus ein. Als Biologin fallen Lena sofort die ungewöhnlichen Blumen auf, an denen mehrere Blüten verschiedener Arten zu wachsen scheinen. Sie untersuchen das Gelände weiter, als Josie plötzlich in das versunkene Haus gerissen wird. Ohne zu wissen, was es war, können die anderen sie aus dem Wasser ziehen. Zurück am Ufer sieht die Gruppe eine Art Krokodil aus dem Haus schwimmen. Es greift an und wird von Lena erschossen. Bei einer Untersuchung der Leiche stellt sich heraus, dass es mehrere Zahnreihen besitzt, ähnlich denen eines Hais.

Mit Ruderbooten fahren sie einen Fluss entlang. Sheppard erzählt Lena, dass jeder von ihnen ein psychisches Trauma hätte. Lena lügt, ihr Mann sei bei einem Einsatz ums Leben gekommen. Sie kommen an dem früheren Hauptquartier der Southern Reach an und betreten die verlassenen Gebäude. In einer Halle entdecken sie Spuren

der vorherigen Expedition. Sie finden eine Speicherkarte mit Aufnahmen von Kane und der vorherigen Crew. Das Video zeigt, wie Kane einem Mitglied der Truppe in Einverständnis den Bauch aufschneidet. Anschließend sieht man die Gedärme, welche sich schlangenähnlich in der Bauchhöhle bewegen. Dr. Ventress sucht das abgelassene Schwimmbecken der Station auf, an dem das Video gedreht wurde. Die Gruppe folgt ihr und sie finden einen grotesken Hybriden aus Leichnam und Pilzwuchs, dessen Oberkörper die Wand hochgewachsen ist. Sie verlassen das Gebäude, um auf einem Wachturm zu übernachten. Statt zu schlafen, untersucht Lena einige Proben, die sie von dem Leichnam extrahiert hat. Ohne Ergebnisse entscheidet sie sich zu Dr. Ventress zu gehen, welche gerade Wache hält, während die anderen sich ausruhen.

Unter einem kleinen Verschlag unterhalten sich die beiden über Kane. Doch sie werden von einem lauten Geräusch unterbrochen. Mit einem Nachtsichtgerät kann Lena sehen, dass etwas durch den umliegenden Zaun gebrochen ist. Sheppard, verschreckt von dem Geräusch, will die beiden aufsuchen. Bevor sie es zu ihnen schafft, stürzt aus der Dunkelheit ein bärenartiges Geschöpf. Es packt sie und entwischt unter den Schüssen der verschreckten Gruppe in den Wald. Am Morgen danach entscheidet sich die Gruppe weiter in Richtung Leuchtturm zu gehen, auch wenn nicht alle mit dieser Entscheidung glücklich sind. Die Gruppe marschiert durch den Wald. Als sie einen von Sheppards Schuhen im Gras liegen sehen, geht Lena auf die Suche nach ihr. Sie findet Sheppard tot an einem Baum liegen. Anschließend kehrt sie zur Gruppe zurück, um sie über Sheppards Tod zu unterrichten.

Außerhalb des Waldes gelangen sie zu einer kleinen Siedlung. Auf einer Wiese sehen sie blühende Astgewächse, die wie Menschen aussehen. Josie stellt die Theorie auf, dass der *Schimmer* wie ein Prisma wirkt. Ein Prisma, das anstatt nur Licht zu brechen, auch DNA auseinanderbricht und wieder vermischen kann. Sie entscheiden sich ihr Lager in einem der Häuser aufzuschlagen. Lena wird von Anya mit gehaltener Waffe geweckt, niedergeschlagen und auf einem Stuhl gefesselt. Auch die anderen sind gefesselt. Anya hat herausgefunden, dass Kane Lenas Ehemann ist und verhört sie nun. Manisch beschreibt sie ihre sich bewegenden Fingerabdrücke und fragt, ob dies auch innerhalb ihres Köpers passiert. Kurz bevor sie Lena mit einem Messer aufschneiden möchte, hört sie Sheppards Stimme. Sie stürmt hinaus. Statt Anya taucht der Bär im Eingang des Zimmers auf, dessen Gesicht fast blanker Knochen ist, mit Merkmalen von Mensch und Tier. Als der Bär den Mund öffnet, hören die drei Verbleibenden die Stimme Sheppards. Anya kehrt zurück und versucht das Wesen zu erschießen, wird jedoch von ihm getötet. Josie schafft es sich zu befreien und das Tier zu erlegen. Anschließend verlässt Dr. Ventress den Rest der Gruppe. Sie denkt, es bleibe keine Zeit mehr, bevor auch ihre Körper sich vollends auflösen. Am nächsten Morgen trifft Lena auf Josie, die auf einer Wiese hockt. Josie akzeptiert, was der *Schimmer* in ihr tut und zeigt Lena die Pflanzensprossen, die aus ihrem Arm wachsen. Als sie weggeht, verliert

Lena sie kurz aus den Augen. Sie sucht sie, findet aber nur ein weiteres Feld mit menschenähnlichen Gewächsen.

Nun alleine macht sich Lena auf zum Leuchtturm. Das Gebäude ist von kristallinen Bäumen umgeben. Sie geht an vier Skeletten vorbei, die vor der Tür angeordnet wurden. Dann betritt sie den Leuchtturm. Lena findet einen kalksteinartigen Raum vor. Ein Camcorder ist auf ein verkohltes Skelett gerichtet. Lena sieht die Aufnahmen an. Zu sehen ist Kane, der sich, nach einem Monolog über Zweifel am Menschsein, mit einer Phosphorgranate das Leben nimmt. Als Letztes sieht man einen zweiten Kane, der den Camcorder bedient. Lena dringt weiter in das Gewölbe des Turms vor, trotz des Schocks über das gesehene Video. Durch einen Tunnel gelangt sie in einen dunklen Raum und sieht Dr. Ventress auf dem Boden knien. Sie meint, das Ding im Leuchtturm sei nun in ihr und würde nicht aufhören, bis es alles verschlingt. Ein Licht bricht aus ihrem Mund und sie löst sich in einen bunt leuchtenden Schleier auf. Aus ihm formt sich ein undefiniertes Wesen. Als Lena sich ihm nähert, saugt es einen Blutstropfen in sein Zentrum. Die Zellen im Blut beginnen sich zu teilen und formen eine menschenähnliche Gestalt. Lena flieht vor dem gesichtslosen Wesen, doch es taucht oben im Leuchtturm wieder auf. Es beginnt, die Bewegungen Lenas zu mimen, verhindert aber jeden Versuch von Lena zu fliehen. Sie nimmt stattdessen eine übrig gebliebene Phosphorgranate und übergibt sie der Gestalt. Währenddessen wandelt sich die Gestalt in das Bildnis von Lena. Sie entfernt den Zündbolzen und rennt nach draußen. Die Granate explodiert und das Phosphorfeuer breitet sich im gesamten Leuchtturm aus. Am Strand beginnen nun die Kristallbäume zu brennen. Nach und nach fallen sie glühend in sich zusammen. Schließlich löst sich auch der *Schimmer* langsam auf.

In dem Verhörraum wird Lena gefragt, ob es sich bei dem Wesen um eine außerirdische Lebensform gehandelt habe. Sie nickt unmerklich, kann aber auf weitere Fragen, nach den Motiven oder seiner Zusammensetzung nichts sagen. Sie darf nun Kane besuchen, der auf seinem Krankenbett sitzt. Auf die Frage, ob er wirklich Kane sei, sagt er, dass er es nicht glaube. Er stellt auch Lena die Frage, doch sie antwortet nicht. Während sich die beiden umarmen, leuchten ihre Augen kurz gelb auf.⁷⁶

⁷⁶ Vgl. ANNIHILATION (Alex Garland. GB & USA. 2018); Sequenzprotokoll B

5.2 Narrativer Aufbau

5.2.1 Dramaturgie

Die Handlung ist fast vollständig in dramaturgisch geschlossener Form erzählt. So sind am Anfang und Ende klare Rundungen und Symmetrien zu sehen. Das Verhörzimmer aus dem Prolog taucht auch am Ende wieder auf. Lenas Befragung endet und sie kann endlich ihren Mann sehen. Der Film lässt sich sehr gut in das dramaturgische Muster von Vogeler einfügen. Er enthält außerdem einige Vor- und Rückblenden. Letztere verdeutlichen immer wieder die persönliche Hintergrundgeschichte Lenas und ihre Beziehungsentwicklung zu Kane. So werden sie als liebendes Paar am Anfang gezeigt und geraten durch eine Affäre im Laufe des Films auseinander. Die Vorblenden sind hingegen fast immer an den Anfängen eines Phasenwechsels in Vogelers Modell anzufinden. Lena wird in den Vorblenden immer nach ihren Motivationen gefragt, warum sie weiter in den Schimmer vordrang.⁷⁷

12 Wegstationen nach Vogeler

- 1) Gewohnte Welt - AKT 1 (Sequenzen 1 - 6)
Lena geht ihrem Beruf als Professorin an einer Universität nach. Ihr Mann wird seit einem Jahr vermisst. Sie isoliert sich von der Welt, lehnt eine Einladung zum Essen ab und sitzt stattdessen alleine Zuhause.
- 2) Ruf des Abenteurers (Sequenzen 7 - 12)
Aus ihrer gewohnten Welt wird sie herausgerissen, als plötzlich ihr vermisster Mann Kane vor ihr steht. Er scheint verwirrt und verletzt zu sein. Letztlich werden sie gegen ihren Willen in ein Forschungszentrum gebracht, wo Lena zum ersten Mal den *Schimmer* sieht.
- 3) Weigerung (Sequenzen 13 - 16)
Lena darf das Gelände jedoch nicht verlassen. Kane liegt im Sterben und es scheint nichts zu geben, um ihm zu helfen. Die Weigerung besteht für Lena hier in einer Handlungsunfähigkeit. Zu diesem Zeitpunkt kann sie Kane nur beim Sterben zusehen. Doch sie erfährt von einer Expedition in den Schimmer und fasst den Entschluss, an dieser teilzunehmen

⁷⁷ Hickethier. 2012: S. 118 u. 134

- 4) Begegnung mit dem Mentor (Sequenz 17 - 18)
Dr. Ventress dient in dieser Phase als Mentor. Sie klärt sie über die Mission auf und erlaubt es Lena auch schließlich mit der Gruppe in den Schimmer zu gehen.
- 5) Überschreiten der ersten Schwelle - AKT 2 (Sequenz 19)
Die Schwelle ist in dieser Sequenz der *Schimmer* an sich, der die normale Welt von *Area X* trennt. Die Gruppe schreitet nach kurzem Innehalten durch ihn hindurch.
- 6) Bewährungsproben, Verbündete und Feinde (Sequenzen 20 - 34)
Der *Schimmer* stellt die gesamte Gruppe auf die Probe. Sie werden von mutierten Tieren angegriffen, wobei Sheppard von einem Bärenwesen getötet wird. Lena geht mit all dem Gesehenen in *Area X* analytisch um. Doch ihren Mann in einem Video zu sehen, in dem er einen Menschen den Bauch aufschneidet, stellt auch sie unter Druck. Anya, die nicht an die Phänomene des *Schimmers* glaubt, trifft Sheppards Tod am meisten. Sie reagiert nun aggressiver auf Lenas Rationalität.
- 7) Vordringen zur tiefsten Höhle (Sequenzen 35 - 42)
Am Morgen darauf entscheidet die Gruppe tiefer in *Area X* vorzudringen. Es ist der einzige Weg, den Schimmer zu verlassen. Die tiefste Höhle wird in dieser Phase auch von dem Zerfall der Gruppe symbolisiert. Denn je weiter die Figuren in den Schimmer vordringen, desto stärker wird sein Einfluss auf sie, psychisch wie körperlich.
- 8) Entscheidende Prüfung (Sequenzen 43 - 47)
Anya findet heraus, dass Kane Lenas Ehemann ist, dass sie seinetwegen den Schimmer betreten hat. Nachdem sie die anderen gefesselt hat, wankt sie zwischen Wut und Verzweiflung. Diese Prüfung ist die Letzte für die Gruppe, denn nach ihr zerfällt sie vollständig. Das Bärenwesen versinnbildlicht die Prüfung. Es ist das Monster, das es zu überwinden gilt. Es kann zwar von Josie erschossen werden, doch Anya wird vom Monster getötet.
- 9) Belohnung (Sequenzen 48 - 51)
Lena ist nun alleine. Doch trotz aller Verzweiflung kann sie sich fangen und weitergehen. Ihr Ziel ist weiterhin der Leuchtturm und einen Weg zu finden, ihren Mann zu retten. Diese Entschlossenheit ist ihre Belohnung.
- 10) Rückweg - AKT 3 (Sequenzen 52 - 55)
Um in ihre gewohnte Welt zurückzukehren, ihren Mann zu retten und den *Schimmer* zu verlassen, muss sie zum Leuchtturm. In dem Gebäude sieht sie

ein weiteres Mal Kane in einem Video. Diesmal nimmer er sich das Leben, doch ein zweiter Kane steht am Ende des Videos vor der Kamera. Ein letztes Hindernis steht ihr bevor. In einem Gewölbe unter dem Leuchtturm entsteht vor Lena eine außerirdische Gestalt.

