

Verena Schmöller

Was wäre, wenn... im Film

**Spielfilme mit alternativen
Handlungsverläufen**

SCHÜREN

Inhalt

| | |
|---|----|
| Vorwort | 9 |
| 1 Einleitung | 11 |
| 1.1 Gegenstandsbereich | 13 |
| 1.1.1 Terminologie | 15 |
| 1.1.2 Umfang von filmischen Gabelungen | 17 |
| 1.1.3 Korpus | 21 |
| 1.1.4 Abgrenzung des Korpus | 23 |
| 1.2 Forschungsstand | 28 |
| 1.3 Vorgehensweise | 33 |
| 2 Erarbeitung einer Typologie von filmischen Gabelungen | 35 |
| 2.1 Das Modell: IT'S A WONDERFUL LIFE | 36 |
| 2.1.1 IT'S A WONDERFUL LIFE als Forking Path-Film | 38 |
| 2.1.2 Weltenkonzeption in IT'S A WONDERFUL LIFE | 39 |
| 2.1.3 Figurenerleben in IT'S A WONDERFUL LIFE | 45 |
| 2.1.4 Vermittlung in IT'S A WONDERFUL LIFE | 47 |
| 2.1.5 IT'S A WONDERFUL LIFE als Ausgangspunkt für die Typologie | 51 |
| 2.2 Systematisierungskriterien zur Beschreibung von filmischen Gabelungen | 54 |
| 2.2.1 Primäres Kriterium: Die Zuordnung der Gabelung zu den narrativen Ebenen im Film | 54 |
| 2.2.1.1 Theoretische Grundlagen: Die narrativen Ebenen im Film | 55 |
| 2.2.1.2 Figuren, Figurenwissen und Figurenbewusstheit | 58 |
| 2.2.1.3 Kohärenz | 65 |
| 2.2.1.4 Zwischenfazit | 67 |
| 2.2.2 Sekundäres Kriterium: Die Vermittlung in filmischen Gabelungen | 70 |
| 2.2.2.1 Theoretische Grundlagen: Die Vermittlung im Film | 71 |
| 2.2.2.2 Gleichmäßigkeit der Informationsvermittlung | 74 |
| 2.2.2.3 Grad der Informationsvermittlung | 75 |
| 2.2.2.4 Grad der Selbstinszenierung der Vermittlung | 76 |

| | | |
|------------|---|-----|
| 2.3 | Typologie von filmischen Gabelungen | 78 |
| 2.3.1 | Typus 1: Bewusstes Figurenerleben und «unsichtbares» Erzählen | 79 |
| 2.3.2 | Typus 2: Kein Figurenwissen – Experimente übergeordneter Erzähler(figuren) | 80 |
| 2.3.3 | Typus 3: Unbewusstes Figurenwissen und erzählerische Selbstinszenierung | 80 |
| 3 | Typen filmischer Gabelungen | 83 |
| 3.1 | Erster Typus: Gabelungen innerhalb des filmischen Universums | 83 |
| 3.1.1 | Reisen in parallele Welten: THE FAMILY MAN | 86 |
| 3.1.1.1 | Inhalt und Verlauf von THE FAMILY MAN | 86 |
| 3.1.1.2 | Vergleich der Versionen: Karriere versus Familie | 90 |
| 3.1.1.3 | Verortung der Gabelung: Jacks Entwicklung durch die Reise in die Parallelwelt | 96 |
| 3.1.1.4 | Analyse der Vermittlung: Unsichtbares Erzählen | 98 |
| 3.1.1.5 | Resümee: THE FAMILY MAN – Geschichte einer Entwicklung vom Karriere- zum Familienmenschen | 99 |
| 3.1.2 | Zeitsprünge: THE MAN WITH RAIN IN HIS SHOES | 101 |
| 3.1.2.1 | Inhalt und Verlauf von THE MAN WITH RAIN IN HIS SHOES | 103 |
| 3.1.2.2 | Vergleich der Versionen: Zwei Wege, ein Ergebnis | 103 |
| 3.1.2.3 | Verortung der Gabelung: Victors Mehrwissen durch den Zeitsprung | 107 |
| 3.1.2.4 | Analyse der Vermittlung: Unsichtbares Erzählen | 109 |
| 3.1.2.5 | Resümee: THE MAN WITH RAIN IN HIS SHOES und die Rolle des Schicksals | 112 |
| 3.1.3 | Zeitreisen: Die BACK TO THE FUTURE-Trilogie | 113 |
| 3.1.3.1 | Inhalt und Verlauf von BACK TO THE FUTURE | 116 |
| 3.1.3.2 | Vergleich der drei Versionen des Jahres 1985: Für eine gerechtere Welt | 120 |
| 3.1.3.3 | Verortung der Gabelung: Martyrs Wissensvorsprung als Weg zum Ziel | 123 |
| 3.1.3.4 | Analyse der Vermittlung: Unsichtbares Erzählen | 127 |
| 3.1.3.5 | Resümee: Die Zeitreise in BACK TO THE FUTURE als «Eingriff von außen» | 129 |
| 3.1.4 | Zeitschleifen: GROUNDHOG DAY | 132 |
| 3.1.4.1 | Inhalt und Verlauf von GROUNDHOG DAY | 134 |
| 3.1.4.2 | Vergleich der Versionen: Lernen in Phasen | 135 |
| 3.1.4.3 | Verortung der Gabelung: Profit, Bildung und Wohltaten durch Phils Wissensansammlung | 140 |

