

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: Victor's 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: Marty's 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 Phil's 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 PRZYPADK	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 PRZYPADK	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