- 11) Auferstehung (Sequenzen 56 - 57)
Das Wesen hindert sie am Fliehen. Sie setzt es durch eine Granate in Brand und kann so auch diese letzte Prüfung meistern und den *Schimmer* zerstören.
- 12) Rückkehr mit dem Elixier (Sequenzen 58 - 59)
Das Elixier bringt Lena in Form des Wissens aus dem *Schimmer* mit und dass der Kane im Krankenzimmer vielleicht gar nicht mehr ihr Mann ist, sondern etwas von jener Lebensform, die sie verbrannt hat.⁷⁸

5.2.2 Erzählstruktur

Die erzählerische Instanz ist während des gesamten Films personal gehalten. Der Zuschauer bleibt während der Handlung immer auf dem Wissenstand von Lena, der Hauptfigur. So ist Lena auch in jeder Szene zu sehen. Verändert sich die Figurenkonstellation, bleibt die Erzählung immer bei ihr.⁷⁹

Während der Handlung wird die Erzählung durch Vor- und Rückblenden unterbrochen. Bei beiden Erzählsträngen fällt auf, dass es bei ihrer Benutzung immer zu Zeitraffungen in der Haupthandlung kommt. Diese sind durch drastische Orts- oder Zeitwechsel zu erkennen. So befindet sich die Gruppe an einem See und untersucht das Krokodil, nach der Vorblende sind die Figuren jedoch schon auf einem Fluss in Ruderbooten zu sehen.⁸⁰

Die Vorblenden spielen allesamt in dem Verhörraum, der als erste Szene im Film erscheint. Zu diesem Zeitpunkt kann der Zuschauer noch nicht wissen, dass es sich um ein zukünftiges Ereignis handelt. Wenn das Geschehen dann zur Haupthandlung wechselt, wirkt es so, als sei es von Lena erzählt. Dies unterstützt die personale Erzählperspektive. Lena erzählt unter Befragung des Wissenschaftlers die Geschichte. Mit der letzten Szene im Verhörraum ist auch die Erzählung der Expedition abge-

⁷⁸ Vgl. Vogeler. 1998: S. 54-78

⁷⁹ Vgl. Hickethier. 2012: S. 128-131

⁸⁰ Vgl. Sequenzprotokoll B S 24-S 26

geschlossen. Die Erzählzeit befindet sich jetzt in der Gegenwart und der Zuschauer besitzt nun den gleichen Wissenstand wie Lena.⁸¹

Die Rückblenden nehmen im Film eine andere Rolle ein. Einige der gezeigten Sequenzen vervollständigen sich im Laufe der Erzählung. Das Gespräch zwischen Lena und Kane, in dem er sich von ihr verabschiedet, beginnt in Sequenz 31 und wird in Sequenz 44 zu Ende erzählt. Bei den Rückblenden ist die erzählerische Instanz immer personal bei Lena. Es handelt sich um ihre Erinnerungen. Die Rückblenden werden nicht chronologisch erzählt. Der Zuschauer muss sich so selbst erschließen, in welcher zeitlichen Reihenfolge die Rückblenden ihre Handlungen erzählen.⁸²

5.2.3 Schnitt und Montage

Die Montage folgt bis auf wenige Ausnahmen den Regeln des unsichtbaren Schnitts. So werden Ortswechsel meist durch eine Übersicht des neuen Handlungsraums eingeleitet und erst nachfolgend auf einzelne Figuren geschnitten. Genau wie Lena sieht auch der Zuschauer den neu etablierten Ort zum ersten Mal und kann sich so orientieren. Im weiteren Verlauf der Sequenzen wird auf Kontinuität gesetzt. Dies unterstützt die personale Perspektive zu Lena, da in diesen Sequenzen auf Figuren geschnitten wird, die sich in ihrem Handlungsraum befinden. Beispielhaft ist das Ankommen in der großen Halle des verlassenen Forschungszentrums zu nennen. Die Gruppe geht geschlossen in die Halle und verteilt sich danach im Raum. Als Erstes wird also eine Übersicht gezeigt, in der Lena durch die Halle an den anderen Figuren vorbei geht. Erst danach wird auf die einzelnen Figuren geschnitten.⁸³

Eine Irritation des Montageprinzips passiert beim Eintritt in den *Schimmer*. Nachdem die Gruppe die Barriere durchschritten hat, wird nach einer Texteinblendung auf eine Rückblende geschnitten. Anstatt im nächsten Bild den neuen Ort durch eine Totale zu etablieren, wird stattdessen ein Blick aus einem Zelt gezeigt. Genau wie der Zuschauer weiß auch Lena nicht, wo sie sich befindet und wie viel Zeit seit dem Eintritt in den *Schimmer* vergangen ist. Der Zuschauer und die Figur sind gleichsam irritiert. Die Irritation unterstützt auch damit die personale Perspektive.⁸⁴

⁸¹ Vgl. Hickethier. 2012: S. 132; S 1 u. S 59

⁸² Vgl. ebd. 2012: S. 128-137; Sequenzprotokoll B S 31 u. 44

⁸³ Sequenzprotokoll B S 28

⁸⁴ Vgl. ebd. 2012: S. 145-149; Sequenzprotokoll B S 19 - 22

5.3 Filmische Umsetzung

5.3.1 Visuell

In den Einstellungsgrößen wird das Prinzip der Montage weiterverfolgt. So schaffen totale Bilder eine Übersicht des Geschehens und wechseln danach zu näheren Einstellungen. Soll die gesamte Gruppe von fünf Figuren in der Szene erzählt werden, so wechseln Einstellungen öfter auf totale Einstellungen. Bei Gesprächen zwischen wenigen Figuren, wird auf die Totalen verzichtet, auch wenn die restlichen Figuren in der Szene agieren. Der Fokus liegt auch hier auf Lena. Sind nahe Einstellungen gewählt, so ist oft auch Lenas Aufmerksamkeit auf ein Objekt oder eine Person gerichtet. Solche Einstellungen unterstützen die Erzählperspektive.⁸⁵

Der Film ist durchgehend in Farbe gehalten. Es zeigen sich jedoch Unterschiede, wie in Handlungsabschnitten mit der Farbe umgegangen wird. Dies ist vor allem in Sequenzen innerhalb des *Schimmers* zu sehen. So wurden unter Einsatz von digitaler Bearbeitung prismatische Effekte nachträglich eingefügt. Es entstehen vor allem bei Sonnenlicht regenbogenartige Strahlen, die durch Pflanzen oder Fenster scheinen.⁸⁶



Abbildung 10: Beispiel für einen prismatischen Effekt in ANNIHILATION (Sequenz 22)

Der Einsatz digitaler Nachbearbeitung verstärkt sich im Film, je weiter die Figuren in den Schimmer vordringen. Alex Garland begründet dieses Vorgehen mit der Dramaturgie. Die Figuren dringen auf ihrer Reise immer weiter in den *Schimmer* vor und ent-

⁸⁵ Vgl. Hickethier. 2012: S. 57 - 60

⁸⁶ Vgl. THE MAKING OF ANNIHILATION (Jon Mefford. GB & USA. 2018): 00:55:00 - 00:57:00

fernen sich von ihrer gewohnten Welt. Der Schimmer wird dabei visuell nicht nur mit digitalen Effekten erzählt, sondern auch durch das Szenenbild. Viele der zu sehenden mutierten Pflanzen wurden während des Drehs szenenbildnerisch konstruiert.⁸⁷

Ein Beispiel für die Steigerung der Spezialeffekte sind immer wieder auftauchende Bilder von Zellteilungen. Diese sind durch den gesamten Film montiert. Ihr Aussehen wird im Laufe der Handlung verändert und bearbeitet. Es entfernt sich so immer mehr von dem erwarteten Aussehen einer Zelle (s. Abb. 11).⁸⁸

Auch bei den Wesen, die im Film auftreten, ist eine Steigerung zu vernehmen. So werden anfangs noch Requisiten eingesetzt, die die digitalen Bilder unterstützen. Die außerirdische Lebensform im dritten Akt ist jedoch vollends computergeneriert.⁸⁹

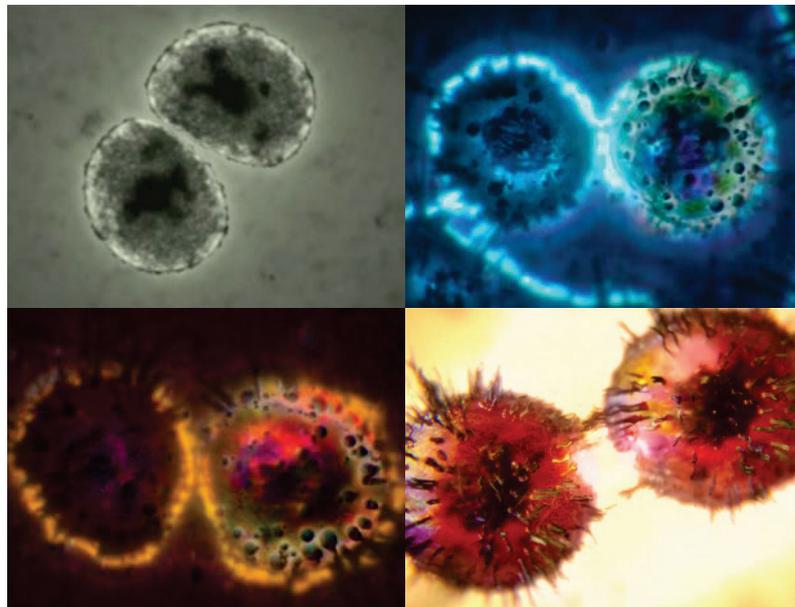


Abbildung 11: Steigerung der digitalen Spezialeffekte (links oben: Sequenz 3; recht oben: Sequenz 32; links unten: Sequenz 41; rechts unten: Sequenz 55)

⁸⁷ Vgl. THE MAKING OF ANNIHILATION. 2018: 00:03:45 - 00:04:30 / 00:06:55 - 00:09:10 /

⁸⁸ Vgl. Sequenzprotokoll B: S 3, S 32, 41 u. S 55

⁸⁹ Vgl. Hickethier. 2012: S. 160 - 161

5.3.2 Auditiv

In ANNIHILATION ist der Einsatz von Musik meist nicht-diegetisch. Als einzige Ausnahme ist hier die Verwendung eines Musikstückes mit Gesang zu nennen, welches zweimal im Film auftritt. Kurz bevor Lena zum ersten Mal auf Kane trifft, steht er im Erdgeschoss ihres Hauses. Die erzählerische Perspektive verlässt so für einen kurzen Moment Lena und wechselt zu Kane. Die Musik, die bei Lena zuvor deutlich und ohne Quelle im Handlungsraum zu hören war, ist nun gedämpft zu vernehmen, wie aus einiger Entfernung oder getrennt von einer Wand. Der vorher nicht diegetische Charakter ist nun nicht mehr eindeutig.⁹⁰

Zwei weitere Beispiele stechen aus der ansonst begleitenden Musik heraus, die bildliche Inhalte akzentuiert, jedoch wenig Eigenständigkeit besitzt. Erstes Beispiel ist eine Gitarrenmelodie, welche viermal im Film zu hören ist. Sie wird immer im Zusammenhang mit Ereignissen im *Schimmer* gespielt. Als erstes bei seiner Entstehung, bei dem ersten Vormarsch der Gruppe, dem ersten Bild einer mutierten Zelle bis hin zum Bild von Lenas mutierter Blutzelle. So wird dieses Stück im Film als Leitmotiv etabliert.⁹¹

Das zweite Beispiel kommt während der Begegnung mit der außerirdischen Lebensform zum Einsatz. Als das fraktale Wesen eine menschliche Gestalt annimmt und sich bewegt, werden dessen Bewegungen synchron mit einzelnen Synthesizer-Tönen unterlegt. Diese ergänzen nicht nur die eigentliche musikalische Untermalung, sondern akzentuieren ganz speziell die außerirdische Gestalt. Ein musikalisches Kompositionsverfahren, welches als Mickey Mousing bezeichnet wird.⁹²

Die Geräuschkulisse dient im Film als Verstärkung des Wirklichkeitseindrucks. So sind die Töne naturalistisch und den einzelnen Handlungsorten, von einem Wald bis hin zum Inneren eines Gebäudes, realitätsnah nachempfunden. Ein besonderer Einsatz von Geräuschen, in diesem Fall einer Stimme, kommt durch das Bärenwesen zum Einsatz. Dieses nimmt nach der Tötung von Sheppard ihre Stimme an und kann so Anya aus dem Haus locken, in dem es um Hilfe ruft. Da der Zuschauer von Sheppards Tod weiß und die Quelle als erstes nicht zu sehen ist, wird der Wirklichkeitseindruck

⁹⁰ Vgl. Sequenzmodell B: S 6

⁹¹ Vgl. Hickethier. 2012: S. 96 u. 99; Sequenzmodell B S 2, S 23, S 31 u. S 41

⁹² Vgl. Beller, Hans. Between the Poles of Mickey Mousing and Counterpoint. In: Daniels, Dieter. Audiovisuology, A Reader, Vol. 1: Compendium, Vol. 2: Essays. 2015: S. 540-541; Sequenzmodell B S 56

unterbrochen, bzw. kann vom Zuschauer infrage gestellt werden. Es entsteht eine Divergenz zwischen dem vorher Gezeigtem und dem nun Hörbaren.⁹³

5.4 Biografisches zum Regisseur und Produktionsgeschichte

Biografie - Alex Garland

Alex Garland wurde 1970 in London geboren. Er studierte Kunstgeschichte an der Universität von Manchester. Er ist als Roman- und Drehbuchautor tätig und feierte mit dem Film *EX-MACHINA* (2014) sein Regiedebüt, bei dem er auch das Drehbuch schrieb. 2015 wurde er dafür in der Kategorie *Bestes Alleinstehendes Drehbuch* für einen Oscar bei den Academy Awards nominiert.