| | | |
|------------|--|------------|
| 3.1.4.4 | Analyse der Vermittlung: Unsichtbares Erzählen | 142 |
| 3.1.4.5 | Resümee: Vom Menschenfeind zum Stadthelden in GROUNDHOG DAY | 145 |
| 3.1.5 | Merkmale und Funktionen des ersten Typus: Filmische Gabelungen als Lernprozess | 147 |
| 3.2 | Zweiter Typus: Gabelungen auf der Ebene der Vermittlung | 151 |
| 3.2.1 | Erzählte Alternativen: MELINDA AND MELINDA | 153 |
| 3.2.1.1 | Inhalt und Verlauf von MELINDA AND MELINDA | 154 |
| 3.2.1.2 | Vergleich der Versionen: Ein Stoff, zwei Handlungen | 156 |
| 3.2.1.3 | Verortung der Gabelung: Zwei Melindas im Vergleich | 161 |
| 3.2.1.4 | Analyse der Vermittlung: Filmische Mittel als Instrumente des Vergleichs | 163 |
| 3.2.1.5 | Resümee: MELINDA AND MELINDA als Film über das Erzählen in Genres | 166 |
| 3.2.2 | Präsentierte Alternativen: MORIR (O No) und SMOKING/NO SMOKING | 168 |
| 3.2.2.1 | Inhalt und Verlauf von MORIR (O No) | 169 |
| 3.2.2.2 | Vergleich der Versionen: Variationen des Unglücks | 174 |
| 3.2.2.3 | Verortung der Gabelung: Figuren ohne Vorwissen | 176 |
| 3.2.2.4 | Analyse der Vermittlung: Filmische Mittel als Instrumente der Strukturierung | 181 |
| 3.2.2.5 | Resümee: Narrative Verschachtelungen in MORIR (O No) | 183 |
| 3.2.2.6 | Im Vergleich: Die Erzählsituation in SMOKING/NO SMOKING | 185 |
| 3.2.3 | Merkmale und Funktionen des zweiten Typus: Filmische Gabelungen als (spielerischer) Vergleich | 190 |
| 3.3 | Dritter Typus: Gabelungen zwischen den Ebenen | 194 |
| 3.3.1 | Resets: LOLA RENNT und PRZYPADĘK | 196 |
| 3.3.1.1 | Inhalt und Verlauf von LOLA RENNT | 196 |
| 3.3.1.2 | Vergleich der Versionen: Zwei Mal Tod, ein Mal (Über)Leben | 199 |
| 3.3.1.3 | Verortung der Gabelung: Unbewusster Lernprozess in Runden | 205 |
| 3.3.1.4 | Analyse der Vermittlung: Das Spiel mit filmischen Mitteln | 208 |
| 3.3.1.5 | Resümee: LOLA RENNT zwischen Märchen und Computerspiel | 212 |
| 3.3.1.6 | Im Vergleich: Die Vermittlung in PRZYPADĘK | 216 |
| 3.3.2 | Spaltungen: SLIDING DOORS | 220 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 3.3.2.1 | Inhalt und Verlauf von SLIDING DOORS | 221 |
| 3.3.2.2 | Vergleich der Versionen: Spaltung und Zusammenführung der beiden Handlungsstränge | 222 |
| 3.3.2.3 | Verortung der Gabelung: Hierarchisierung der Versionen durch das Figurenwissen | 225 |
| 3.3.2.4 | Analyse der Vermittlung: Filmische Mittel und das Spiel zwischen Orientierung und Verwirrung | 229 |
| 3.3.2.5 | Resümee: Zufall und Schicksal in SLIDING DOORS | 230 |
| 3.3.3 | Merkmale und Funktionen des dritten Typus: Filmische Gabelungen zwischen Lernprozess und Vergleich | 232 |
| 4 | Schlussbetrachtungen | 234 |
| 4.1 | Formen und Funktionen filmischer Gabelungen | 235 |
| 4.2 | Auslöser filmischer Gabelungen | 237 |
| 4.3 | Tendenzen filmischer Gabelungen | 242 |
| 4.4 | Ausblick | 245 |
| 5 | Anhang | 250 |
| 5.1 | Filmografie | 250 |
| 5.2 | Bibliografie | 255 |
| 5.3 | Abbildungsnachweise | 269 |

1 Einleitung

Seit einigen Jahren ist vielfach von einem «grundlegende[n] Wandel des filmischen Erzählens» (Eder 2002b: 19) die Rede. Knauss spricht vom «Spielcharakter des Erzählens» (Knauss 2006: 133), Leschke/Venus konstatieren einen «formale[n] Paradigmenwechsel» (Leschke/Venus 2007b: 7). Dabei setzen die Autoren verschiedene Schwerpunkte: Während Eder und Leschke/Venus in erster Linie den Siegeszug von Schauwerten und *special effects* registrieren, machen Knauss und auch Bildhauer vor allem neuartige *discours*-Strategien dafür verantwortlich, dass in vielen zeitgenössischen Filmen die erzählten Geschichten immer mehr in den Hintergrund treten. Vor der Folie eines «klassisch erzählten» Kinos¹ werden in der aktuellen Forschung alternative Filmformen beschrieben und mit unterschiedlichen Begriffen belegt. So werden besonders viele Filme ab den 1990er Jahren, die von konventionellen Erzählweisen abweichen, häufig, aber unter der Verwendung verschiedener Kriterien mit dem Etikett «postmodern» versehen.²

- 1 Hierunter wird allgemein die klassische Periode des Hollywood-Kinos zwischen 1917 und 1960 verstanden; siehe hierzu Bordwell/Staiger/Thompson 1985.
- 2 Einen Konsens darüber, was unter «postmodernem» Kino zu verstehen ist, gibt es allerdings nicht, sondern lediglich «eine Menge widersprüchlicher Meinungen» (Eder 2002b: 9) sowie eine Orientierung an Prototypen wie *PULP FICTION* (USA 1994, Quentin Tarantino), *THE BIG LEBOWSKI* (USA/Großbritannien 1998, Joel Coen/Ethan Coen) oder *WILD AT HEART* (USA 1990, David Lynch). Eder skizziert vier Merkmalsbereiche des «postmodernem» Films – erstens Intertextualität, zweitens Spektakularität und Ästhetisierung, drittens Selbstreferentialität sowie viertens Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren –, wobei er jedoch betont, dass es sich hierbei um einen Idealtypus des «postmodernem» Films handle, der alle vier Merkmale vereinige; darüber hinaus ließe sich eine Fülle von Merkmalskombinationen, -ausprägungen und -variationen feststellen, die mehr oder weniger von diesem Feld der Überschneidung aller vier Merkmalsbereiche abweichen würden (vgl. Eder 2002b: 11–12); zum «postmodernem» Film siehe auch Rost/Sandbothe 1998, Felix 2000, Petersen 2003 und Steinke 2007. Die vorliegende Studie untersucht Filme, die an anderer Stelle immer wieder auch als «postmodern» beschrieben werden, so zum Beispiel *LOLA RENNT* (Deutschland 1998, Tom Tykwer) oder *MORIR (o No)* (Spanien 2000, Ventura

