

Günter Butzer, Hubert Zapf (Hrsg.)

GROSSE WERKE DES FILMS

BAND 2

nam/f
ranck
e latte
mpt

Große Werke des Films 2

Herausgegeben von Günter Butzer und Hubert Zapf

Große Werke des Films

Band 2

Eine Ringvorlesung
an der Universität Augsburg
2017

herausgegeben von
Günter Butzer und Hubert Zapf

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

© 2019 · Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co. KG
Dischingerweg 5 · D-72070 Tübingen

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Internet: www.narr.de
E-Mail: info@narr.de

CPI books GmbH, Leck

ISBN 978-3-7720-8674-8

Inhalt

Vorwort	7
<i>Johanna Hartmann</i>	
Robert Wiene: <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i>	9
<i>Heike Schwarz</i>	
Tod Browning, <i>Freaks</i>	33
<i>Sebastian Feil</i>	
,Größe‘ interpretieren – Der Fall <i>Citizen Kane</i>	61
<i>Günter Butzer</i>	
Screwball Western: Howard Hawks, <i>Rio Bravo</i>	81
<i>Ingo Kammerer</i>	
Tom Tykwer, <i>Lola rennt</i>	107
<i>Matthias Krumpholz</i>	
David Fincher, <i>Fight Club</i>	127
<i>Julia Rössler</i>	
Sam Mendes, <i>American Beauty</i>	151
<i>Jörn Glasenapp</i>	
Ein Wal ist ein Wal ist ein Wal: Béla Tarr, <i>Die Werckmeisterschen Harmonien</i>	167
<i>Rebecca Sommer</i>	
<i>No Country for Old Men</i> – Western ohne Helden	195
<i>Daniela Otto</i>	
Zwischen Traum, Trauma und Trauer – zur Metaphorik, Liebe und Ästhetik des Schmerzes in Christopher Nolans <i>Inception</i>	213
Die Beiträgerinnen und Beiträger	227

Tom Tykwer, *Lola rennt*

Ingo Kammerer

Plötzlich schlägt die Filmklappe zu (vgl. Abb. 1–3)! Natürlich keine echte, sondern eine Trickblende. Aber der Hinweis auf die Produktion ist doch sichtbar und der damit gesetzte Bezug zum gemachten Superzeichen für diesen Film nicht ganz unwesentlich. Die Handlung beginnt mit dem Produktionsrequisit der Gliederung und Synchronisierung, das doch eigentlich unsichtbar bleiben sollte und hier durchaus zu erkennen ist. Für einen Augenblick verweist der Film auf seine Herstellung, wird der Einstieg des Spiels, des konstruierten Lebens als Gestaltungsakt markiert und schließen sich so quasi die Gurte der Zuschauersitze, damit die Achterbahnfahrt von *Lola rennt* starten kann. Was in der Folge auch ganz konkret geschieht, wenn innerhalb von 8 Sekunden per sturzfliegender Kamera der Spree-Panoramablick in einen Detailschuss auf ein rotes Telefon überführt wird. Beweglich, rasant und mit viszeraler Auswirkung auf den mitfliegenden Zuschauer eröffnet ein Text der Gestaltungsextreme: ein Planspiel rund um die Möglichkeiten des Seins und so nicht zuletzt um die des Films, des Kinos.

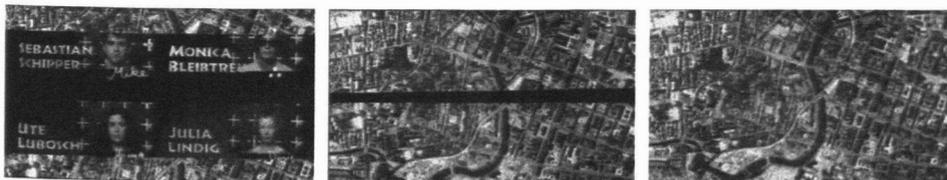


Abb. 1-3: Klappe zu – vor dem Sturzflug!