Zu seinen Werken als Autor zählt zum Beispiel der Roman *Der Strand*, der durch seine Verfilmung durch den Regisseur Danny Boyle große Bekanntheit erlangte. Für den gleichnamigen Regisseur schrieb er später auch die Drehbücher zu den Filmen *28 DAYS LATER* (2002) und *SUNSHINE* (2007).⁹⁴

Produktion

Alex Garland schrieb das Drehbuch zu *ANNIHILATION* selbst, stand jedoch während der Produktion mit Jeff Vandermeer, dem Autor der Buchvorlage, in Kontakt. Dieser wollte jedoch keinen kreativen Einfluss auf die Regie des Films ausüben und so wurde er von Garland lediglich über die Produktion auf dem neusten Stand gehalten.⁹⁵

Nachdem der Film schlechte Ergebnisse bei Testvorführungen einholte, wurde vom Studio nach einer Lösung gesucht, um einem eventuellen finanziellen Verlust zuvorzukommen. Die Befürchtung war, dass der Film zu intellektuell und zu kompliziert sei. Es wurde über Änderungen diskutiert, z. B. das Ende umschreiben oder Lena als Hauptcharakter sympathischer erscheinen zu lassen. Anstatt den Film zu verändern, entschied sich das Studio für eine weltweite Distribution über den Streamingdienst Net-

⁹³ Vgl. Hicketier. 2012: S. 94 u. 104

⁹⁴ Vgl. o. V. IMDb.com: https://www.imdb.com/name/nm0307497/bio?ref_=nm_ov_bio_sm; o. V. British Council Literature: <https://literature.britishcouncil.org/writer/alex-garland>

⁹⁵ Vgl. Chitwood, Adam. 'Annihilation' Author Says Alex Garland's Film Is "Extremely Horrific" and "Mind-Blowing". 2017: <http://collider.com/annihilation-movie-jeff-vandermeer/#alex-garland>

flix. Das Studio würde den Film nur in den USA, Kanada und China in Kinos vorführen. Garland äußerte sich enttäuscht über die Entscheidung, für ihn sei der Film für die Kinoleinwand gemacht worden.⁹⁶

Rezeption

Der Plan des verantwortlichen Studios wurde für die Veröffentlichung in die Tat umgesetzt. So war der Film außerhalb der USA, Kanada und China nicht in Kinos zu sehen und wurde stattdessen auf der Streaming-Plattform Netflix gezeigt. Die Kritiken aus den USA vielen durchweg positiv aus. So wird Alex Garland in Zusammenhang mit ANNIHILATION von US-Kritikern mehrmals mit Tarkowskij und Kubrick verglichen. Oft wird dabei der Einsatz von Horror- und Actionelementen positiv hervorgehoben.⁹⁷

Auch wird ein Themenwechsel in der Erzählung in SF-Genre festgestellt. Filme wie ARRIVAL (2016) und nun auch ANNIHILATION erzählen nicht mehr von den logischen Folgen der Physik, sondern zeigen wie evolutionär begrenzt Menschen in ihrer Wahrnehmung sind, das Unbekannte zu begreifen.⁹⁸

Aus Deutschland fielen die Rezensionen verhaltener aus. So wurde die Nebenhandlung um Lenas Affäre mit ihrem Arbeitskollegen als überflüssig beschrieben. Ebenfalls kritisiert wurde die Entscheidung, den Film nur auf Netflix zu veröffentlichen. In Kritiken ist zu lesen, dass der Film wegen seiner fantastischen Bilder auf die Leinwand gehöre.⁹⁹

⁹⁶ Vgl. Lussier, Germain. Annihilation May Not Be For Everyone, But Director Alex Garland Hopes the Battle Is Worth It. 2017: <https://io9.gizmodo.com/annihilation-may-not-be-for-everyone-but-director-alex-1821258177>; Kit, Boris. 'Annihilation': Behind-the-Scenes of a Producer Clash and That Netflix Deal. 2017: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/annihilation-how-a-clash-between-producers-led-a-netflix-deal-1065465>

⁹⁷ Vgl. Sharf, Zack. 'Annihilation' Draws Comparisons to Kubrick, Aronofsky, Cronenberg, Tarkovsky, and More in Rave Reviews. 2018: <https://www.indiewire.com/2018/02/annihilation-critics-stanley-kubrick-aronofsky-cronenberg-1201931113>

⁹⁸ Vgl. Dath, Dietmar. Ein tiefes Loch in der Natur. In: Frankfurter Allgemeine. 2018: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/video-filmkritiken/ausloeschung-auf-netflix-verfilmung-des-romans-von-jeff-vandermeer-15486046.html>

⁹⁹ Vgl. Taszman, Jörg. Zu komplex für Multiplex?. Deutschlandfunk Kultur. 2018: https://www.deutschlandfunkkultur.de/alex-garlands-ausloeschung-auf-netflix-zu-komplex-fuers.2156.de.html?dram:article_id=412811

6 Vergleich beider Filme in Bezug auf das Genre Science Fiction

6.1 Vergleich der Dramaturgie

6.1.1 Die zentralen Nova - Die Zone und der Schimmer

Die *Zone* in STALKER und der *Schimmer* in ANNIHILATION sind die beiden Nova der Filme und markieren so die Genrezugehörigkeit zur SF. Beide dieser Gebiete bewirken in der Erzählung eine Abgrenzung zu unserer Welt und sind rein fiktionale Konstrukte. Sie sind ein noch unbekanntes Terrain mit unerforschten Phänomenen. Die Nova unterscheiden sich jedoch in der Weise, wie sie in den Filmen erzählt werden.

In Stalker gibt die Texteinblendung am Anfang zwar Hinweise auf die Entstehung der *Zone*, jedoch sind diese nicht eindeutig. Sie werden sogar als Frage formuliert.¹⁰⁰ Auch im weiteren Verlauf der Handlung bleiben Antworten auf diese Fragen uneindeutig. Ob die *Zone* durch Außerirdische entstand oder ob der Stalker ein Hochstapler ist, wird bis zum Ende nicht beantwortet. In der Narration kann lediglich die letzte Szene, in der das Kind die Gläser verschiebt, als Beweis für den wunderbaren Charakter der *Zone* gelesen werden.¹⁰¹

Die Herkunft des *Schimmers* wird hingegen schon im Prolog erzählt. Es ist klar zu sehen, wie ein Meteorit auf die Erde stürzt. Die Sequenz dient als bildlicher Beweis seiner außerirdischen Natur und bleibt, zumindest für den Zuschauer, im Film eindeutig.¹⁰² Die Figuren können hingegen nur Theorien aufstellen, vor allem was die Motive des *Schimmers* sind. Die außerirdische Herkunft wird zum Abschluss der Befragung von Lena jedoch auch für die Figuren eindeutig geklärt.¹⁰³

¹⁰⁰ Vgl. Sequenzmodell A S 2

¹⁰¹ Vgl. Spiegel. 2007: S. 57-58

¹⁰² Vgl. Sequenzmodell B S 2

¹⁰³ Vgl. Sequenzmodell B S 58

6.1.2 Erzählmodell

STALKER und ANNIHILATION folgen beide einer klassischen Erzählweise. Nach Simon Spiegel ist dies in der SF auch ein typisches Vorgehen. Gerade fiktionale Welten in der SF setzen eine Regelmäßigkeit voraus, um sich den Realitätseffekt des Bildes zunutze zu machen. Ist jedoch das gezeigte Bild in der Narration nicht eindeutig, so kann der Zuschauer das Gesehene auch nicht als Beweis für die erzählte Realität deuten.¹⁰⁴

In Stalker ist zwar die Herkunft der Zone nicht eindeutig, durch die gezeigten Bilder wird hingegen ein Beweis für ihre Existenz geliefert. Zwar geschieht dies erst zum Ende des zweiten Aktes, als der Professor eine Falle auslöst, aber durch die klassische Erzählweise kann der Zuschauer die Sequenz als realitätskompatibel einordnen.¹⁰⁵ Gleiches geschieht auch in ANNIHILATION, als die außerirdische Existenz unterhalb des Leuchtturms erscheint (s. Kapitel 6.2.2).

Auch in ANNIHILATION wird das Gezeigte nicht infrage gestellt. Durch die Kontinuität in der Haupthandlung sind die Bilder eindeutig. Im Gegensatz zu STALKER wird der Realitätseffekt noch durch Erklärungen der Figuren ergänzt. So formuliert Joyce am Ende des zweiten Aktes eine Theorie, wie der *Schimmer* auf die Welt wirkt. Die Tatsache, dass Joyce Wissenschaftlerin ist und dementsprechendes Vokabular benutzt, verstärkt die Realitätskompatibilität und ist naturalisierend.¹⁰⁶

Beide Filme enthalten jedoch auch Sequenzen, die aus der klassischen Erzählung herausfallen und somit schwieriger in die fiktive Realität einzuordnen sind. Der Realitätseffekt der Filme wird dabei aber nicht gemindert, da diese Sequenzen in eine konventionelle Erzählung eingeschoben sind. „Die Erzählung nimmt hier eine Auszeit, um anschließend wiedereinzusetzen.“¹⁰⁷

In STALKER sind dies die Monologe des Schriftstellers und Stalkers Frau, sowie die Traumsequenz des Stalkers. Bei ANNIHILATION zeigen sie sich in den Vor- und Rückblenden. Beide Filme geben durch diese Sequenzen Einblick in die Erlebniswelt ihrer Figuren. Im Gegensatz zu STALKER sind die beschriebenen Sequenzen in

¹⁰⁴ Vgl. Spiegel. 2007: S. 154

¹⁰⁵ Vgl. Sequenzprotokoll A S 29

¹⁰⁶ Vgl. Sequenzprotokoll B S 39

¹⁰⁷ Spiegel 2007: S. 159

ANNIHILATION jedoch nicht vollständig von der Handlung entkoppelt. Sie sind zumindest zeitlich klar einzuordnen und fragen nach der Motivation von Lena.¹⁰⁸

6.2 Vergleich der audiovisuellen Ebene

6.2.1 Visuelle Verfremdungseffekte

Klassisch für die SF sind die Verfremdungseffekte, welche die Nova zusätzlich zur Naturalisierung unterstützen. Die beiden zu untersuchenden Filme enthalten diese Effekte sowie ihre zwei Formen, die diegetische und formale Verfremdung.

In ANNIHILATION sind vor allem Effekte vorhanden, die diegetisch begründet sind. Der erzählten Welt ist es so möglich, sich stark von unserer abzugrenzen. Je mehr dieser Effekte hier auftauchen, desto fremder wird sie für die Figuren und gleichwohl für den Zuschauer. Der Realitätseffekt des Films wird hingegen gestärkt, da der Vergleich mit unserer Welt zwar immer schwieriger wird, das Gesehene dennoch real erscheint. So wird das Bild in fast jeder Szene mit diesen Effekten unterstützt. Innerhalb des *Schimmers* sind es die mutierten Pflanzen, Tiere und das Licht (s. Abb. 12). Viele der Effekte sind durch digitale Nachbearbeitung entstanden oder aus einem Zusammenspiel zwischen Szenenbild und Spezialeffekten.¹⁰⁹



Abbildung 12: Der Spezialeffekt lässt ein unmögliches Wesen real erscheinen

¹⁰⁸ Vgl. Sequenzprotokoll A S27, S29, S36; Sequenzprotokoll B S1, S6, S14, S21, S31, S42, S48, S50

¹⁰⁹ Vgl. Spiegel. 2007: S. 309-310

STALKER besitzt dagegen nur zwei diegetische Verfremdungseffekte, welche durch Spezialeffekte unterstützt werden. Ersterer ist der Jumpcut, der die Krähe verschwinden lässt. Der Effekt ist klar auf der Handlungsebene für die Figuren erfahrbar. Die Krähe verschwindet nicht nur für den Zuschauer durch die Montage, sondern auch auf der Handlungsebene. Ähnlich verhält es sich mit dem zweiten Effekt am Ende des Films, in dem die Tochter des Stalkers die Gläser mit Gedankenkraft verschiebt. Der Rest der diegetischen Verfremdung findet auf der Handlungsebene statt. So werden den geworfenen Schraubmuttern eine ungewöhnliche Bedeutung zugesagt. Der Stalker verbietet seinen Klienten auch an bestimmte Stellen zu treten. Visuell ist dabei nichts Außergewöhnliches zu sehen, allein der Stalker argumentiert diese Umstände.¹¹⁰

Die Verfremdungseffekte in ANNIHILATION sind alle auf der diegetischen Ebene erzählt. Nicht eindeutig ist, ob die Figuren die Prisma Effekte innerhalb des Schimmers sehen oder nicht. Letzteres würde auf einen reinen formalen Effekt hindeuten. Jedoch erscheinen die Zellen unter dem Mikroskop auch prismatisch und werden von Lena auch so wahrgenommen. Sie scheinen also diegetisch.