Die Filmwissenschaft hat zunehmende Schwierigkeiten, zeitgenössische Filme in bestehende Klassifizierungssysteme einzuordnen. Die internationale Forschung zeigt, dass ein Wandel beziehungsweise vielmehr eine Erweiterung filmischer Erzählformen festgestellt werden kann (vgl. Bleicher 2002: 115 und auch Krützen 2010: 11). Gerade jedoch die heterogene Verwendung des Begriffs eines ›postmodernen‹ Kinos zeigt, dass es nach wie vor an Analyseinstrumenten fehlt, mittels derer das zeitgenössische Kino beschrieben und systematisiert werden kann. Kategorien wie ›klassisches‹ und ›postklassisches‹, ›postmodernes‹ oder ›alternatives‹ Kino erscheinen ob der Fülle an heute realisierten Erzählmöglichkeiten nicht mehr als aussagekräftig. Vielmehr gilt es zu differenzieren, da unkonventionell erzählte Filme häufig eine konservative Ideologie vorführen, sich konventionell erzählte Filme als «strukturell postmodern» (Decker 2007b: 155) erweisen oder sich mit den bisherigen Klassifizierungen überhaupt nicht fassen lassen. Die vorliegende Studie setzt sich zum Ziel, die (Spiel)Möglichkeiten des zeitgenössischen filmischen Erzählens auszuloten und ein Modell zu erarbeiten, mit dessen Hilfe die verschiedenen narrativen Formen im Film systematisch beschrieben, analysiert und typologisiert werden können. Es wird gezeigt, dass es anderer als der oben genannten Kategorien bedarf, die dem Betrachter³ helfen können, bestimmte Filme zu Gruppen zusammenzufassen und von anderen abzugrenzen, ihre Funktionen zu bestimmen und ihren Sinn zu erfassen.

Um diese Kategorien zu definieren, folgt die Studie der These, dass durch die Zuordnung der einzelnen Elemente zu den verschiedenen narrativen Ebenen eines Films und durch die Beschreibung von Vermittlungsstrategien das Verständnis erleichtert und häufig auch erst dadurch die Bedeutungsangebote im Film erfasst werden können. Das zu erarbeitende Modell wird paradigmatisch an einem überschaubaren Korpus entwickelt, den von Bordwell so benannten «forking-path narratives» (Bordwell 2008: 173), also Filmen mit alternativen Handlungsverläufen. Forking Path-Filme sind für das Modell besonders deshalb interessant, weil sie – wie zum Beispiel der Film *GROUNDHOG DAY* (USA 1993, Harold Ramis) – sowohl dem ›klassischen‹ als auch dem ›alternativ erzählten‹ Kino zugeordnet werden. Sie bieten sich somit an, um neue Differenzierungskriterien für die Beschreibung des filmischen Erzählens zu finden. Eine Untersuchung dieser Art von Filmen ist darüber hinaus lohnenswert, weil sie bislang noch nicht umfassend analysiert wurde. Dabei ist es auch ein Anliegen der Arbeit, dass der Begriff der *forking-path narratives* nicht als Bezeichnung für eine homogene Gruppe von Filmen, die laut

Pons). Da eine Zuweisung des Begriffs ›postmodern‹ für die Argumentation der Studie jedoch nicht relevant und als Beschreibung ungenügend erscheint und da die zu erstellende Typologie auf klareren Merkmalen beruht, wird darauf im Folgenden auch nicht näher eingegangen.

3 Zugunsten einer erleichterten Lesbarkeit wird auf die geschlechtsspezifische Unterscheidung verzichtet; wenn im Folgenden die männliche Form verwendet wird, sind stets beide Geschlechter gemeint.

Bordwell nach konventionalisierten Prinzipien funktionieren, sondern als heterogenes Korpus begriffen wird. Die Studie nimmt also die verschiedenen Formen des Erzählens in Spielfilmen mit alternativen Handlungsverläufen in den Fokus: Sie stellt sich die Frage, wie Handlungsalternativen im Film idealtypisch präsentiert und funktionalisiert werden können und wie sie insbesondere im zeitgenössischen Film vorliegen.

1.1 Gegenstandsbereich

Gegenstand der vorliegenden Studie ist die Darstellung von alternativen Handlungsmöglichkeiten im Spielfilm. Es handelt sich dabei um die im Film vorgeführte Überlegung eines ‚Was wäre (gewesen), wenn...?‘: Was wäre, wenn George – in *IT’S A WONDERFUL LIFE*⁴ (USA 1947, Frank Capra) – nicht geboren worden wäre; wenn – im Film *SLIDING DOORS* (Großbritannien/USA 1998, Peter Howitt) – das Mädchen nicht in Helens Weg gestanden wäre; oder wenn Celia – in *SMOKING/NO SMOKING* (Frankreich 1993, Alain Resnais) – die Zigarette nicht geraucht hätte? Die Spielfilme, die untersucht werden, begnügen sich eben gerade nicht mehr damit, nur eine solche Frage zu stellen, das heißt einen einzigen Weg unter vielen möglichen zu verfolgen und alternative Möglichkeiten durch dargestellte Träume, Wunschvorstellungen oder geäußerte Sehnsüchte deutlich zu machen. Sie präsentieren vielmehr jeweils zwei oder mehr unterschiedliche Lebens(abschnitts)verläufe innerhalb des *einen* Films, so dass es sich teilweise als schwierig herausstellt, die unterschiedlichen Handlungen zu hierarchisieren und damit auch die Bedeutung des Films zu erfassen.