Vielleicht war ja die letzte Dekade des 20. Jahrhunderts auch die letzte eines experimentierfreudigen Kinos für ein großes Publikum.¹ Die Jahre danach brachten durch Internetaufschwung, die Blu-Ray-Disk, erschwingliche Heimkinos und im Zuge dieser Konkurrenzsituation mit losgelöst budgetierten Eskapismustexten in Leinwandserie wie auch dem Kino als wiedererstartetem 3-D-Erlebnispark manche Änderung, weshalb inzwischen die spannenden Filmarbeiten eigentlich nicht mehr im Kino, sondern eher in Fernseh- oder Internetserien zu finden sind. In den 1990ern dagegen wurden noch einmal Experimente mit vertrauten Dramaturgien für das Kino umgesetzt, kam es mit dem Dogma-95-Postulat zur finalen, zwar nicht ganz ernstzunehmenden, aber doch auswirkungsstarken epochalen Strömung und entwickel-

¹ Tykwer spricht in Bezug auf *Lola rennt* von einem von Beginn an anvisierten „Experimentalfilm für ein Massenpublikum“ (Tykwer, „Zehn Jahre“), was offensichtlich in den 1990ern noch kein Widerspruch war.

te sich im Schatten einiger Großproduktionen ein thematisch wie formal breit gefächertes Filmangebot, das nicht selten größere Aufmerksamkeit auf sich ziehen konnte. Hauptstrom und Innovation gingen noch interessante Verbindungen ein und mancher Regie-*auteur* nutzte das Jahrzehnt zum Aufbau einer Reputation, die es ihm auch heute ermöglicht, im Kino präsent zu sein.

So auch Tom Tykwer, der mit jenem Klappenschlag von *Lola rennt* unverhofft den Beginn seiner internationalen Karriere markierte und heute wohl weltweit als der deutsche Regisseur wahrgenommen wird, dem ein größeres Publikum Beifall spendet. Früh cineastisch interessiert, oder besser: fokussiert, ist der Wuppertaler Filmemacher vielleicht so etwas wie ein Kinsozialisierter. Ganze Nächte verbrachte er manisch wissbegierig bereits als Pennäler im dunklen Saal, schaute alles Mögliche und eignete sich so mit der Zeit ein großes Filmwissen an, das in Folge der Übernahme eines Berliner Programmkinos noch zielstrebig ausgebaut wurde.² „[Es] ging“, so Tykwer, „im Prinzip darum, jeden Film, der irgendwie rauskommt und der als Filmkopie erreichbar war, zu bekommen und zu kucken.“³ Kino als Lehr- und Lebensplan! Nicht die schlechteste Vorbereitung für einen zukünftigen Filmgestalter, denn dieser „Vollständigkeitswahn“⁴ sorgte für einen Seh- und Hörfundus, der beim schwierigen Geschäft des Tonbilderkreierens ertragreich genutzt werden konnte. Und wurde: Tykwers erste Langfilme⁵ erzielten bereits wohlwollende nationale Feuilleton-Aufmerksamkeit; die *Lola*-Folgeproduktion übersprang dann diese Grenze und wurde zum international wahrgenommenen und breit diskutierten Phänomen.

Dabei habe Tykwer ja eigentlich, vermerkt Helmut Krausser, mit *Lola rennt* keineswegs das Kino neu erfunden, „aber in seiner Trinität als Regisseur, Drehbuchautor und Filmkomponist [...] schlichtweg alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel genutzt.“ Und das sei mehr, als viele andere von sich behaupten könnten.⁶ Zweifellos. Gleichwohl ist da aber auch ein meta-mediales Mehr, ein, wenn man so will, habgieriger Griff Tykwers ins üppig gefüllte Portfolio der Filmgeschichte, das das Kino zwar nicht neu erfindet, aber in der (vor allem deutschen) Filmumgebung der ausgehenden neunziger Jahre gewissermaßen wiederfindet. Denn Tykwer setzte, umgeben von einer wortlastigen, ästhetisch belanglosen und international überhaupt nicht wahrgenommenen deutschen Komödienwelle,⁷ mit *Lola* auf das Fundamentale oder die Urkraft des Kinos selbst. Bewegung sowie Bewegendes in Raum und Zeit oder die Form, die sich ihren Inhalt schafft! Vielleicht ist das ja in staubigen Zeiten der richtige Ansatz: vom starken Grundstein ausgehend das Bauwerk renovieren. Zurück zum sich rührenden, klingenden, rhythmischen Bild. Jedenfalls meinte Tykwer, gefragt nach der Ursprungsidee *Lolas*, dass er immer dieses eine Bild im Kopf gehabt habe; das Bild einer Frau mit feuerroten Haaren, die