Ein rein formaler Verfremdungseffekt tritt in Stalker mit der Verschwendung von Farbfilm in Erscheinung. Das Fehlen der Farbe außerhalb der Zone soll nicht heißen, dass die Welt tatsächlich schwarz-weiß ist, sondern stellt sie als trist und gewöhnlich dar. Die farbige Zone wird so formal von der Außenwelt abgegrenzt.¹¹¹

Das kaleidoskopische Spektakel

Ein besonderer Spezialeffekt soll hier aus ANNIHILATION genannt sein. Als das fraktale Wesen vor Lena erscheint, saugt es einen Blutstropfen von ihrer Stirn ein. Aus dem Tropfen entwickelt sich eine menschliche Gestalt. Dies ist schon auf der narrativen Ebene gänzlich wunderbar, die Bildebene vollzieht hier aber einen weiteren Schritt. Der Kamera ist es durch Einsatz von digitaler Tricktechnik möglich, sich flüssig von der Makro- in die Mikroperspektive zu bewegen. Was vorher nur in statischen Bildern und unter Verwendung des Mikroskops im Film erzählt wurde, wird nun ohne Hilfsmittel dargestellt. Diese unmögliche Kamerafahrt wird durch das Beobachten von Lena diegetisch begründet und scheint innerhalb der Handlung durchaus möglich. Die kaleidoskopischen Farbspiele im Wesen und die Dislokation der Kamera in unmögliche

¹¹⁰ Vgl. Spiegel. 2018: S. 5

¹¹¹ Vgl. Spiegel. 2007: S. 212

Räume ist ein häufig verwendetes Mittel in der SF. „Wir werden vom Alltäglichen weg bewegt, fort vom Gewöhnlichen – in gewisser Weise werden wir dem Narrativen enthoben und in die Freuden des Spektakels versetzt.“¹¹² In STALKER tritt eine solche Art von Effektfahrt gar nicht auf.

6.2.2 Ton und Musik

Musik

Die zuvor verwendeten Formen der diegetischen und formalen Verfremdung verschwimmen in der Musik, die in SF-Filmen meist verwendet wird. So ist nicht-diegetische Musik eigentlich immer ein formaler Eingriff in den Film. Der Zuschauer ist jedoch mittlerweile an eine musikalische Untermalung im Film gewöhnt und nimmt sie als vertraut war. Doch sobald die Musik mit Konventionen¹¹³ bricht, entsteht wieder eine verfremdende Wirkung. Dieser Bruch der Gewohnheiten ist wiederum ein Gestaltungsmittel, welches in der SF Verwendung findet.¹¹⁴

So geschieht dies auch in den beiden Filmen, wobei jeweils anders mit Konventionen gebrochen wird. In ANNIHILATION wird durch den Einsatz von Mickey-Mousing die Herkunft der Musik ungewiss. Auf den Rezipienten wirkt dies desorientierend und unterstreicht die Andersartigkeit der Gestalt. Gleiches gilt auch bei STALKER. Bei der Fahrt in Zone werden Geräusch und Tonebene miteinander synchronisiert. Das vertraute diegetische Geräusch wird durch die nicht-diegetischen Klänge verfremdet. Anders als bei ANNIHILATION wird hier die Verfremdung nicht nur akzentuiert, sondern erst erzeugt. Das gewöhnliche Rattern einer Diesellok wird andersartig.¹¹⁵

STALKER und ANNIHILATION unterscheiden sich damit voneinander. Tarkowskij's Film zeigt durch seine Musik formale Experimente, wohingegen ANNIHILATION sich an Konventionen aus dem gegenwärtigen Film hält. Bis auf die erwähnten Beispiele

¹¹² Bukatman, Scott. Der ultimative Trip - Special Effects und kaleidoskopische Wahrnehmung. In: Wedel, Michael. Special Effects in der Wahrnehmung des Publikums. 2017: S. 42; Vgl. Sequenzprotokoll B S55

¹¹³ Bei den Konventionen sind hier jene für das gesamte Medium Film gemeint. Sie stellen die Hör- und Sehgewohnheiten der Rezipienten dar und sind somit auch historischen Änderungen unterzogen.

¹¹⁴ Vgl. Spiegel. 2007: S. 231-232

¹¹⁵ Vgl. Flückinger, Barbara. Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. 2001: S. 126-128

unterscheidet sich ANNIHILATION in der musikalischen Gestaltung nicht grundlegend von anderen Hollywood-Produktionen.¹¹⁶

Ton

Beide Filme bilden eine naturalistische Geräuschkulisse ab, die in erster Linie der Naturalisierung beider wunderbarer Gebiete dient, welche in den Handlungen erzählt werden. In STALKER sind einzelne Töne jedoch stark akzentuiert. So sind während des Durchschreitens des *Trockenen Tunnels* nur die Geräusche eines Wasserfalls zu hören. Gleich nach dem Verlassen des Tunnels ist dieses Geräusch nicht mehr zu hören. Hier verfolgt der Ton eine destabilisierende Wirkung auf den Zuschauer.¹¹⁷

In Annihilation fehlen diese Akzente in der Geräuschkulisse. Destabilisierende Elemente im Ton sind nicht zu hören. Der Film benutzt seine Geräuschkulisse für den naturalisierenden Effekt. Indem die Klangwelt der Realität ähnelt, fällt es dem Zuschauer leichter, das wunderbare Gebiet des *Schimmers* als real zu betrachten.¹¹⁸

6.3 Gesellschaftlicher und historischer Rahmen

Es ist nicht untypisch, dass SF-Filmen in Kritiken und weiterführenden Analysen eine metaphorische Aussage zugesprochen wird. So werden auch den beiden Filmen solche zugeschrieben. Bei STALKER wird z. B. ein religiöser Unterton gedeutet. Festgemacht wird dieser an den Bildern in der Traumsequenz oder als der Schriftsteller eine Dornenkrone aufsetzt (s. Abb. 13). Im ersten Beispiel ist jedoch die metaphorische Aussagekraft fragwürdig, da im Film keine Sinnzuordnung zu den gezeigten Bildern vollzogen wird. Sie werden einfach gezeigt. Auch Tarkowskij verweigerte sich jeder Interpretation des Films. Die Deutung, dass die *Zone* etwas symbolisiere, verneinte er. Dennoch zeigen sich weitere interpretative Ansätze in Kritiken der Zeit, z. B. in einer ökologisch kritischen Sichtweise.¹¹⁹

Ähnlich gehen Interpretationen in ANNIHILATION vor. Dem Schimmer wird eine künstlerisch motivierte Dekonstruktion zugeschrieben, die nicht bloß einem evolutionären

¹¹⁶ Vgl. Spiegel. 2007: S. 233

¹¹⁷ Vgl. Brockmann, Till. In Space No One Can Hear You Scream. Stimmen und Geräusche in neueren Sciencefiction-Filmen. 1999: S. 100

¹¹⁸ Vgl. Spiegel. 2007: S. 230

¹¹⁹ Vgl. Franz. 2009: S. 121-122; Alstardt-Nostitz. 1981: S. 147

Muster folgt, sondern langsam und gewissenhaft vorgeht. Festgemacht wird dies an den zahlreichen Kunstwerken, die vor allem anfangs im Film zu sehen sind.¹²⁰ Auch eine ökologische Kritik wurde anhand des Wirkens des Schimmers auf die Umwelt beschrieben.¹²¹ Diese Aussagen sind jedoch nicht zwingend für das Verständnis der Filme. So spricht Spiegel an, wenn ein Novum bloße Metapher sei, dann verlasse man auch das Genre der SF.¹²²



Abbildung 13: links: Schriftsteller mit Dornenkrone (Sequenz 30); rechts: Zeichnung des Filmplakats

STALKER erschien Ende der 70er Jahre. Ein populäres Szenario in der SF zu dieser Zeit war das der Dystopie. Auch Stalker verwendet dieses Szenario, zwar ist die dystopische Welt keinesfalls apokalyptisch, jedoch ist gerade die schwarz-weiß gezeigte Außenwelt Marker für den dystopischen Zustand der Welt. Verglichen mit Rezeptionen zu anderen Filmen sind auch seine ökologisch kritischen Auffassungen für diese Zeit typisch.

Tarkowskij vermied es, Spezialeffekte einzusetzen und verzichtete größtenteils auf ein künstliches Szenenbild, gegensätzlich zu den SF-Konventionen. Sowieso war seine Intention, klassische SF-Motive stark zu reduzieren, vor allem in Hinsicht auf seinen letzten Film SOLARIS, der ihm zu viele dieser Elemente enthielt. STALKER grenzt sich damit von den US-Großproduktionen der Zeit ab.¹²³

ANNIHILATION war 2018 ein Vertreter der kleineren Produktionen in der SF und scheint nicht darauf ausgelegt, einen für die jetzige Zeit typischen Mega-Text zu kreie-

¹²⁰ Vgl. Garside, Damian. Monster in the Garden: A Review of the 2018 Science Fiction Film *Annihilation*. In: South African Review of Sociology. 2019: S. 117

¹²¹ Vgl. McClanahan, Bill. Annihilation: A film review. 2018: S. 1-4

¹²² Vgl. Spiegel 2007: S. 179

¹²³ Vgl. Tarkowskij. 2016: S. 276 u. 280

ren, der sich über weitere Medien vermarktet lässt. Genau wie Garlands Debütfilm EX-MACHINA (2016) dreht sich ANNIHILATION nur um ein zentrales Novum, was für die kleineren international produzierten SF-Filme heute typisch ist. Eine weitere Gemeinsamkeit zum kleinen SF-Kino der Gegenwart ist die untypische Genderkonstellation im Vergleich zum Blockbuster-Kino. Dies zeigt sich in ANNIHILATION daran, dass die zentralen Haupt- und Nebenfiguren größtenteils Frauen sind.¹²⁴

6.4 Zusammenfassung

Beide Filme weisen Konventionen der SF auf. So sind allen voran die jeweiligen Nova zu nennen. Diese werden in beiden Filmen SF-typisch naturalisiert und stellen damit die entscheidenden Faktoren zur Genrezugehörigkeit dar. Auch wird ersichtlich, dass es sich bei den Nova, jeweils um ein begrenztes Gebiet handelt, in dem gewisse Gesetzmäßigkeiten der empirischen Realität nicht oder anders wirken. In der Narration folgen beide Filme einer klassischen Erzählung. Dies ist ein weiteres Merkmal der SF. Intention beider Filme ist es, dass der Zuschauer das Gesehene für real hält.¹²⁵

Differenzierter müssen jedoch der Einsatz von Spezialeffekten und die formale Umsetzung in den Filmen betrachtet werden. SF-typisch wird in beiden Filmen Gebrauch von Spezialeffekten gemacht. STALKER verzichtet jedoch weitestgehend auf ihren Einsatz, was für das Genre sehr ungewöhnlich ist. ANNIHILATION weist mit dem Einsatz digitaler Bildbearbeitung starke Gemeinsamkeiten mit dem heutigen SF-Kino auf. Die Effekte werden typischerweise vorrangig verwendet, um die fiktive Welt glaubhafter erscheinen zu lassen. Wo ANNIHILATION vor allem zum Ende hin visuell spektakuläre Spezialeffekte einsetzt, verweigert sich STALKER dieser SF-typischen Konvention. STALKER grenzt sich damit stark vom SF-Kino ab, welches zu seiner Zeit oft auf achterbahnartige oder bunt psychedelische Spektakel setzte. ANNIHILATION kann sich hier weniger abgrenzen.¹²⁶

In der formalen Umsetzung sind die größten Unterschiede zu erkennen. Während ANNIHILATION, bis auf dem kurzen Einsatz von Mickey-Mousing, auf formale Experimente verzichten, tauchen diese in STALKER mehrmals auf. Hier sind vor allem die Sequenzen zu nennen, in denen Figuren in die Kamera blicken und den Zuschauer adressieren. Auf der visuellen Ebene finden formale Verfremdungseffekte durch den

¹²⁴ Vgl. Spiegel. 2018: S. 16

¹²⁵ Vgl. Spiegel. 2007: S. 205

¹²⁶ Vgl. Bukatman. 2017: S. 43

Einsatz von Farbfilm statt, der im Zusammenhang mit der *Zone* verwendet wird. Auch nicht eindeutige diegetische Musik zählt zu den formalen Ungewöhnlichkeiten. Letzteres kommt in der SF häufiger vor, der Blick in die Kamera ist jedoch ein seltenes formales Verfahren im Genre.¹²⁷

STALKER weist zwar einige Gemeinsamkeiten mit SF-Filmen seiner Zeit auf. So ist das dystopische Szenario zu dieser Zeit populär. Jedoch sind seine formalen Besonderheiten nicht mit den dominanten US-Produktionen in Einklang zu bringen. Hier weist der Film mehr Gemeinsamkeiten mit dem Autorenfilm aus Europa auf, der sich in den 60er Jahren vermehrt an SF-Filme gewagt hat.¹²⁸ ANNIHILATION zeigt seine Zugehörigkeit klar zu den kleineren SF-Produktionen der späten 2000er. In ihm wird kein Mega-Text etabliert, der über Jahre hinweg vermarktet werden soll. Der häufige Einsatz von Spezialeffekten im Film unterscheidet sich jedoch von den anderen kleineren Produktionen, die solche nur vereinzelt einsetzen.

6.5 Fazit

Eine Verdeutlichung der Entwicklung des SF-Genres lässt sich durch die beiden Filme nur bedingt herstellen. Allem voran kann der massive Einsatz von digitaler Bildbearbeitung genannt werden. Trotz des sparsameren Einsatzes in ANNIHILATION, was dem Film vom Blockbuster-Kino unterscheidet, findet sie hier merklich Verwendung. Vor allem zum Ende hin ist eine Steigerung festzustellen. Zur Entstehungszeit von STALKER war diese Form der Bildbearbeitung nicht möglich. Für den populären SF-Film stellt STALKER trotzdem ein schwer zu vergleichendes Filmbeispiel dar. Der Regisseur versuchte weitestgehend, etablierte Konventionen der SF im Film zu vermeiden. Das konventionelle Spektakel des SF-Films ist somit in STALKER nicht vorhanden. Gerade, weil STAR WARS zeitnah die Kinokassen eroberte und dabei das Blockbuster-Kino prägte, grenzt sich STALKER von dieser Art SF ab. Die Zielgruppe Tarkowskij's war das intellektuelle Publikum aus Studenten und Filmliebhabern, nicht die Vermarktung der Strugatzki-Novelle als Mega-Text, ein Trend, welcher zu seiner Zeit seinen Anfang nahm. Zu erwähnen ist, dass ANNIHILATION oft mit STALKER in Verbindung gebracht wird. Es lässt sich daraus schließen, dass SF-Filme sich weiterhin von ihren Genrevertreter inspirieren lassen. Genauso wie es bei Stanley Kubricks geschah, als er sich durch den europäischen Autorenfilm zu 2001: A SPACE ODYSSEY und seinen beiden anderen SF-Filmen inspirieren ließ.