Die zu untersuchenden Filme stellen die Überlegung eines ‚Was wäre, wenn...‘ damit nicht nur an, sondern spielen diese durch: In *IT’S A WONDERFUL LIFE* erhält der Zuschauer einen Einblick in eine ‚Welt mit George‘ und eine ‚Welt ohne George‘.⁵ In *SLIDING DOORS* wird ‚der einen Helen‘ gefolgt, die die U-Bahn gerade noch erwischt, ebenso wie ‚der anderen Helen‘, vor der sich die U-Bahn-Türen schließen und die infolgedessen ein Taxi nehmen muss.⁶ Und Alain Resnais führt in seinem Doppelfilm vor, wie sich das Leben von Celia und den Bewohnern von Hutton Buscel entwickelt, wenn Celia raucht (*SMOKING*), und was sich anders ver-

4 Filmtitel werden in Kapitälchen angegeben; die Titel von (literarischen) Primärtexten dagegen werden durch Kursivschrift oder – im Fall von Gedichten, Liedtiteln und Kurzgeschichten – mit Anführungszeichen gekennzeichnet. Um die Studie einheitlich zu gestalten, werden Filmtitel in Zitaten auch dann durch Kapitälchen gekennzeichnet, wenn sie im Original auf andere Art und Weise, zum Beispiel in Kursivschrift, markiert sind. Die jeweiligen deutschen Verleih-Titel, wenn vorhanden, finden sich im Filmverzeichnis im Anhang.

5 Zu *IT’S A WONDERFUL LIFE* siehe Kapitel 2.1.

6 Zu *SLIDING DOORS* siehe Kapitel 3.3.2.

hält, wenn Celia nicht raucht (NO SMOKING).⁷ In diesen Filmen liegt also jeweils ein Grundgerüst der Handlung vor. An einem Punkt jedoch ändern sich ein Detail oder mehrere Variablen, und diese Veränderung haben Konsequenzen: Sie führen zu verschiedenen (Weiter)Entwicklungen der Lebensgeschichte der Figuren beziehungsweise der Handlung und ändern diese gegebenenfalls völlig.

Dabei fragen diese Filme häufig danach, was geschehen wäre, wenn eine Figur sich anders entschieden oder anders gehandelt hätte oder aber sich ein Ereignis nicht oder gerade doch – in jedem Fall aber anders als bisher geschehen – zugetragen hätte, und beschreiben damit Gedankenspiele, die in der Rückschau angestellt werden. Vorgeführt werden häufig nicht Überlegungen während des Entscheidungsprozesses, das heißt Erwägungen von Alternativen, die noch möglich, wahrscheinlich und auf eine Zukunft ausgerichtet sind. Vielmehr ist es vor allem die rückblickende Frage einer Figur nach den Alternativen, die sie gehabt hätte und die – in der Retrospektive – mit dem gelebten Leben verglichen werden, die das Hauptereignis der zu untersuchenden Filme bildet. Es handelt sich also um ein Gedankenspiel im Irrealis der Vergangenheit, das heißt, um ein Nachsinnen über die Alternativen, die einmal möglich und wahrscheinlich gewesen wären, jetzt aber, da Entscheidungen, Handlungen oder Geschehnisse irreversibel sind, unmöglich (geworden) sind.⁸

Indem die Filme die Figuren häufig alternative Lebensabschnitte (er)leben lassen und die verschiedenen Möglichkeiten für ein Leben innerhalb des filmischen Universums durchspielen, präsentieren sie eine empirische Unmöglichkeit beziehungsweise einen nicht-empirischen Sachverhalt, der nur dann «möglich ist, wenn wir bestimmte Naturgesetze außer Kraft setzen» (Hartwig 2008: 79). Zumindest widerspricht es – nach aktuellem Stand der Naturwissenschaften⁹ – den messbaren Naturgesetzen der außerfilmischen Lebenswirklichkeit, eine Situation ein zweites, drittes oder x-tes Mal zu erleben, um sie anders zu gestalten, oder eine parallele mögliche Welt zu betreten, die sich – durch die Veränderung weniger Variablen, im besten Falle eines einzigen Parameters – aus einem Ausgangszustand hätte entwickeln können.

Denkgeschichtliche Grundlage dieser Filme seien jedoch, so Bordwell, gerade nicht «philosophy or physics, but folk psychology, the ordinary processes we use

7 Zu SMOKING/NO SMOKING siehe Kapitel 3.2.2.

8 Selbst in vielen Filmen, in denen eine Figur zum Beispiel durch eine Zeitreise eine in weiter Ferne liegende Zukunft erlebt, geht es darum, dass sich diese erlebte Zukunft im Rückblick als die «schlechtere Alternative» erweist und Änderungen in der Gegenwart und für die noch bevorstehende alternative Zukunft bewirken. Filmbeispiele sind BACK TO THE FUTURE PART II (USA 1989, Robert Zemeckis), 13 GOING ON 30 (USA 2004, Gary Winick) und PREMONITION (USA 2007, Mennan Yapo).