2 Vgl. z. B. Schuppach, *Tom Tykwer*, S. 12f.; Tykwer, „Generalschlüssel“, S. 17–22; Höbel, „Pippi außer Atem“, S. 171.

3 Tykwer in: Schuppach, *Tom Tykwer*, S. 223.

4 Ebd.

5 Das sind der fürs Fernsehen produzierte *Die tödliche Maria* (1993) und die Kinoproduktion *Winterschläfer* (1997).

6 Krausser, „Ein Nachwort“, S. 36.

7 Erfolgreiche einheimische Kinoproduktionen der frühen und mittleren 1990er Jahre waren häufig Filme mit dem Siegel „Deutsche (Beziehungs-)Komödie“ wie z. B. *Abgeschminkt* (Katja v. Garnier, 1993), *Der bewegte Mann*, *Das Superweib* (Sönke Wortmann, 1994, 1996), *Stadtgespräch* (Rainer Kaufmann, 1995) und *Männerpension* (Detlev Buck, 1996). Der (allerdings in die Millionen gehende) Publikumszuspruch für jene Filme wurde ausschließlich im deutschsprachigen Raum erzielt.

verzweifelt und entschlossen rennt. Ein „Urbild des Kinos“,⁸ eine Filmallegorie: Bewegung und Emotion! Kein anderes Medium sei zu solchem Transport annähernd gut in der Lage. Vom Bild her denken, von der dynamischen, formalen Grundlage des Mediums ausgehen und dann zur Story kommen, so gehe er meist bei der Entwicklung seiner Texte vor,⁹ denn „[e]in Film über die Möglichkeiten des Lebens [...] muß auch ein Film über die Möglichkeiten des Kinos sein.“¹⁰ Also kreierte Tykwer und sein Stab rund um *Lola* herum ein „cineastisches Feuerwerk“,¹¹ zelebrierten die erzählende Kunstform mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Techniken und dem Ergebnis eines beinahe puren Films, der das Publikum ergreift und dabei auch noch über sich selbst einiges preisgibt. Nennen wir es doch so: Tykwerts *Lola rennt* singt auch sein eigenes Lob. Ein Lob auf das Medium, den Film, die Geschichte des Films: das Kunstobjekt audiovisuell erzählter Attraktionen.

I. Die Organisation ...

Wenn nun die Filmklappe von *Lola rennt* über der Spree fällt (vgl. Abb. 1–3), ist das keinesfalls die erste Information für den Zuschauer. Eher so etwas wie ein zweiter Anfang. Der Film hat nämlich zu diesem Zeitpunkt sein Bezugsfeld bereits abgesteckt: in einer Art ‚Vorspiel‘ (vgl. zum Folgenden auch Abb. 4–12). Und dieser eigentliche Filmbeginn, der im Stil einer Spielanleitung die folgenden Verstrickungen andeutet, startet grafemisch. Nach zwei in Schrift vorliegenden Hinweisen auf die ewige Wiederkehr, auf das Neue, das irgendwie auch das Alte ist,¹² kommt der wesentliche Faktor der Zeit per Kuckucksuhr direkt ins Bild und wird durch die Geisterbahnanleihen der Uhrschnitzereien als bedrohlich konnotiert (Abb. 4, 5). Im folgenden Menschengewimmel werden zur melodischen Erzählerstimme Hans Paetschs, die über einige Grundfragen des Seins räsoniert,¹³ manche Nebenfiguren der kommenden Handlung herausgefiltert (Abb. 6) und schließlich der von Armin Rohde gespielte Wachmann fokussiert (Abb. 7). Letzterer spricht das Publikum direkt an. Sepp-Herberger-Weisheiten¹⁴ im Stil von ‚Die Wirklichkeit liegt auf dem Platz‘, enden mit einem ins Spiel gebrachten Ball, der in die Höhe geschossen (Abb. 8) von der Kamera verfolgt wird, so dass der Titel des Films, gebildet aus dem Menschengewusel, zu erkennen ist (Abb. 9). Ball und Kamera fallen daraufhin zurück in das O, den Kreis von Lola (Abb. 10), die sich sodann als animierte Figur durch einen Zeittunnel zu boxen hat (Abb. 11). Schließlich werden alle Mitspieler mit Rollen- und

8 Tykwer, „Generalschlüssel“, S. 31.

9 Tykwer in: Töteberg, *Lola rennt*, S. 129.

10 Ebd., S. 131.

11 Töteberg, „Run, Lola, Run“, S. 45.

12 Zitate von T.S. Eliot („Wir lassen nie vom Suchen ab, / und doch, am Ende allen unseren Suchens, / sind wir am Ausgangspunkt zurück / und werden diesen Ort zum ersten Mal erfassen“) und S. Herberger („Nach dem Spiel / ist vor dem Spiel“).