¹²⁷ Vgl. Brown. 2012: S. XII-XIII

¹²⁸ Vgl. Roberts. 2016: S. 334

Der starken Reduktion der Spezialeffekte in STALKER ist eine besondere Bedeutung zuzuschreiben. Filme, die ihr Novum mit wenigen bis keinen Effekten erzählen, sind auch heute selten zu finden. Hier sollen die Filme PRIMER (2004) und THE MAN FROM EARTH (2007) genannt werden, welche vor allem ihre Nova durch Dialoge naturalisieren und dabei ohne Spezialeffekte auskommen. Tarkowskij interessierte nicht die SF, sondern vielmehr, wie sich die Figuren in seinem fiktiven Kosmos verhalten. Die SF gibt die Freiheit, wie der Film mit Zeit, Raum und Motiven darstellt und erzählt. Und genau wie Tarkowskij benutzt auch die französische Filmemacherin Claire Denis für ihren Film HIGH LIFE (2018) die SF als Vehikel. In HIGH LIFE war es die Intention von Denis, die Geschichte nicht als SF-Film zu behandeln, sondern das Thema Sexualität zu untersuchen. Das SF-Novum bietet gestern wie heute die Möglichkeit, verschiedenste Thematiken in fiktiven und wunderbaren Szenarien filmisch zu erkunden.¹²⁹

¹²⁹ Vgl. Claire Denis on sex as an escape — in space!. Tiff Originals: <https://youtu.be/1pM0wXy77O4>; Tarkowskij. 2016: S. 277; Turowskaja. 1981: S. 90

7 Schlussbetrachtung

7.1 Zusammenfassung

Das Ziel dieser Bachelorarbeit war es zu zeigen, wie sich das filmische Genre der Science Fiction im Laufe der Zeit entwickelt hat. Als zentrales Erkenntnisinteresse stand dabei die vergleichende Filmanalyse von Andrej Tarkowskij's STALKER und Alex Garland's ANNIHILATION. Die beiden Filme sollten somit als Beispiele ihrer Zeit die Unterschiede und Gemeinsamkeiten innerhalb des Genres aufzeigen.

Um eine Zuordnung zum Genre zu argumentieren, wurde anfangs die SF definiert, in der die beiden Filme verortet sind. Dazu wurden spezifische Motive beschrieben, anhand dieser sich eine allgemeinere Definition ableiten ließ. So definiert sich die SF durch ein wunderbares Novum, welches durch den Prozess der Naturalisierung in der fiktiven Welt realitätskompatibel erscheint. Gerade durch die Naturalisierung grenzt sich das SF-Novum von dem der Fantasy oder des Märchens ab. Eine Andersartigkeit des Novums wird durch die Verfremdung erzeugt, wobei die diegetische Verfremdung am häufigsten eingesetzt wird. Formale Verfremdung, die nur für den Zuschauer erlebbar ist, ist in der SF selten zu finden.

Um die Filme gesamthistorisch einordnen zu können, galt es zudem eine allgemeine Übersicht zur historischen Entwicklung der SF zu beschreiben. So wurden die Ursprünge aus der Literatur aufgeführt, aus der sich der SF-Film letztlich entwickelt hat. In den weiteren Jahrzehnten wurde beschrieben, wie das SF-Kino sich immer weiter zu einem populären Genre entwickelte und letztlich mitverantwortlich für die Entstehung des Blockbuster-Kinos war. Anschließend wurde die Entwicklung des SF-Kinos bis in die Gegenwart beschrieben, wobei die ersten Einsätze digitaler Bildbearbeitung als wichtiger Umschwung in der Visualität des SF-Films erwähnt wurden. Das heutige Blockbuster-Kino wird von der SF dominiert und setzt auf eine groß angelegte Vermarktung innerhalb eines Franchises. Abseits ist das Genre in weniger effektvollen Filmen zu sehen, welche meist ein einzelnes Novum behandeln und mehr international vertreten sind, anders als das dominierende US-amerikanische Blockbuster-Kino.

Im anschließenden Kapitel wurde die Methode beschrieben, mit deren Hilfe die zentralen Filme analysiert werden sollten. Das gewählte hermeneutische Verfahren sieht als erstes ein allgemeines Verständnis für die zu analysierenden Filme voraus. Anschließend wird daraus die Fragestellung für die Analyse entworfen, welche in der Einleitung formuliert wurde. Es folgt die Analyse der Filme, wobei in dieser Arbeit die Schwerpunkte auf die Narration sowie die visuelle und auditive Umsetzung gelegt wurden. Abgeschlossen werden die Einzelanalysen jeweils durch ergänzendes Material, wel-

ches die Biografie der Regisseure, die Produktionsgeschichte und die Kritiken zu den Filmen umfasst.

Die erste Analyse befasste sich mit dem Film STALKER. Dafür wurde als Erstes die Handlung zusammengefasst. Um die Handlungen der Filme vergleichbar zu machen, wurden sie in ein klassisches dramaturgisches Modell gefasst. Es zeigte sich, dass STALKER in manchen Sequenzen aus diesem Modell fällt, welche die klassische Erzählung unterbrechen. Es wurde außerdem festgestellt, dass Stalker ansonsten in einer auktorialen Perspektive erzählt wird und eine geschlossene Dramaturgie aufweist. Innerhalb der Montage wird großen Wert auf die Kontinuität gelegt, was visuell und tonal weiter belegt wird. Als Besonderheit in der Montage wurde hier ein Jump-Cut beschrieben, der als Spezialeffekt zum Einsatz kommt. Innerhalb der visuellen Umsetzung wird vor allem der Einsatz von Schwarzweiß- und Farbfilm beschrieben, der primär die Abgrenzung von der gewöhnlichen Welt zur *Zone* darstellt. Ein weiterer Aspekt der visuellen Gestaltung ist der direkte Blick in die Kamera. Auf der auditiven Ebene wurden die uneindeutigen Einsätze der Musik beschrieben sowie die naturalistische Geräuschkulisse. Die Brüder Strugatzki schrieben die ersten Entwürfe zur Geschichte des Films, der auf ihrer Novelle basierte. Tarkowskij drehte unter einigen Schwierigkeiten und Verzögerungen den Film. Dabei sah er sich bei ergänzenden Dreharbeiten auch in den Rollen des Kinematografen und Szenenbildners.

Die zweite Analyse behandelte den Film ANNIHILATION. Analog zum vorherigen Kapitel wurde die Handlung beschrieben und in dasselbe dramaturgische Modell gefasst. In der Erzählstruktur stachen die Vor- und Rückblenden hervor, welche jedoch kausal in der Handlung erklärbar sind. Eine geschlossene Handlung mit personaler Perspektive wurde festgestellt. Die Montage dient vorrangig der Verdeutlichung dieser Perspektive und verlässt die Hauptfigur nur sehr selten. Visuell wird der Einsatz von Spezialeffekten beschrieben. Ein Augenmerk liegt hier in der Farbgestaltung innerhalb des *Schimmers*, aber auch der Einsatz weiterer digitaler Effekte wird beschrieben. Tonal wurde eine begleitende Musik festgestellt, welche bis auf eine uneindeutige Ausnahme nicht diegetisch eingesetzt wird. Tonal setzt sich die Geräuschkulisse die Aufgabe, den Realitätseffekt zu unterstützen. Alex Garland schrieb das Drehbuch selbst. Der Autor der Buchvorlage übte keinen Einfluss auf den kreativen Prozess und die Dreharbeiten aus. Weil der Film von dem Testpublikum als zu kompliziert betrachtet wurde, entschied sich das produzierende Studio dazu, den Film nur in den USA, Kanada und China in Kinos laufen zu lassen. In anderen Ländern wurde der Film beim Streamingdienst Netflix veröffentlicht.

Der abschließende Vergleich setzte die Ergebnisse der beiden Analysen in Bezug auf das Genre der SF. Auch hier wurde die Analyse in dramaturgische, visuelle und auditive Aspekte unterteilt. Untersucht wurden genrespezifische Konventionen und wie die

Filme Gemeinsamkeiten zeigen oder sich unterscheiden. Vor allem der erhöhte Einsatz von Spezialeffekten in ANNIHILATION und die formalen Besonderheiten in STALKER stechen als Unterschiede heraus. Beide Filme sind jeweils mit ihren zeitgenössischen Vertretern in einzelnen Aspekten vergleichbar. Doch vor allem STALKER grenzt sich von mit seiner Uneindeutigkeit innerhalb seiner Narration und seinen formalen Besonderheiten zur SF ab. Annihilation weist Aspekte des gegenwärtigen Blockbuster-Kinos auf, ist aber ansonsten eher dem geringer budgetiertem internationalen SF-Film zuzuordnen, welcher sich nicht in einem Franchise vermarktet.

Das Fazit schließt damit ab, dass sich der Vergleich vor allem mit STALKER als schwierig erweist, um den SF-Film zeitlich einzuordnen. Dies liegt vor allem an seinen beschriebenen Besonderheiten. Auch ANNIHILATION gehört gegenwärtig zu einer kleinen Gruppe von SF-Filmen, die sich durch ihre besondere Nova und den Bruch mit Genrekonventionen auszeichnen. Als Beispiel sei hier die besondere Rolle der Geschlechterrollen zu nennen, die in modernen SF-Filmen auftreten.

Abschließend werden analytische Ausblicke genannt, die das untersuchte Thema ergänzen könnten, da manche erwähnte Aspekte wie der heutzutage populäre Mega-Text in SF-Filmen weitere Untersuchungen zulässt.

7.2 Angrenzende Felder

Die Entwicklung der SF im Film hat gezeigt, dass sich das Genre immer weniger nur in einem Medium erzählen lässt. Sobald die Handlungen in Fortsetzungen geplant werden und auf andere Filme, Romane, Comics und Videospiele übergehen, werden dem Genre weitere Möglichkeiten eröffnet, ihre Nova zu erzählen. Als Beispiel ist hier das Videospiel STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL (2007) zu nennen, welches gleichermaßen auf der Novelle der Strugatzki Brüder und Tarkwoskijs Film basiert, obwohl die Werke nicht auf einen modernen Mega-Text geplant waren. Der Grundstoff wurde dabei unabhängig von den ursprünglichen Autoren oder dem Regisseur als *Text* weitergeführt. So ist die *Zone* innerhalb der Spielehandlung ein begrenztes Gebiet um das Atomkraftwerk Tschernobyl¹³⁰, in welchem die Hauptfigur *Strelak* zum *Wunschgönnner* vordringen muss. In dem Videospieluniversum entstanden mehrere Fortsetzungen.¹³¹

¹³⁰ Als Randbemerkung sei hier hinzugefügt, dass auch der Film STALKER im Gebiet um Tschernobyl gedreht wurde und das vor dem verheerenden Unfall 1986.

¹³¹ Vgl. Knoke, Felix. Hybris in der Todeszone. Spiegel Online. 2007:

<https://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/tschernobyl-als-computerspiel-hybris-in-der-todeszone-a-475313.html>

Literaturverzeichnis

Quellen:

Allardt-Nostitz, Felicitas (1981): Spuren der deutschen Romantik in den Filmen Andrej Tarkowskij's. In: Turowskaja Maja. Andrej Tarkowskij Film als Poesie - Poesie als Film. Bonn: Keil Verlag

Beller, Hans (2015): Between the Poles of Mickey Mousing and Counterpoint, in: Dieter Daniels, Sandra Naumann (eds.). Audiovisuology, A Reader, Vol. 1: Compendium, Vol. 2: Essays. Köln: Verlag Walther König

Brockmann, Till (1999): In Space No One Can Hear You Scream. Stimmen und Geräusche in neueren Sciencefiction-Filmen. Schweiz: Universität Zürich

Brown, Tom (2012): Breaking the Fourth Wall. GB, Edinburgh: Edinburgh University Press

Bukatman, Scott (2017): Der ultimative Trip - Special Effects und kaleidoskopische Wahrnehmung. In: Wedel, Michael. Special Effects in der Wahrnehmung des Publikums. Wiesbaden: Springer Fachmedien

Faulstich, Werner (2002): Grundkurs Filmanalyse. München: Wilhelm Fink Verlag

Flückinger, Barbara (2001): Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Schüren Verlag

Franz, Norbert P. (2009): Die mehrfach erfundene Zone. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam

Garside, Damian(2019): Monster in the Garden: A Review of the 2018 Science Fiction Film Annihilation. In: South African Review of Sociology. Südafrika, Pretoria: Unisa Press

Hickethier, Knut (2012): Film- und Fernsehanalyse. Berlin: Springer Verlag

King, Geoff (2000): Science fiction cinema: from outerspace to cyberspace. USA, Columbia: Wallflower Press

Koebner, Thomas (2003): Filmgenres Science-Fiction. Stuttgart: Reclam, Universal-Bibliothek

Luckhurst, Robert (2010): Science-Fiction. The Eyclopedia of Literary an Cultural Theory. USA, Hoboken: JohnWiley & Sons

Martin, Sean (2011): Andrej Tarkowsky. GB, Harpenden: Oldcastle Books

McClanahan, Bill (2018): Annihilation: A film review. In: Crime, Media, Culture. USA, Thousand Oaks: Sage Publications