9 Zwar nimmt die theoretische Physik die Existenz vieler paralleler Welten beziehungsweise Universen an, doch gilt es als für den Menschen unmöglich, diese zu betreten (vgl. zum Beispiel Ferguson 1999: 94).

to make sense of the world[:] We spin counterfactuals in everyday life.» (Bordwell 2008: 173)¹⁰ Die Frage nach dem ‹Was wäre, wenn...› ist eine jedem Menschen vertraute Fragestellung (vgl. Brodersen 2000: 8). So stellt Watzlawick fest, dass ‹[d]ie Fähigkeit, die Zukunft vorzusehen und daher immer die richtigen Entscheidungen treffen zu können, [...] ein [...] uralter Menschheitstraum› (Watzlawick 2003: 220) sei: Eine zweite Chance zu bekommen, um das durch den Blick in die Zukunft Bekannte ‹richtig zu machen›. Oder man konstruiert für sich – wie beispielsweise Jean Paul in seiner *Konjektural-Biographie* (1798) oder die Figur Hannes Kürmann im Bühnenstück *Biografie: Ein Spiel* (1967) von Max Frisch – alternative Lebensverläufe. So wie sich der Einzelne Alternativen für sein Leben ersinnt, beschäftigen sich Historiker ebenso mit ‹Alternativerwägungen im Stile von ‹Was wäre gewesen, wenn?›› (Cowley 2006: 12).¹¹ In vielen der zu untersuchenden Filmen sind es die Figuren, die sich alternative Szenarien für ihr Leben vorstellen: Im Zentrum ihrer Überlegungen stehen dann die nachträglich als Wendepunkte markierten Situationen, welche meist den Ausgangspunkt für die filmische Handlung darstellen.¹²

1.1.1 Terminologie

In der filmwissenschaftlichen Forschungsliteratur reichen die Bezeichnungen für die zu untersuchenden Filme vom Begriff ‹Variantenfilme› (Froideveaux 2006: 88) über die Bezeichnung ‹Entweder-Oder-Filme› (Mundhenke 2007: 42) bis hin zur Umschreibung. So spricht Ryan Gilbey vom ‹parallel-reality sub-genre› (Gilbey 2004: 12) und Bildhauer von der ‹Darstellung alternativer Entwicklungen› (Bildhauer 2007: 140). Für die vorliegende Studie hat sich der von Bordwell geprägte Begriff der *forking-path narratives*¹³ als sinnvoll erwiesen, da er den Gegenstand der Filme am treffendsten beschreibt: Der Begriff deutet darauf hin, dass es sich um einen (Handlungs)Pfad handelt, der sich ein oder mehrere Male verzweigt,¹⁴ was

- 10 Dieser Aussage muss zum Teil widersprochen werden, denn gerade die Fülle von häufig recht detailreichen Forking Path-Filmen deutet darauf hin, dass das (populär)wissenschaftliche Wissen über Philosophie und Physik nicht nur vorhanden, sondern auch Grundlage vieler dieser Filme ist.
- 11 Mit der Konjekturalhistorie befasst sich ein ganzer Fachbereich mit den Fragen des Kontrafaktischen, dem Bereich, der dem Faktischen widerspricht. Zur Konjekturalhistorie siehe Demandt 1984, Ferguson 1999, Brodersen 2000 und Weber 2000.
- 12 Hierbei sei angemerkt, dass die vorliegende Studie nicht filmische Entwürfe kontrafaktischer Geschichte untersucht, die dann mit der außerfilmischen Lebenswirklichkeit verglichen werden könnte. Ein Beispiel hierfür wäre der Film *THE BOYS FROM BRAZIL* (USA 1978, Franklin Schaffner): Er konstruiert seine Geschichte kontrafaktisch zur außersprachlichen Bezugswelt. Der vorliegenden Studie geht es vielmehr um die filmischen Gabelungen, die innerhalb des Films verschiedene Entwürfe vorführen und vergleichbar machen.
- 13 Eine Übertragung des Begriffs ins Deutsche ist durch die im Englischen verwendete Gerundium-Konstruktion sehr umständlich, weshalb auf eine wortgetreue Übersetzung verzichtet wird.
- 14 Deshalb eignet sich auch nicht der Begriff der Bifurkation, welcher eine einmalige Verzweigung, eine ‹Gabelung [...] in zwei Äste› (Scholze-Stubenrecht 1997: 116), beschreibt.

ein zentrales Merkmal der zu beschreibenden Filme darstellt. Darüber hinaus wird durch die Bezeichnung *narrative* nicht genau festgelegt, ob der Begriff nur für ein Handlungs- oder nur für ein Vermittlungsschema steht, oder auch beides meinen kann.¹⁵ Deshalb werden die zu betrachtenden Filme als *Forking Path-Filme* bezeichnet; um die Begriffe variieren zu können, werden sie außerdem auch als (*filmische*) *Gabelungen*¹⁶ angeführt. Beide Bezeichnungen lassen offen, ob sich die Gabelung auf die Handlung oder auf die Art und Weise der Vermittlung bezieht.

Eine Gabelung entsteht dann, wenn sich ein Weg an einem Punkt teilt und durch zwei oder mehrere Pfade weitergeführt wird. Diesen Punkt nennt Mund-

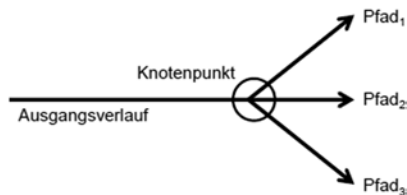


Schaubild 1

henke (2008: 42) «Schaltstelle», Bordwell (2008: 175) spricht von «switchpoint». In der vorliegenden Studie wird dieser Ort, an dem sich ein Lebens- oder Handlungsweg verzweigt, mit dem Begriff des *Knotenpunkts* belegt, weil dieser noch anschaulicher als die beiden anderen Begriffe die Verknüpfung der alternativen Pfade beschreibt.

Während die Begriffe «Schaltstelle» und «switchpoint» ein aktives Handeln voraussetzen, lässt der Begriff «Knotenpunkt» offen, wodurch die Verzweigung ausgelöst wird. Der Knotenpunkt verbindet die Ausgangssituation mit jedem der Pfade, in die sich der Handlungsverlauf verzweigt, das heißt, es laufen alle Pfade im Knotenpunkt zusammen (vgl. Schaubild 1).

Dies ist die Grundstruktur filmischer Gabelungen: Die Figur steht an einem Knotenpunkt, der sich in zwei oder mehr Richtungen spaltet und an dem sich die Figur für einen der Pfade entscheiden muss beziehungsweise an dem ein Umstand oder ein Geschehnis die Figur auf einen der Wege bringt.

