

## Verena Schmöller: Was wäre, wenn... im Film. Spielfilme mit alternativen Handlungsverläufen

Marburg: Schüren 2012, 269 S., ISBN 978-3-89472-771-0, € 29,90

Die Analyse narrativer Experimente im Bereich der zeitgenössischen audiovisuellen Fiktion hat derzeit Konjunktur in der Medienwissenschaft. Die vorliegende Studie widmet sich der filmischen Gabelung, einer speziellen Form multilinearer Narration. In seinem Aufsatz „Film Futures“ (In: *SubStance*, Vol. 31, Nr. 1, Madison, WI, 2002) hat David Bordwell für das Phänomen der Filme mit alternativen Handlungsverläufen in Anlehnung an Jorge Louis Borges Kurzgeschichte „The Garden of Forking Paths“ den Begriff der Forking Path-Filme geprägt. Verena Schmöller hat es sich in ihrer an der Universität Passau entstandenen Dissertation zum Ziel gesetzt, dieses Phänomen des „(Handlungs)Pfades [...], der sich ein oder mehrere Male verzweigt“ (S.15) näher zu ergründen. Sie übernimmt dabei Bordwells Terminologie, möchte jedoch zeigen, dass dessen Modell nicht alle Spielarten von Forking Path-Filmen abdeckt (vgl. S.31).

Nach einer umfassenden Einleitung, die die Studie dem Bereich der Filmnarratologie zuordnet, entwickelt Schmöller eine dreigliedrige Typologie filmischer Gabelungen. Als Grundmodell dient der Film *It's a Wonderful Life* (Frank Capra, 1946), an dem die „konstanten Grundelemente filmischer Gabelungen“ (S.35) – Weltenkonzeption, Figurenerleben und Vermittlung

– exemplarisch vorgeführt werden. Wie die Autorin betont, basieren auf diesem klassischen Modell eine Vielzahl von Forking Path-Filmen, jedoch stellt sie nach 1990 eine Häufung von Abweichungen vom klassischen Modell fest, die nach ihrer Ansicht eine differenziertere Typologie und ein entsprechendes Analysemodell erfordern.

Als primäres Systematisierungskriterium zur Beschreibung filmischer Gabelungen dient die Zuordnung der Gabelung zu den narrativen Ebenen im Film auf der Basis der Erzähltheorie Gerard Genettes (S.55). Als sekundäres Kriterium etabliert Schmöller die Vermittlung in filmischen Gabelungen mit einer Orientierung an der Unterscheidung David Bordwells zwischen *plot* (narratologische Mittel) und *style* (filmische Mittel). Vor dem Hintergrund der erarbeiteten Systemisierungskriterien kristallisieren sich drei Typen filmischer Gabelungen heraus: Bei Typus 1 steht die Handlung im Mittelpunkt, die Gabelung liegt auf intradiegetischer Ebene, es wird unsichtbar erzählt und die Figuren erleben den Weltenwechsel bewusst. Demgegenüber haben die Figuren bei Typus 2 kein Wissen über einen anderen möglichen Verlauf, die Gabelung liegt auf der Ebene der Vermittlung und stellt sich als „erzählerisches Spiel heraus“ (S.80). Auch bei Typus 3 fällt eine hervortretende Erzählweise auf, allerdings handelt es sich wie

bei Typus 1 um eine intradiegetische Gabelung, somit erkennt die Autorin im dritten Typus eine Kombination aus Typus 1 und 2.

Der Hauptteil der Studie (S.83-232) besteht aus der Erprobung des Analysemodells anhand von dreizehn Filmbeispielen, so etwa *The Family Man* (Brett Ratner, 2000) für Typus 1, *Melinda and Melinda* (Woody Allen, 2004) für Typus 2 und *Lola rennt* (Tom Tykwer, 1998) für Typus 3. Insgesamt nennt Schmöllner einen Korpus von 80 Filmen, die einem der Gabelungs-Typen zuordenbar sind und bietet damit einen deutlichen Mehrwert gegenüber anderen Arbeiten zum Thema, die sich meist in der Nennung weniger Beispielfilme erschöpfen. Die Visualisierung der verschiedenen Typen filmischer Gabelungen der Beispielfilme in Schaubildern erleichtert das Verständnis.