Roberts, Adam (2016): History of Science-Fiction. London: Macmillan Publishers

Smith, Stefan (2007): The edge of perception: sound in Tarkovsky's Stalker. The Soundtrack Volume 1 Number 1. USA, Wilmington: Intellect Books

Sobchack, Vivian (1987): Screening Space - The American Science Fiction Film. USA, New brunswick: Rutgers University Press

Spiegel, Simon (2007): Die Konstitution des Wunderbaren. Zürich: Schüren Verlag

Spiegel, Simon (2018): Die Gegenwart des Zukünftigen. Wiesbaden: Springer Fachmedien

Spiegel, Simon & Schmeik, Lars (2018): Science-Fiction. In: Handbuch Filmgenre. Wiesbaden: Springer Fachmedien

Tarkowskij, Andrej (2016): Die versiegelte Zeit. Berlin: Alexander Verlag

Turowskaja, Maja (1981): Andrej Tarkowskij Film als Poesie - Poesie als Film. Bonn: Keil Verlag

Vogeler, Christopher (1998): Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Frankfurt am Main: Zweitausendeins

Internetquellen:

British Council Literature. o. V. : <https://literature.britishcouncil.org/writer/alex-garland>
(Stand: 19.06.2019)

Chitwood, Adam (2017): 'Annihilation' Author Says Alex Garland's Film Is "Extremely Horrific" and "Mind-Blowing". The Collider: <http://collider.com/annihilation-movie-jeff-vandermeer/#alex-garland> (Stand: 19.06.2019)

Dath, Dietmar (2018): Ein tiefes Loch in der Natur. Frankfurter Allgemeine:
<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/video-filmkritiken/ausloeschung-auf-netflix-verfilmung-des-romans-von-jeff-vandermeer-15486046.html> (Stand: 19.06.2019)

IMDb.com. o. V. : https://www.imdb.com/name/nm0307497/bio?ref_=nm_ov_bio_sm
(Stand: 19.06.2019)

IMDb.com. o. V. : <https://www.imdb.com/title/tt2798920> (Stand: 19.06.2019)

Kit, Boris (2017): 'Annihilation': Behind-the-Scenes of a Producer Clash and That Netflix Deal. The Hollywoodreporter: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/annihilation-how-a-clash-between-producers-led-a-netflix-deal-1065465> (Stand: 19.06.2019)

Knoke, Felix (2007): Hybris in der Todeszone. Spiegel Online:
<https://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/tschernobyl-als-computerspiel-hybris-in-der-todeszone-a-475313.html> (Stand: 19.06.2019)

Lussier, Germain (2017): Annihilation May Not Be For Everyone, But Director Alex Garland Hopes the Battle Is Worth It. Gizmodo: <https://io9.gizmodo.com/annihilation-may-not-be-for-everyone-but-director-alex-1821258177> (Stand: 19.06.2019)

Sharf, Zack (2018): 'Annihilation' Draws Comparisons to Kubrick, Aronofsky, Cronenberg, Tarkovsky, and More in Rave Reviews. Indiewire:
<https://www.indiewire.com/2018/02/annihilation-critics-stanley-kubrick-aronofsky-cronenberg-1201931113> (Stand: 19.06.2019)

Taszman, Jörg (2018): Zu komplex für Multiplex?. Deutschlandfunk Kultur:
https://www.deutschlandfunkkultur.de/alex-garlands-ausloeschung-auf-netflix-zu-komplex-fuers.2156.de.html?dram:article_id=412811 (Stand: 19.06.2019)

Filmverzeichnis

2001: A SPACE ODYSSEE (Stanley Kubrick. GB u. USA. 1968)
A BOY AND HIS DOG (L.Q. Jones. USA. 1975)
A CLOCKWORK ORANGE (Stanley Kubrick. GB u. USA. 1971)
THE MAN FROM EARTH (Richard Schenkman. USA. 2007)
AKIRA (Katsuhiro Otomo. Japan. 1988)
ALIEN (Ridley Scott. GB u. USA. 1979)
ANNIHILATION (Alex Garland. GB u. USA. 2018)
BATMAN (Tim Burton. GB u. USA. 1989)
BLADE RUNNER (Ridley Scott. USA. 1982)
DESTINATION MOON (Irving Pichel. USA. 1950)
DR. JEKYLL AND MR. HYDE (Rouben Mamoulian. USA. 1932)
DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB
(Stanley Kubrick. GB u. USA. 1964)
DR. WHO (British Broadcasting Corporation. GB. 1963-1989, 2005-heute)
E. T. - THE EXTRA TERRESTRIAL (Steven Spielberg. USA. 1982)
FLASH GORDON (Frederick Stephani & Ray Taylor. USA. 1936)
FORBIDDEN PLANET (Fred M. Wilcox. USA. 1956)
FRANKENSTEIN (James Whale. USA. 1931)
GHOST IN THE SHELL (Mamoru Oshii. Japan. 1995)
GOJIRA (Inoshiro Honda. Japan. 1954)
HIGH LIFE (Claire Denis. Frankreich & USA. 2018)
JAWS (Steven Spielberg. USA. 1975)
JURASSIC PARK (Steven Spielberg. USA. 1993)
KING KONG (Merian Cooper & Ernest Schoedsack. USA. 1933)
LA JETÉE (Chris Marker. Frankreich. 1962)
LE VOYAGE DANS LA LUNE (Georges Méliès, Frankreich. 1902)
MAD MAX (George Miller. Australien. 1979)
MAD MAX 2 (George Miller. Australien. 1981)
MAD MAX: BEYOND THE THUNDERDOME (George Miller. Australien. 1985)
MATRIX (Lana Wachowski (als Larry Wachowski) & Lilly Wachowski (als Andy Wachowski).
USA. 1999)
METROPOLIS (Fritz Lang. Deutschland. 1920)
PLANET OF THE APES (Franklin J. Schaffner. USA. 1968)
PREDATOR (John McTiernan. USA. 1987)
PRIMER (Shane Carruth. USA. 2004)
ROBOCOP (Paul Verhoeven. USA. 1987)
SOLARIS (Andrei Tarkowski. UdSSR. 1972)
SOYLENT GREEN (Richard Fleischer. GB. 1973)

SPIDERMAN (Sam Raimi. USA. 2002)
STALKER (Andrei Tarkowski. UdSSR. 1978)
STAR TREK (Gene Roddenberry. USA. 1966-1969)
STAR TREK: THE MOTION PICTURE (Robert Wise. USA. 1979)
STAR WARS (George Lucas. USA. 1977)
SUPERMAN (Richard Donner. GB u. USA. 1978)
TERMINATOR (James Cameron. USA. 1985)
TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY (James Cameron. USA. 1991)
THE CLOSE ENCOUNTER OF THE THIRD KIND (Steven Spielberg. USA. 1977)
THE MAKING OF ANNIHILATION (Jon Mefford. GB & USA. 2018)
THE OMEGA MAN (Boris Sagal. USA. 1971)
THE OUTER LIMITS (American Broadcasting Company. USA. 1963-65)
THE PHANTOM EMPIRE (Otto Brower & B. Reevesund. USA. 1935)
THE THING FROM ANOTHER WORLD (Christian Nyby. USA. 1951)
THE TIME MACHINE (George Pal. USA. 1960)
THE TWILIGHT ZONE (Rod Serling. USA. 1959-57)
THE WAR OF THE WORLDS (Byron Haskin. USA. 1953)
THX 1138 (George Lucas. USA. 1971)
X-MEN (Bryan Singer. USA. 2000)
ZARDOZ (John Boorman. Irland u. USA. 1974)

Abbildungsquellenverzeichnis

Abbildung 1	7
Screenshot - Le Voyage Dans La Lune. StudioCanal - DVD	
Abbildung 2:	8
Screenshot - Metropolis Special Edition. Warner Home Video - DVD	
Abbildung 3:	9
https://www.etsy.com/de/listing/635197853/flash-gordon-es-reise-zum-mars-film (Stand: 19.06.2019)	
Abbildung 4:	11
Screenshot - Alarm im Weltall. Warner Home Video - DVD	
Abbildung 5:	14
Screenshot - 2001: Odyssee im Weltraum. Warner Home Video - DVD	
Abbildung 6:	18
Screenshot - Terminator 2 - Digital Remastered. Studiocanal - DVD	
Abbildung 7:	24
Screenshot - Stalker. Mosfilm - Youtube: https://youtu.be/TGRDYpCmMcM (Stand: 19.06.2019)	
Abbildung 8:	28
Screenshot - Stalker. Mosfilm - Youtube: https://youtu.be/TGRDYpCmMcM (Stand: 19.06.2019)	
Abbildung 9:	29
Screenshot - Stalker. Mosfilm - Youtube: https://youtu.be/TGRDYpCmMcM (Stand: 19.06.2019)	
Abbildung 10:	41
Screenshot - Auslöschung. Netflix: https://www.netflix.com/de/title/80206300 (Stand: 19.06.2019)	
Abbildung 11:	42
Screenshot - Auslöschung. Netflix: https://www.netflix.com/de/title/80206300 (Stand: 19.06.2019)	
Abbildung 12:	48
Screenshot - Auslöschung. Netflix: https://www.netflix.com/de/title/80206300 (Stand: 19.06.2019)	
Abbildung 13:	52
Screenshot - Stalker. Mosfilm - Youtube: https://youtu.be/TGRDYpCmMcM (Stand: 19.06.2019) & https://pbs.twimg.com/media/C6y-dSoWYAAALuZL.jpg (Stand: 19.06.2019)	

Anlagen

Tabelle 1: Sequenzprotokoll A

S = Sequenz

S	Timecode	Ort	Synopsis
-	00:00:00	Vorspann	<i>Mosfilm</i> Intro
1	00:00:40	Vorspann / Einblendung Schauspieler / Hintergrund: Kneipe	Der Wirt tritt durch die Eingangstür und trifft Vorbereitungen, um die Kneipe zu öffnen / Ein Mann (Professor) tritt ein / Der Wirt bringt ihm Kaffee / Professor trinkt Kaffee und blickt in die Kamera
2	00:03:36	Texteinblendung / Rolltext	Text aus deutscher Fassung: „...was es war? Der Fall eines Meteoriten? Ein Besuch von Bewohnern des menschlichen Kosmos? Wie auch immer, in unserem kleinen Land entstand das Wunder aller Wunder - die ZONE. Wir schickten sofort Truppen hin. Sie kamen nicht zurück. Da umzingelten wir die ZONE mit Polizeikordons...und haben wahrscheinlich recht daran getan...im übrigen - ich weiß nicht, ich weiß nicht...“ Aus einem Interview des Nobelpreisträgers Professor Wallace mit einem Korrespondenten der RAI.
3	00:04:10	Wohnung von Stalker	Stalker, seine Frau und seine Tochter liegen in einem Bett. Durch die Vibration eines vorbeifahrenden Zuges bewegt sich ein Glas auf einem Stuhl, auf dem Tabletten und Spritzen liegen. Stalker und seine Frau sind wach. Er steht leise auf und zieht sich an, weiß nicht, dass seine Frau wach ist. Er verlässt den Raum. Seine Frau schaut ihm hinterher.
4	00:09:02	Küche	Stalker wird beim Zähneputzen von seiner Frau überrascht. Sie fragt ihn, warum er wieder in Zone gehen will. Sie versucht, ihn zu überzeugen zu bleiben, doch Stalker weigert sich.
5	00:11:46	Küche	Sie flucht ihm nach und fängt unter dem Geräusch des Zuges kraftartig an zu weinen. Ton: Es ertönt pathetische Musik.
6	12:44	Güterbahnhof / Docks	Stalker geht über die Gleise und geht zu Schriftsteller. Der unterhält sich mit einer Frau, dass alles auf der Welt uninteressant ist außer die ZONE. Er möchte, dass die Frau mit in die Zone kommt. Der Stalker weigert sich. Sie fährt mit einem Auto weg. Schriftsteller ist betrunken
7	15:19	Kneipe	Stalker und Schriftsteller gesellen sich zu Professor an den einem Tisch. Stalker will nicht,

			dass Schriftsteller trinkt. Schriftsteller bestellt sich statt Schnaps ein Bier. Sie unterhalten sich über ihre Berufung und die Gründe, warum sie in die ZONE wollen. Stalker weist nach einem Blick auf die Uhr an, dass es Zeit ist zu gehen.
8	21:01	Hinter den Häusern	Alle steigen in ein Auto. Sie fahren los. Am Ende einer Straße hält Stalker kurz an, schaut sich um und fährt weiter. An einer Straßengabelung hält Stalker an. Er und die anderen an verstecken sich im Auto. Eine Motorradwache der Polizei fährt vorbei. Sie fahren weiter.
9	22:59	Gleishallen	Schriftsteller muss Wache schieben. Die anderen umfahren ein Gebäude. Ein Zug fährt vorbei. Sie sehen die Wache und fahren von ihr weg. Sie folgen dem Zug, für den ein Tor geöffnet wurde, in die ZONE. Ein Gleisarbeiter schaut ihnen hinterher. Die Wache fährt weg. Die Gruppe kommt an einem Schuppen an. Stalker überprüft, ob sie alleine sind. Der Gleisarbeiter rennt weg.
10	26:47	Grenzposten	Der Zug wird nach dem Ankommen von Polizisten untersucht. Stalker weist die anderen an, schnell ins Auto zu steigen. Dann fahren sie los. Der Zug fährt weiter. Die Gruppe fährt ihm hinterher. Sie biegen ab. Dann wird auf sie geschossen
11	30:09	Schuppen	Professor schaut, ob eine Draisine im Schuppen steht. Er duckt sich vor den Schüssen, der Professor übernimmt seine Aufgabe. Am Ende des Gleisschuppens findet er die Draisine und winkt die anderen zu ihm. Sie fahren mit der Draisine weiter in die ZONE.
12	33:43	Gleise	Rhythmisch hört man die Draisine über die Gleise holpern. Die Gruppe fährt an verlassenen Industriegebäuden vorbei. Ton: Elektronische Musik setzt im Rhythmus der Diesellok ein.
13	37:17	Ende der Gleise	Bild: Wechsel von SW- zu Farbfilm. Sie steigen von der Draisine. Stalker erwähnt <i>Stachelschwein</i> . Er zeigte ihm einst die Zone. Danach verlässt der Stalker die Gruppe. Er meint, er müsse sich kurz umsehen.
14	41:02	Ende der Gleise / Waldrand	Als der Stalker außer Sicht ist, unterhalten sie sich über seine Vergangenheit. Er sei im Gefängnis gewesen und seine Tochter sei verkrüppelt, ein „Opfer der ZONE“. Danach erzählt Professor vom Selbstmord von <i>Stachelschwein</i> . Hundegeheul unterbricht ihre Unterhaltung.
15	42:12	Hochgewachsene Wiese	In der Nähe eines verlassenen Gebäudes legt sich Stalker in das Gestrüpp und ruht dort für eine Weile. Ton: sphärische elektronische Musik setzt ein.
16	43:50	Waldrand	Professor und Schriftsteller rätseln über die Entstehung der Zone. Niemand weiß, wie sie entstanden ist. Währenddessen bindet Professor Stoffstreifen an Schraubmuttern