13 Off-Erzähler: „*Der Mensch. Die wohl geheimnisvollste Spezies unseres Planeten. Ein Mysterium offener Fragen. Wer sind wir? Woher kommen wir? Wohin gehen wir? Woher wissen wir, was wir zu wissen glauben? Wieso glauben wir überhaupt etwas? Unzählige Fragen, die nach einer Antwort suchen, einer Antwort, die wieder eine neue Frage aufwerfen wird, und die nächste Antwort wieder die nächste Frage und so weiter und so weiter. Doch ist es am Ende nicht immer wieder die gleiche Frage? Und immer wieder die gleiche Antwort?*“: Tykwer, *Lola rennt*, 0:01:52f.

14 Wachmann: „*Ball ist rund. Spiel dauert neunzig Minuten. Soviel ist schon mal klar. Alles andere ist Theorie. Und ab.*“; Tykwer, *Lola rennt*, 0:02:40f.

Klarnamen (im Stil von Fahndungsfotos) präsentiert (Abb. 12). Dann fällt die Filmklappe: Die Handlung beginnt.

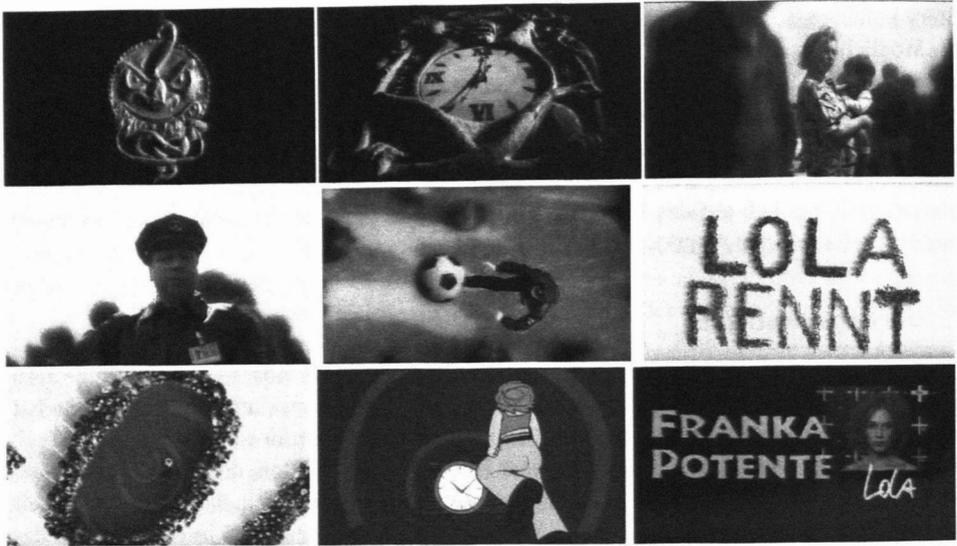


Abb. 4-12: Beredtes Vorspiel – Spiel(-figuren) und Zeit(-läufe)

Kaum verschwigen ist dieses ‚Vorspiel‘. Im Gegenteil. Die Verweise auf Kommendes purzeln regelrecht. Der durch die Zitate von Eliot und Herberger verdeutlichte infinite Regress, ein ewiger Neubeginn oder Kreislauf, gibt einen Hinweis auf die kuriose Filmgestalt.¹⁵ Das Spiel, das hier zu spielen ist, findet wohl, so kann man Pendel, Uhr und Zeittunnel (Abb. 4, 5, 10, 11) entnehmen, in einem Zeitfenster statt – offensichtlich in einem dreifachen, da die Animationslola dreimal durch eine Uhr läuft (Abb. 11). Die anthropologisch-philosophischen Grundfragen des Off-Erzählers markieren die drei Zeitebenen des Seins. Auch thematisiert der vor allem als Märchenerzähler vieler Hörspiele bekannt gewordene Sprecher, Hans Paetsch, den Progress von Ursache und Wirkung sowie die Suche der Menschen nach eigentlich „immer wieder der gleichen Antwort“. Schließlich wird sogar im Wunsch-Konjunktiv „Ich wär so gern ...“ geflüstert und überhaupt die Bewegung als primäres Handlungsprinzip überdeutlich formuliert. Übrigens nicht nur im Bild, sondern auch anhand der musikalischen Intervention. Hier nämlich beginnt schon der auditive Rhythmus, der sich nach einem Geigen-Sampleklang¹⁶ zu Beginn langsam über Uhr ticken bis hin zum treibenden Techno-Sound steigert, was die Metrik des Films, die Handlung und Teilnahme durchgehend bestimmen wird. Diese Bild-Klang-Verbindung ist eine Synthese des Tempos, der wilden Agilität und des filmischen Exzesses. Tatsächlich ist vieles von dem, das da noch folgen wird, in der kurzen Einführung schon da. Man muss es nur erkennen.