Die Ausführungen zu der jeweiligen Funktion der unterschiedlichen Typen führen einen Nutzen der Systematisierung vor Augen: Die Differenzierung legt die unterschiedlichen Weltbilder frei, die durch das vermeintlich homogene erzählerische Mittel der Gabelung vermittelt werden. Typus 1 entpuppt sich demnach als weitere Spielart im Inventar des klassischen Erzählkinos. Es werden zwei Welten verglichen und bewertet, wobei in der deutlichen Kennzeichnung der wünschenswerten Alternative eine ‚ideologische‘ Botschaft vermittelt wird. Bei Typus 1 liegt der Auslöser der Gabelung in Entscheidungen und Handlungen der Figuren und es wird ein Lernprozess vor Augen geführt, der Werturteile impliziert, wird doch zwi-

schen ‚richtigem‘ und ‚falschem‘ Weg unterschieden. Beim „ersten Typus filmischer Gabelungen werden auf meist sehr konventionelle Art und Weise recht konservative Werte und Normen des menschlichen (Zusammen)Lebens verhandelt“ (S.151). Typus 2 hingegen präsentiert verschiedene Welten oder Möglichkeiten ohne wissende (und damit stellvertretend bewertende) Figuren. Dieser Typus vermittelt ebenfalls unterschiedliche Weltansichten, bleibt jedoch offener für verschiedene Sichtweisen, denn der Zuschauer ist gefordert, über einen Vergleich der Welten zu einer eigenen Bewertung zu kommen. Beim dritten Typus fungieren zufällige und schicksalhafte Ereignisse als Auslöser der Gabelung und vermitteln damit ein Weltbild, das von einer Bewusstheit für die kontingente Natur des Lebens geprägt ist.

Von den 80 Filmen des untersuchten Filmkorpus, so zeigt die Studie, lassen sich 53 Filme dem ersten (hinsichtlich des Weltbildes konventionellen) Typus zurechnen, der damit die dominante Form darstellt. Für Typus 2, der dem Zuschauer eine größere kognitive Leistung abverlangt, findet die Autorin weniger aber doch eine ganze Reihe von Beispielen. Typus 3 schließlich, der dem Zuschauer die größte Eigenleistung abverlangt (mit einer interpretatorischen Offenheit, die zu verschiedenen Lesarten führen kann), kommt relativ selten vor – die Autorin hat lediglich drei Beispiele finden können. Ihre These, diese Form habe sich in ihren Möglichkeiten vielleicht bereits erschöpft, wird allerdings

von neueren Filmen diesen Typs wie *Mr. Nobody* (Jaco Van Dormael, 2009) widerlegt, der keinen Eingang mehr in die Studie gefunden hat.

Die vorliegende Studie besticht durch ihre Strukturiertheit und die Trennschärfe in der Systematisierung. Stilistisch kommt es jedoch immer wieder zu Redundanzen – sowohl zwischen den Kapiteln als auch innerhalb einzelner Abschnitte. Die entsprechende Überarbeitung und Straffung des Texts wäre wünschenswert gewesen.

Insgesamt stellt die Studie eine fundierte Analyse eines Phänomens innerhalb des Bereichs multilinearer Narrationen dar und leistet damit einen wertvollen Beitrag zur filmnarratologischen Forschung insbesondere im Hinblick auf das zeitgenössische Kino, indem sie nachvollziehbar argumentiert, dass die Ausdifferenzierung der Erzählweisen nach einer Ausdifferenzierung des Analyseinstrumentariums verlangt. Die Klassifizierung der Filme und die Untersuchungen zu den unterschiedlichen Funktionen der Typen schärfen den Blick dafür, dass formale Innovation nicht zwingend ein progressives Weltbild transportiert, wie die Autorin bei der Analyse des ersten Typus anschaulich herausarbeitet. Typus 2 und 3 erweisen sich hingegen als fortschrittlichere Varianten und lassen sich plausibel in eine generelle Tendenz des zeitgenössischen Filmschaffens zur Metaisierung und zum Spiel einordnen, die sich seit den 1990er Jahren auch im Mainstream-Kino beobachten lässt.

Zum Schluss zeigt die Studie noch eine Reihe unterschiedlicher Forschungsperspektiven auf, etwa reizvolle philosophische Fragestellungen, die sich aus den Tendenzen zur Auflösung linearer Strukturen ergeben und die in dieser Studie nur am Rande Beachtung fanden. Der Schlussbemerkung der Autorin, die Filme beantworteten keine Fragen philosophischer Art, möchte man denn auch entgegenhalten, dass vielleicht manchmal eine Antwort darin bestehen kann, eine alte Frage neu und auf andere Weise zu formulieren.

Gabriele Weyand (Mainz)