17	45:36	Waldrand	Freudig kehrt der Stalker wieder. Die Gruppe hört das Heulen des Hundes wieder. Stalker versichert, dass sie in der ZONE allein sind. Er schickt die Draisine zurück. Stalker weist an, dass die beiden auf seine Anweisungen hören müssen. Dann geht die Gruppe weiter in die Zone.
18	48:14	Wiese mit Panzerwracks -	Auf einer Wiese stehen mehrere Panzerwracks. Stalker schmeißt die Schraubmuttern über diese Wiese. Einer nach dem anderen folgen sie den Muttern.
19	50:36	Lichtung / Wiese vor dem Zimmer	Muttern werden geworfen und die Gruppe folgt. Sie bleiben kurz stehen. Stalker meint, dass das Zimmer, Ziel der Reise, ganz nah ist. Sie können den direkten Weg aber nicht gehen. Stalker streitet sich mit Schriftsteller, weil er in der ZONE nichts anfassen soll. Der Schriftsteller hört nicht und geht den verbotenen Weg.
20	57:10	Wiese vor dem Zimmer -	Schriftsteller geht auf das Zimmer zu. Eine Stimme befiehlt ihm, stehen zu bleiben. Die Beiden hören auch die Stimme und fragen sich gegenseitig, wer von ihnen etwas gesagt hat. Der Professor kehrt zur Gruppe zurück. Stalker beschreibt die Wandelbarkeit der Zone und ihre Tücken. Er meint, Schriftsteller habe bloß Glück gehabt. Professor will daraufhin an Ort und Stelle, auf die anderen warten. Stalker sagt, dass alle weitermüssen.
21	01:03:06	Sumpf	Texteinblendung: Teil 2 / STALKER Stalker schaut sich in einem Sumpf um
22	01:03:19	Ruine	Stalker fragt laut, wo die anderen bleiben. Diese lehnen erschöpft an Mauerteilen und müssen sich erst aufraffen.
23	01:03:57	Brunnen	Etwas Schweres fällt in öliges Wasser. Während die Wellen umherschwappen, hört man Stalker. Er spricht darüber, wie andere seine Berufung sehen. Ton: Leise Musik mit Chor
24	01:04:48	Tunneleingang	Stalker klettert durch ein Fenster. Er presst sich vorsichtig an den Wänden entlang. Dabei hört man weiter seine Stimme. Er spricht von Stärke und Schwäche, die dem Tod gleich sind. Dann trifft er im Tunnel auf die anderen. Dem Professor fällt auf, dass er seinen Rucksack vor einiger Zeit liegen gelassen hat. Doch Stalker weist ihn an, nicht zurückzugehen.
25	01:07:41	Ruine / Der Trockene Tunnel	Schriftsteller und Stalker sind an dem vorherigen Rastplatz, auch der Rucksack des Professors liegt dort. Neben dem Platz ist nun ein Wasserfall. Der Professor ist nicht mehr bei der Gruppe. Die Beiden durchqueren den Wasserfall. Ton: Fußplätschern und Stimmen von Stalker und Schriftsteller Bild: Schwenk über seichtes Wasser.
26	01:11:05	Ruine / Tunnelausgang	Die Beiden kommen wieder an dem Rastplatz an. Der Wasserfall ist nicht mehr da. Der Professor sitzt auf einem Mauerstück. Stalker

			meint, dass dies eine Falle der ZONE war, aber sie hätte sie alle durchgelassen. Stalker legt eine Pause ein, um nachzudenken, wie es weitergeht. Sie legen sich hin. Schriftsteller und Professor kritisieren gegenseitig ihre Berufe und Motivationen. Ein Hund nähert sich.
27	01:15:03	Ruine - Traumsequenz	<p>Ton: sphärische Musik setzt ein. Bild: (01:15:03) Wechsel zu SW-Film - Schwenk von Wasser auf Stalker (01:15:36) Wechsel auf Farbfilm</p> <p>Der Stalker berichtet vom Zimmer und dass es die innersten Wünsche erfüllt, aber nie sofort.</p> <p>Bild: (01:16:46) Wechsel zu SW-Film</p> <p>Hund legt sich neben Stalker, der im Wasser liegt.</p> <p>Bild: (01:17:03) Wechsel zu Farbfilm</p> <p>Stalker schläft unruhig. Schriftsteller streiten wieder über Motive und ihre Berufe. Alle sind im Halbschlaf.</p> <p>Ton: Stimme von Stalkers Frau aus dem Off</p> <p>Bild: (01:21:24) Wechsel zu SW-Film - Schwenk über Stalker, seichtes Wasser und mehreren Dingen (Schnecke; Fische; Münzen, Bild eines Schutzpatrons)</p> <p>Bild: (01:24:42) Wechsel zu Farbfilm</p> <p>Ein Hund liegt am Ufer und steht auf. Stalker wacht auf. Redet mit sich selber und weckt damit die anderen. Stalker philosophiert über Musik.</p>
28	01:28:13	Kanaltunnel	Niemand aus der Gruppe will freiwillig als Erster voraus in den Tunnel gehen. Durch das Los wird der Schriftsteller ausgewählt. Mit einem Abstand folgen ihm die anderen. Schriftsteller bleibt vor einer Tür stehen. Stalker weist ihn aus der Ferne an, die Tür zu öffnen. Schriftsteller zieht eine Waffe. Doch Stalker kann ihn überzeugen, sie wegzulegen. Schriftsteller geht durch die Tür. Die anderen folgen.
29	01:40:25	Halle	Ein hoher großer Raum mit vielen kleinen Sandhügel ist zu sehen. Schriftsteller wartet nicht auf die anderen. Stalker versucht ihn noch zu warnen. Er schmeißt eine Mutter, dann verschanzen er und Professor sich hinter einem Sandhaufen.

			<p>Eine Krähe fliegt über die Hügel hinweg und verschwindet plötzlich. Eine weitere kann unversehrt auf einem Hügel landen. Die Beiden schauen hinter ihrem Hügel hervor. Schriftsteller liegt bewusstlos in einer Pfütze. Er wacht wieder auf und stellt die Wirklichkeit der ZONE in Frage und den Sinn seines Schreibens.</p> <p>Bild: Blick in die Kamera</p> <p>Der Schriftsteller schließt wieder mit den anderen auf. Stalker erzählt von dem Tunnel, dem <i>Fleischwolf</i> und dass der Bruder von Stachelschwein darin gestorben ist. Schriftsteller reagiert gereizt auf das Geschehene, gibt Stalker die Schuld. Der Hund folgt weiterhin der Gruppe.</p>
30	01:49:34	Raum mit Telefon	<p>Stalker und Schriftsteller streiten. Dann klingelt ein Telefon im dem Raum. Schriftsteller nimmt den Hörer ab und wimmelt den Anrufer ab. Erst dann wundert er sich, dass das Telefon überhaupt geklingelt hat. Der Professor ruft sein Labor an. Ein Kollege sagt ihm, dass seine Karriere als Wissenschaftler nun vorbei ist, da er die ZONE betreten hat. Danach spricht der Professor mit den anderen darüber, dass das Zimmer alsbald in die falschen Hände geraten könnte.</p>
31	01:56:27	Vor dem Raum	<p>Professor hört den Hund winseln. Er findet ihn in einem engen Gang. Er liegt vor dem Skelett eines Menschen. Stalker ruft nach ihm.</p>
32	01:57:21	Am Zimmer	<p>Der Professor geht vom Hund weg zu den anderen. Dann stehen sie alle vor dem Zimmer und blicken hinein. Stalker beteuert ein weiteres Mal, dass hier der innigste heimlichste Wunsch in Erfüllung geht. Schriftsteller will nicht mehr in das Zimmer gehen. Professor holt eine Bombe aus seinem Rucksack und will das Zimmer zerstören. Stalker versucht ihm die Bombe zu entreißen, doch hat nun auch noch Schriftsteller gegen sich. Stalker erklärt unter Tränen, warum er die ZONE braucht und dass sie nicht zerstört werden darf. Schriftsteller erzählt, warum sich <i>Stachelschwein</i> umgebracht hat. <i>Stachelschwein</i> erkannte, dass sein innerster Wunsch war, reich zu werden, nicht seinen Bruder wieder lebendig zu machen. Daraufhin entschärft Professor die Bombe. Im Zimmer fängt es plötzlich an zu regnen. Professor setzt sich zu den anderen und wirft die Einzelteile der Bombe ins Zimmer.</p> <p>Ton: Ein vorbeifahrender Zug ist zu hören. Musik ertönt</p>
33	02:18:36	Kneipe	<p>Bild: Wechsel zu SW-Film Stalkers Frau gibt ihrer Tochter Krücken, dann gehen sie in die Kneipe. Die drei Männer stehen an einem Tisch. Stalker füttert den Hund aus der ZONE. Stalker verabschiedet sich von</p>

			Professor, von Schriftsteller und dem Wirt. Er folgt seiner Frau nach draußen.
34	02:21:43	See	Bild: Wechsel zu Farbfilm Ton: Musik aus dem Vorspann ertönt. Stalker trägt seine Tochter auf den Schultern und geht mit der Familie nach Hause
35	02:23:22	Wohnung von Stalker	Bild: Wechsel zu SW-Film Stalker legt sich in sein Bett, seine Frau hilft ihm dabei, sich zu entkleiden und deckt ihn zu. Stalker regt sich über die Menschen auf, die nicht mehr glauben können, keine Vorstellungskraft haben. Seine Frau gibt ihm eine Tablette.
36	02:28:14	Wohnung von Stalker	Stalkers Frau sagt, dass sie Stalker liebt, trotz aller Gründe gegen ihn - dabei adressiert sie direkt den Zuschauer
37	02:31:04	Wohnung von Stalker	Bild: Wechsel zu Farbfilm Die Tochter liest ein Buch. Sie lässt es sinken und rezitiert ein Gedicht. Sie blickt auf eines der Gläser, die auf dem Tisch stehen. Ton: Das Pfeifen einer Lokomotive ist kurz leise zu hören, dann winselt der Hund. Das Glas beginnt sich über die Tischplatte zu bewegen. Der Blick fällt auf die anderen Gläser, die nun auch beginnen, sich über den Tisch zu bewegen bis eines über die Kante fällt. Ein vorbeifahrender Zug lässt den Tisch vibrieren. Ton: Musik ertönt undeutlich und geht wieder in Zuggeräusche über.
-	02:35:07	Abspann	

Tabelle 2: Sequenzprotokoll B

S	Timecode	Ort	Synopsis
-	00:00:00	Vorspann	Netflix und Universal Intro
1	00:00:52	Verhörraum	Vorblende: Lena sitzt in einem Raum. Ein äußerer Bereich ist durch eine Glasscheibe getrennt. Menschen mit Atemmasken beobachten sie. Ein Wissenschaftler befragt sie. Lena kann auf keine seiner Fragen eine eindeutige Antwort geben.
2	00:02:10	Weltraum / Erde	Ton: Gitarrenmusik Ein Meteorit stürzt aus dem Weltraum auf die Erde in einen Leuchtturm.
3	00:02:45	Titeleinblendung	
4		Universität - Vorlesungsraum - Lena hält eine Vorlesung über Zellbiologie	Lena hält eine Vorlesung zum Thema Zellteilung und Krebszellen.
5	00:04:06	Universität - Atrium - Lena auf Daniel	Daniel sieht Lena die Treppe heruntergehen. Im Erdgeschoss fängt er sie ab. Er will sie zu einem Essen mit seiner Familie einladen. Sie weist ihn ab, sagt, sie müsse das Schlafzimmer streichen.
6	00:05:18	Lena Haus - Lena streicht das Schlafzimmer / Kane kehrt zurück	Ton: Lied - Helplessly Hoping von Crosby Stills & Nash Ein leeres Schlafzimmer. Bilder von Soldaten (inkl. Kane). a) Sie sitzt alleine auf dem Sofa. Sie weint. b) Rückblende: Erinnerung mit ihrem Mann c) Kane steht unten an der Treppe und schaut nach oben Ton: Musik ist gedämpft d) Sie beginnt das Zimmer zu streichen. Kane kommt die Treppe hinauf. Sie bemerkt ihn. Auf ihre innigen Umarmungen reagiert er kaum.