Diese Filme präsentieren somit nicht nur *eine* Handlung, sondern stellen jeweils mehrere Möglichkeiten einer Handlung vor. Das heißt, eine Handlung wird in parallel nebeneinander existierenden Welten entfaltet. Die erzählte Wirklichkeit ist als modales System anzusehen, das aus einer Vielzahl von Möglichkeiten oder möglichen Welten besteht. Solche Welten werden im Folgenden und in Anlehnung an

15 Darüber hinaus lässt sich der Begriff *narrative* nicht nur für den Bereich des Films, sondern auch für Narrationen in anderen Medien verwenden. So bezieht sich Bordwell selbst zunächst auf literarische Texte wie auf Spielfilme und führt neben den von ihm untersuchten Filmen und der Kurzgeschichte von Borges auch *A Christmas Carol* (1843) von Charles Dickens und eine Kurzgeschichte von O. Henry, «Roads of Destiny» (1903), an. Die vorliegende Studie konzentriert sich auf *filmische* Gabelungen, wobei gelegentliche Verweise auf literarische Beispiele jedoch hilfreich zum Verständnis sein können.

16 Als «narrative Gabelung» bezeichnet Heidbrink auch Filme wie *SLIDING DOORS*, grenzt sie allerdings von anderen filmischen Spielformen wie Restarts oder Rätselfilme ab (vgl. Heidbrink 2007: 124–127).

die Terminologie der Possible Worlds-Theorie¹⁷ als *aktualisierte mögliche Welten* beziehungsweise *aktualisierte virtuelle Welten* oder auch *Parallelwelten* beziehungsweise *parallele Welten* bezeichnet.¹⁸

Eine Figur oder eine Figurengruppe kann zwischen diesen Welten im Film hin und her wechseln, was im Folgenden als *Weltenwechsel* bezeichnet wird, oder in beiden zur selben Zeit leben. Der Verlauf der Geschichte folgt also zunächst einer und dann einer anderen Möglichkeit oder inszeniert mehrere Möglichkeiten zum Beispiel über die Parallelmontage als gleichzeitig. Dabei entsteht der «besondere ästhetische Reiz [...] aus der Lektüre einer neuen Version der Geschichte [oder eines Abschnitts der Geschichte] vor der Kontrastfolie der bereits gelesenen [beziehungsweise gesehenen]» (Mecke 2004: 143), womit der Text auch suggerieren kann, dass noch weitere mögliche Richtungen eingeschlagen werden könnten. Am Ende des jeweiligen Films kann dann – implizit oder explizit – eine Gegenüberstellung, Bewertung und Hierarchisierung der verschiedenen aktualisierten Welten stattfinden.

1.1.2 Umfang von filmischen Gabelungen

Filmische Gabelungen variieren in ihrem Umfang beziehungsweise in ihrem Grad der Bedeutung für die Handlung. Sie übernehmen dabei verschiedene Funktionen für die Gesamtstruktur des Films, sind mal mehr, mal weniger wichtig für das Gesamtverständnis und die Bedeutungskonstitution des Films.

An erster Stelle seien Gabelungen als kurze Einschübe oder Episoden genannt, die häufig als erzählerischer Kommentar oder Zusatzinformation dienen. Diese sind oftmals Gegenstand der Gedanken einer Figur oder der Ausführungen einer Erzählerfigur.¹⁹ Gute Beispiele für Gabelungen als Überlegung finden sich im Film *THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON* (USA 2008, David Fincher)²⁰ oder beispielsweise auch in der Anfangssequenz von *REPRISE* (Norwegen 2006, Joachim

17 Die Possible Worlds-Theorie lässt sich zurückführen auf Leibniz' «Vorstellung von möglichen Alternativen zur wirklichen Welt» (Bußmann 2002: 444–445). Mit dem Phänomen «mögliche Welten» beschäftigen sich verschiedene Wissenschaftsbereiche: «Possible worlds nowadays are more popular than ever before[...] We find them in many disciplines like metaphysics, philosophy of language, philosophy of science, epistemology, logic, ontology, ethics, and even aesthetics.» (Imaguire/Jacquette 2010: 15) Zur Possible Worlds-Theorie in der Literaturwissenschaft siehe Doležel 1989, Surkamp 2002, Gutenberg 2000 und Kühn 2011a.

18 Die Begriffe «virtuelle Welten» oder «mögliche Welten» eignen sich deshalb nicht, weil der ontologische Status der vorgeführten Welten über das nur Mögliche beziehungsweise Virtuelle hinausgeht, wenn sie ein Mal (oder mehrere Male) aktualisiert werden.

19 Diese Form der Gabelung ist häufig in zeitgenössischen Fernsehserien ab 2000 anzutreffen, beispielsweise in *HOW I MET YOUR MOTHER*, in der die Erzähler- und gleichzeitige Hauptfigur Ted Mosby immer wieder «what if»-Überlegungen anstellt (vgl. zum Beispiel 4.22, «Right Place Right Time»).

20 Siehe hierzu ausführlich Kapitel 4, Seite 239.

Trier).²¹ Weiterhin können die Fotostrecken um verschiedene Nebenfiguren in *LOLA RENNT* (Deutschland 1998, Tom Tykwer)²² ebenfalls als solche Einschübe – zusätzlich zur Haupthandlung um Lola – betrachtet werden: Sie zeigen in einer Flashforward-Reihe die jeweilige Zukunft für Doris²³, Mike oder Frau Jäger, die sich je Runde ändert und somit das Grundprinzip des Films stützt, dass ein kleines Ereignis große Wirkung für das Leben eines Menschen haben kann.²⁴