7	00:07:36	Küche	Kane sitzt ausdruckslos an einem Tisch. Lena fängt an, ihn zu befragen. Kane kann jedoch weder sagen, wo er war noch wie er zurückgekommen ist. Nachdem er einen Schluck Wasser trinkt, bemerkt Lena, dass Blut im Glas ist.
8	00:10:28	Straße - Krankenwagen	Lena und Kane werden in einem Krankenwagen gefahren. Kane hustet Blut. Der Krankenwagen wird von Autos umzingelt und stoppt. Eine bewaffnete Spezialeinheit holt Kane aus dem Fahrzeug. Lena wird nach draußen gezerrt. Sie wehrt sich, wird aber mit Betäubungsmittel ruhiggestellt.
9	00:11:42	Texteinblendung	„AREA X“
10	00:11:46	Forschungszentrum - Beobachtungszelle	Lena wacht in einem Bett auf. Dr. Ventress betritt den Raum und stellt sich als Psychologin vor. Lena wird von ihr zu ihrem Mann und zur militärischen Karriere befragt.
11	00:15:07	Forschungszentrum - Dach	Lena darf den Beobachtungsraum verlassen. Draußen auf einer Dachebene sieht sie zum ersten Mal den <i>SCHIMMER</i> .
12	00:15:57	Forschungszentrum - Büro	Ton: Ventress' Stimme beginnt vor Sequenz Im Büro von Dr. Ventress wird Lena über den aktuellen Stand der Forschung zu dem unerklärten Phänomen aufgeklärt.
13	00:17:11	Forschungszentrum - Krankenzimmer	Lena besucht Kane im Krankenzimmer. Sie darf ihn nur durch eine Scheibe beobachten. Er ist nicht bei Bewusstsein, wird künstlich beatmet.

14	18:00	Lena Haus - Schlafzimmer	Rückblende: Lena und Kane liegen im Bett. Kane ist es nicht erlaubt über seine nächste Mission zu reden.
15	00:20:54	Forschungszentrum - Terrasse	Lena kommt mit mehreren Mitarbeitern ins Gespräch. (Cass Sheppard, Josie Radek, Anya Thorensen. Sie planen eine Expedition mit Dr. Ventress in den SCHIMMER. Lena will sich der Expedition anschließen, um herauszufinden, was ihrem Mann widerfahren ist. Tatsächlich gestattet Dr. Ventress ihr, das Team zu begleiten.
16	00:24:12	Forschungszentrum - Krankenzimmer	Lena schleicht sich zu Kane.
17	00:25:22	Forschungszentrum - Büro	Lena erklärt Dr. Ventress, dass sie den anderen nichts von Kane erzählen will. Dr. Ventress erlaubt Lena an der Expedition teilzunehmen.
18	00:27:13	Verhörraum	Vorblende: Lena wird über den Grund für ihre Entscheidung gefragt, an der Expedition teilzunehmen
19	00:27:41	Wiese vor dem SCHIMMER	Die Gruppe macht sich auf zur Grenze des SCHIMMER. Vor der Wand halten sie noch einen Moment inne, dann treten sie durch die flüssig scheinende Materie hindurch.
20	00:29:02	Texteinblendung	„THE SHIMMER“
21	00:29:08	Lenas Haus - Schlafzimmer	Rückblende: Lena hat Sex mit Daniel.
22	00:29:27	Zeltlager	Lena wacht in ihrem Zelt auf. Schnell trifft sie auf die anderen. Keiner scheint zu wissen, wie viel Zeit vergangen ist, seitdem sie den SCHIMMER betreten haben. Sie machen sich auf den Weg. Ihr Ziel ist der Leuchtturm

23	00:32:26	Wald	<p>Ton: Gitarrenmusik aus Sequenz 2</p> <p>Die Gruppe geht durch einen Wald</p>
24	00:32:45	Wald - See	<p>In einem sumpfigen Gebiet legt die Gruppe eine Pause ein. Lena begutachtet die Pflanzen. Plötzlich wird Josie in ein Haus am See gerissen. Die anderen ziehen sie aus dem Wasser. Zurück am Ufer sieht die Gruppe eine Art Krokodil aus dem Haus schwimmen. Es greift an und wird von Lena erschossen.</p> <p>Zeitlupe: Lena schießt mehrmals.</p> <p>Lena untersucht das Tier. Es weist ein haiartiges Gebiss auf.</p>
25	00:37:26	Verhörraum	<p>Vorblende: Lena beschreibt, dass die Mutation immer extremer wurde, je näher sich die Gruppe dem Leuchtturm näherten.</p>
26	00:38:20	Fluss	<p>Mit Ruderbooten fahren sie einen Fluss entlang. Sheppard erzählt Lena, dass jeder von ihnen ein psychisches Trauma hätte. Lena lügt, ihr Mann sei bei einem Einsatz ums Leben gekommen.</p>
27	41:06	Verlassene Basis - Außengelände	<p>An einer Bunkerwand entdeckt die Gruppe einen mutierten Flechtenbewuchs.</p>
28	42:02	Verlassene Basis - Hauptgebäude - Messe	<p>In der Messe finden sie eine Videoaufzeichnung. Das Video zeigt, wie Kane einem Mitglied der Truppe in Einverständnis den Bauch aufschneidet. Anschließend sieht man die Gedärme, welche sich schlangenförmig in der Bauchhöhle bewegen.</p>
29	47:09	Verlassene Basis - Hauptgebäude - Schwimmhalle	<p>Die Gruppe folgt Dr. Ventress zu einem Schwimmbecken. Sie finden einen grotesken hybriden Leichnam und Pilzwuchs, dessen Oberkörper die Wand hochgewachsen ist.</p>

30	48:59	Verlassene Basis - Außen- gelände - Wachturm	Die Gruppe geht in einen Wachturm.
31	49:15	Lenas Haus - Schlafzim- mer	Rückblende: Kane muss zu seinem Einsatz. Er ist distanziert zu Lena. Ton: Einsatz Gitarrenmusik
32	50:42	Verlassene Basis - Außen- gelände - Wachturm	Statt zu schlafen, untersucht Lena einige Pro- ben. Sie sieht eine geteilte Zelle, die bunt schimmert. Danach verlässt sie den Wachturm
33	52:19	Verlassene Basis - Außen- gelände - Unterstand	Lena und Dr. Ventress unterhalten sich über Kane. Ein lautes Geräusch unterbricht sie. Sheppard ist auf den Weg zu den beiden. Sie wird von einem bärenartigen Geschöpf ge- packt und in den Wald gezogen.
34	56:03	Verlassene Basis - Außen- gelände - Wachturm	Am Morgen entscheidet sich die Gruppe wei- ter in Richtung Leuchtturm zu gehen, auch wenn nicht alle mit dieser Entscheidung glück- lich sind.
35	58:33	Verhörraum	Vorblende: Der Wissenschaftler im Raum fragt, warum sie weiter gehen wollte und dass Dr. Ventress an Krebs leidet.
36	59:15	Wald	Die Gruppe marschiert durch den Wald. Als sie einen von Sheppards Schuhen im Gras liegen sehen, geht Lena auf die Suche nach ihr.
37	01:00:22	Wald	Lena geht alleine durch den Wald. Sie sieht zwei Hirsche mit Mutationen. Ton: Gitarrenmusik geht über in Chorklänge Sie findet Sheppard tot an einem Baum liegen.

38	01:02:39	Wald	Lena kehrt zu Gruppe zurück und berichtet von Sheppards Tod
39	01:02:59	Siedlung - Außengelände	Die Gruppe verlässt den Wald und kommt an einer Siedlung an. Auf einer Wiese sehen sie blühende Astgewächse, die wie Menschen aussehen. Josie stellt die Theorie auf, wie der <i>SCHIMMER</i> funktioniert.
40	01:06:10	Siedlung - Haus	In einem der Häuser schlagen sie ein Lager auf. Anya betrachtet ihre Hand und wendet schreckhaft ihren Blick von ihr ab.
41	01:07:39	Siedlung - Haus - Nacht	Ton: Gitarrenmusik Lena untersucht ihr Blut unter dem Mikroskop. Ihre Zellen schimmern bunt.
42	01:08:21	Lenas Haus - Küche und Schlafzimmer	Rückblende: a) Kane sitzt am Küchentisch b) Lena hat Sex mit Daniel (Teils eine Wiederholung aus Sequenz 21) c) Lena sagt, die Affäre mit Daniel sei ein Fehler und das Kane davon wüsste. Daniel soll gehen
43	01:10:28	Siedlung - Haus - Nacht	Lena wird von Anya mit gehaltener Waffe geweckt, niedergeschlagen
44	01:10:43	Lenas Haus - Schlafzimmer	Rückblende: Kane geht aus dem Zimmer (Fortsetzung Sequenz 31)
45	01:10:53	Siedlung - Haus - Nacht	Lena und die anderen sind auf Stühlen gefesselt. Anya weiß, dass Kane Lenas Ehemann ist. Sie beschreibt, dass sich ihr Körper durch den <i>SCHIMMER</i> verändert. Sheppards Stimme ertönt. Anya rennt nach draußen. Das Bärenwesen betritt das Zimmer. Aus seinem Mund kommt Sheppards Stimme. Anya kehrt zurück und versucht das Wesen zu erschießen, wird jedoch von ihm getötet. Josie schafft es sich zu befreien und das Tier zu erlegen

46	01:17:25	Siedlung - Haus - Nacht	Dr. Ventress denkt, es bleibe keine Zeit mehr, bevor sich ihre Körper sich im SCHIMMER auflösen. Dr. Ventress verlässt den Rest der Gruppe.
47	01:18:31	Siedlung - vor dem Haus	Am Morgen trifft Lena auf Josie. Josie lässt sich auf die Transformation durch den SCHIMMER ein. Pflanzensprossen wachsen aus ihrem Arm. Sie geht weg. Lena versucht, sie zu finden. Auf einer Wiese sieht sie die menschenähnlichen Gewächse.
48	01:21:51	Verhörraum	Vorblende: Lena wird gefragt, warum sie als Einzige überlebte.
49	01:22:23	Texteinblendung	„THE LIGHTHOUSE“ Ton: Lied - Helplessly Hoping von Crosby Stills & Nash
50	01:22:28	Lenas Haus - Wohnzimmer	Lena und Kane sitzend lesend auf dem Sofa. Sie schauen sich an.
51	01:22:49	Wald	Lena ist alleine. Sie weint verzweifelt. Sie fängt sich wieder und geht weiter.
52	01:23:31	Strand	Lena steht am Strand. Bis auf ihre Waffe, lässt sie ihr Gepäck zurück und geht zum Leuchtturm. Kristallene Bäume stehen um das Gebäude. Sie geht zwischen ihnen hindurch.
53	01:24:28	Strand - Vor dem Leuchtturm	Sie kommt am Leuchtturm an. Vor dem Eingang sind Skelette positioniert. Sie tritt durch die Eingangstür.
54	01:25:17	Leuchtturm	Lena findet einen Camcorder, der auf ein verkohltes Skelett gerichtet ist. Ein Video zeigt, wie sich Kane mit einer Phosphorgranate das Leben nimmt. Vor dem Ende der Aufzeichnung ist ein zweiter Kane zu sehen. Lena steigt in das Loch am Ende des Raumes

55	01:30:39	Tunnel / Gewölbe	<p>Durch einen Tunnel gelangt Lena in einem dunklen Raum und sieht Dr. Ventress auf dem Boden knien. Sie meint, das Ding im Leuchtturm sei nun in ihr und würde nicht aufhören, bis es alles verschlingt. Sie löst sich in Licht auf, aus dem sich eine undefinierte Gestalt formt.</p> <p>Ton: Synthesizer-Töne ergänzen Musik</p> <p>Diese saugt einen Blutropfen von Lena ein, aus dem sich ein menschenähnliches Wesen entwickelt. Lena schießt darauf, jedoch ohne es zu töten. Sie flieht durch den Tunnel.</p>
56	01:36:12	Leuchtturm	<p>Oben trifft sie wieder auf das Wesen. Es beginnt die Bewegungen Lenas zu mimen und hindert Lena an der Flucht.</p> <p>Ton: Musik teils synchron mit Bewegungen des Wesens</p> <p>Sie übergibt dem Wesen eine Phosphorgranate. Es verwandelt sich in Lena. Die Granate explodiert. Lena verlässt den Leuchtturm.</p>
57	01:41:11	Leuchtturm Innen / Außen / Gewölbe	<p>Parallelhandlung:</p> <p>a) Lena steht draußen. Blickt auf den Leuchtturm, der in Flammen aufgeht. Sie entfernt sich vom Gebäude. Die Kristallbäume fangen an zu brennen und brechen zusammen. Die Wand des <i>SCHIMMER</i> löst sich auf.</p> <p>b) Das Wesen brennt. Die Flammen breiten sich im Raum aus. Brennend geht das Wesen in das Gewölbe, welches auch anfängt, zu brennen.</p>
58	01:44:02	Verhörraum	<p>Lena bejaht, dass es sich um etwas Außerirdisches gehandelt hat, aber sonst kann sie nichts genaues darüber sagen.</p>

59	01:46:06	Forschungszentrum - Krankenzimmer	Lena trifft auf Kane. Sitzt auf seinem Bett. Sie fragt Kane, ob er glaubt, er selbst zu sein. Kane verneint. Er richtet die Frage zurück. Lena antwortet nicht. Beide umarmen sich und ihre Augen leuchten kurz gelb auf.
-	01:48:17	Abspann	Anfang: Im Hintergrund psychedelische Fraktale

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Sven Grell