Anders funktionieren Einschübe, die der Film *BEWITCHED* (USA 2005, Nora Ephron) vorführt. Sie sind ebenfalls nicht zentral für die Handlung, sondern als Episode im Film zu betrachten. Die Hexe Isabel Bigalow hat die Fähigkeit, Geschehenes ungeschehen zu machen, indem sie die Zeit – wie einen Film²⁵ – zurückspulen kann. Dies geschieht an zwei Stellen im Film, wobei der einen Sequenz nur eine geringe Bedeutung zukommt²⁶, während die andere Sequenz für die Handlung durchaus eine große Rolle spielt: Isabel hat Jack mit einem Liebestrank verhext, woraufhin er sich unsterblich in die Hexe verliebt. Isabel genießt es, von Jack umschwärmt zu werden, erkennt dann jedoch, dass sie ‚richtig‘ von ihm geliebt werden möchte. Sie spult die Zeit zurück, um den vergangenen Tag noch einmal zu

- 21 Letzterer Film stellt der eigentlichen Handlung ein ‚Was wäre, wenn...‘-Szenario voran. Die beiden jungen Autoren, Phillip Reisner und Erik Høiaas, stehen vor einem Briefkasten und werfen die Manuskripte ihrer Debütromane ein. «Hiermit fängt alles an», sagt Erik (*REPRISE* 00:57), die Kamera wirft einen Blick auf den Briefkasten und dann in ihn hinein, bevor das Bild von Farbe ins Schwarzweiß wechselt und eine Stimme aus dem Off in knapper Zusammenfassung und mit Verwendung des Konjunktivs erzählt, wie sich die beiden Leben nach diesem Moment weiterentwickeln hätten können: Die Manuskripte seien sofort angenommen worden, nach ihrem Erfolg seien beide Autoren getrennte Wege gegangen und hätten sich in Frankreich wiedertreffen, «in einem Café ... nein, auf der Straße ... in der Metro ... auf dem Flughafen ... Nein, im Jardin du Luxembourg» (*REPRISE* 03:20). Kurz darauf brechen Off-Erzählung, Hintergrundmusik und Bild abrupt ab, und der Titel wird in weißer Schrift auf schwarzem Hintergrund eingeblendet. Ein Schnitt lässt den Beginn der Handlung erneut einsetzen, wieder stehen Phillip und Erik mit den Manuskripten ihrer Bücher vor dem Briefkasten, wieder sagt Phillip, «Hiermit fängt alles an», und wieder werfen sie die Manuskripte ein (vgl. *REPRISE* 04:13). Doch diesmal nimmt die Handlung – nun in Farbe, jedoch immer wieder vom Off-Erzähler kommentiert – einen völlig anderen Verlauf: Während Eriks Manuskript nicht angenommen wird, erscheint Phillips Buch im darauffolgenden Herbst. Trotz des unterschiedlichen Filmmaterials wird nicht deutlich gemacht, dass eine der Versionen die ‚reale‘ darstellt, so dass sie beide als Möglichkeiten nebeneinander bestehen.
- 22 Zusammenfassungen der verschiedenen Fotostrecken, nach Kilb, «[I]auter ungedrehte Filme» (Kilb 1998: 3), finden sich in Töteberg 1998; eine ausführliche Analyse dieser Mikrobifurkationen bietet Meik 2002. Siehe hierzu außerdem Schuppach 2005a: 53 und Mundhenke 2008: 84–86.
- 23 Die Fotostrecken, die Doris betreffen, sind deshalb ein gutes Beispiel, weil in jeder Runde eine andere mögliche Zukunft für Doris vorausgesagt wird: In der ersten Runde wird ihr das Kind weggenommen, in der zweiten Runde gewinnt sie im Lotto, in der dritten tritt sie den Zeugen Jehovas bei. Die Zukunft der anderen Figuren wird hingegen nur in einer oder zwei Runden in den Flashforward-Reihen präsentiert.
- 24 Zu *LOLA RENNT* ausführlich siehe Kapitel 3.3.1.
- 25 Zum Verweis auf das Medium Film in *BEWITCHED* siehe Fußnote 147, Seite 148..
- 26 Isabel lässt zunächst einen Scheinwerfer auf Jacks Ehefrau herunterfallen, was ihr dann zu gewagt erscheint, so dass sie ihre Handlung rückgängig macht (vgl. *BEWITCHED* 01:10:00).

erleben und es mit Jack nun auf ‹die konventionelle Art› und nicht mit Hexenkunst zu versuchen (vgl. BEWITCHED 00:55:09). Damit sind die Gabelungen in BEWITCHED nicht Überlegungen einer Figur, sondern Elemente der Geschichte: Der Handlungsverlauf entwickelt sich zunächst in eine Richtung, bis Isabel erkennt, dass dies der ‹falsche› Weg ist, und ihn rückgängig macht, so dass die Handlung einen anderen Verlauf nehmen kann. Die Verzweigung steht jedoch nicht im Mittelpunkt der Geschichte, sondern bildet nur einen Teil davon.²⁷

Zweitens kann die Gabelung auch als eine Art Hintergrund für die Haupthandlung fungieren. Das bedeutet, dass sich die Haupthandlung lediglich auf einem der Pfade abspielt; es wird jedoch angesprochen oder in einer Rahmenhandlung vorgeführt, dass die dargestellte Handlung nur eine von mehreren möglichen *und* erlebten Handlungen ist. Die am Knotenpunkt der Gabelung vorgenommene Richtung ist damit Voraussetzung für die dargestellte Geschichte. Beispiele hierfür wären Filme wie THE TERMINATOR (USA 1984, James Cameron) und BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE (USA 1989, Stephen Herek),²⁸ die jeweils Figuren auf eine Zeitreise schicken, um den Lauf der Geschichte zu verändern.²⁹ Dabei geht es diesen Filmen jedoch nicht primär um die beiden unterschiedlichen Versionen der jeweiligen Geschichte, sondern darum, wie es dazu kommt, dass der gewünschte Zustand für die Gegenwart respektive Zukunft erreicht wird. Das Hauptereignis findet sich im Konflikt – aus Sicht der Rahmengeschichte – in der Vergangenheit, in welche die Figuren reisen müssen, um sie zu beeinflussen und den gewünschten Zustand zu erwirken.³⁰

Drittens lassen sich Gabelungen finden, die als Katalysatoren für eine Handlung auftreten, eine Handlung also auslösen, jedoch nicht zentral für sie sind. Als Beispiele hierfür können LES VISITEURS (Frankreich 1993, Jean-Marie Poiré) sowie dessen US-amerikanisches Remake, JUST VISITING (USA/Frankreich 2001, Jean-Marie Poiré), angeführt werden.³¹ Um einen tragischen Unfall rückgängig

27 Ähnlich ist beispielsweise auch die Gabelung am Ende des Films SUPERMAN zu verstehen. Der Film wäre auch ohne die von Superman durchgeführte Richtungsänderung (vgl. SUPERMAN 2:13:30) denkbar, allerdings würde dann die romantische Nebenhandlung um Clark Kent und Lois Lane mit dem Tod von Lois und somit nicht glücklich enden.

28 Weitere Beispiele wären CLICK (USA 2006, Frank Coraci), KATE & LEOPOLD (USA 2001, James Mangold), STAR TREK IV: THE VOYAGE HOME (USA 1986, Leonard Nimoy), TERMINATOR 2 – JUDGEMENT DAY (USA/Frankreich 1991, James Cameron), THE PHILADELPHIA EXPERIMENT 2 (USA 1992, Steven Cornwell), THE TIME MACHINE (USA 1960, George Pal), und THE TIME TRAVELER'S WIFE (USA 2009, Robert Schwentke) sowie die Serien QUANTUM LEAP (USA 1989–1993, Donald P. Bellisario), THE TIME TUNNEL (USA 1966–1967, Irwin Allen) und VOYAGERS! (USA 1982–1983, James D. Parriott). Zu den Forking Path-Serien siehe auch Kapitel 4.

29 Siehe hierzu Kapitel 3.1.3.

30 Der Rahmen wird also rein zeitlich gesetzt und ist nicht zu verwechseln mit einem Rahmen, der sich aufgrund seines ontologischen Status von der Binnen-Ebene unterscheidet, wie dies zum Beispiel in MELINDA AND MELINDA der Fall ist; siehe hierzu Kapitel 3.2.1.

31 Weitere Beispiele wären A SOUND OF THUNDER (Deutschland/Tschechien/USA 2005, Peter

zu machen – Godefroy hatte seinen zukünftigen Schwiegervater getötet –, sollen Godefroy und sein Knappe, Jacquouille la Fripouille, mit Hilfe des Zauberers Eusebius mit einem Zaubertrank in die Vergangenheit zurückkehren. Eusebius vergisst jedoch eine wichtige Zutat, so dass die beiden anstatt in der Vergangenheit, in einer von ›ihrer‹ Zeit weit entfernten Zukunft, im Jahr 1993, landen, wo sie hauptsächlich das Ziel verfolgen, einen Zauberer zu finden, um ins Mittelalter zurückzukehren. Gelingt ihnen dies nicht, geschehe Folgendes: «[U]n autre future se mettra en place dans le quel tu n'auras pas de descendant puisque tu n'auras pas pu te marier et avoir d'enfants.» (LES VISITEURS 01:21:14) Haupthandlung des Films ist jedoch nicht das Geschehen des einen oder anderen Pfades, sondern sie umfasst die Abenteuer, die Godefroy und Jacquouille im Jahr 1993 erleben, und Godefroys Ziel, in seine Zeit beziehungsweise zu einem Zeitpunkt vor dem unglücklichen Ereignis zurückzukehren. Dies gelingt ihm schließlich, er kann den tödlichen Pfeil ablenken und seinen Schwiegervater retten. Die Gabelung in LES VISITEURS ebenso wie in JUST VISITING³² ist also Katalysator für die, aber nicht Haupthandlung des Films.³³

Im Mittelpunkt der vorliegenden Untersuchung stehen Filme mit Gabelungen, die im Zentrum der Handlung stehen. Sie bilden auch den Großteil des Korpus.³⁴ Für die Einzelanalysen im Hauptteil der Studie werden nur solche Forking Path-Filme ausgewählt, die eine Gabelung zum zentralen Gegenstand machen, da diese konsequenterweise am ertragreichsten für die Analyse sind. Doch ist der gelegentliche Blick auf die anderen Filme durchaus erkenntnisfördernd, so dass sie Teil des Korpus sind und auch immer wieder auf sie eingegangen wird.

Hyams), DEJA VU (USA 2006, Tony Scott), FREQUENTLY ASKED QUESTIONS ABOUT TIME TRAVEL (Großbritannien 2008, Gareth Carrivick), IL MARE (Südkorea 2000, Hyun-Seung Lee), RETROGRADE (Luxemburg/Italien/Großbritannien/USA 2004, Christopher Kulikowski), SLIDERS (USA 1995–2000, Tracy Tormé/Robert K. Weiss), THE LAKE HOUSE (USA/Australien 2006, Alejandro Agresti) und THE TIME MACHINE (USA 2002, Simon Wells).

32 In JUST VISITING hatte Thibault von Malfete seine Verlobte, die Prinzessin Rosalind, durch die Wirkung eines Zaubertranks getötet, was er durch eine kurze Zeitreise ungeschehen machen möchte. Nach seiner Reise in die Zukunft kann er an den gewünschten Zeitpunkt zurückkehren, seine Verlobte retten und sie heiraten.

33 Auch das Sequel zum französischen Original, LES COULOIRS DU TEMPS: LES VISITEURS 2 (Frankreich 1998, Jean-Marie Poiré), nutzt die Begründung über die Zeitschleusen, die bei der ersten Zeitreise von Godefroy und Jacquouille nicht vollständig geschlossen worden waren, so dass Godefroy abermals in die Zukunft aufbricht und dort verschiedene Abenteuer erlebt, bevor er Geschehenes ungeschehen machen, die Zeitschleusen wieder schließen und den gewünschten Lauf der Geschichte erreichen kann. Zu LES VISITEURS, seinem Sequel und dem amerikanischen Remake siehe auch Seefßen/Jung 2003: 651–652.

34 Von den 80 untersuchten Filmen machen 50 die Gabelung zu ihrem zentralen Gegenstand.