¹⁵ Vgl., auch zum Folgenden: Kepser, „Auf den Spuren“, S. 44f.

¹⁶ Sinnigerweise entnehmen die Komponisten Johnny Klimek, Reinhold Heil und Tom Tykwer die Samplekonserve einer symphonischen Tondichtung von Charles Ives mit dem für den Film ‚wegweisenden‘ Titel *The Unanswered Question*.

Dann, nach dem Klappenschlag, wird im Stil einer Kurzgeschichte unmittelbar eröffnet. Sofort kommen die variantenreich präsentierten, aber klar organisierten Protagonisten¹⁷ am Telefon zur Sache, wird der Konflikt mitsamt seiner Vor- und zu erwartenden Nachgeschichte thematisiert und so der folgende Handlungsweg vorbereitet. Der Kleinkriminelle Manni hat bei einem illegalen PKW-Deal erfolgreich 100.000 DM für seinen Schieberboss Ronnie ergaunert, dieses Geld dann aber schusselig in der U-Bahn liegen lassen. In 20 Minuten muss er abliefern – nur wie? Ein Überfall des Supermarkts Bolle, vor dem er in einer Telefonzelle steht, wäre vielleicht eine Lösung. Aber Lola hat noch eine andere Idee und verlangt die verbleibenden 20 Minuten für ihren Rettungsversuch. Manni verspricht bis 12 Uhr stillzuhalten, worauf der Telefonkontakt abbricht und er vorerst aus dem Bild verschwindet.

In den hier umschriebenen 5 Minuten und 40 Sekunden der Sequenz kommt es zu 211 Schnitten. Das entspricht einer durchschnittlichen Einstellungspräsenz von 1,6 Sekunden, was, wenn auch ein bildintensiver *Stream of Consciousness* mächtig auf die Tube drückt,¹⁸ für damalige Verhältnisse ein ungeheuer hohes Variationstempo bedeutet.¹⁹ Indes stellt diese rasante Erzählrhythmik unzweideutig aus, dass der Film nichts zu verschenken, dass er keine Zeit für lange Erklärungen, überhaupt für Längen an sich hat. In kürzester Zeit gelangt man in den dritten Akt und wartet fiebrig auf die Lösung. Missliche Vergangenheit, zu befürchtende Zukunft und die vorwärtsdrängende, bei schlechter Prognose zielstrebig ablaufende Gegenwart der Protagonisten erhalten knappe sechs Minuten Erzählzeit: Der mit dem Klappenschlag sich bereits in Fahrt befindliche Handlungszug lässt den Zuschauer gerade noch so aufspringen.

Aber auch diese fliegende Bildzeit verrinnt. Ein Animationscroupier startet per Blende das Spiel: Der Kreislauf beginnt. Lola überlegt und rennt nun dreimal zur Rettung Mannis. Am Ende des ersten Laufs (zur roten Geldtüte)²⁰ wird sie von einem Polizisten erschossen, beim zweiten (zur grünen) wird Manni von einem Krankenwagen überfahren und beim finalen (mit goldener Belohnungstüte) werden beide um 126.000 DM reicher im letzten Bild eingefroren. Zwischen den Laufszenerien folgen jeweils rot ausgeleuchtete ‚Olympbilder‘ einer vermutlich

17 Während Lola durchgängig rechts aus dem Bild und damit kulturell bedingt nach vorne schaut, wird Manni dem Chaos seiner Situation und Gedankenwelt gemäß aus allen Himmelsrichtungen inszeniert.

18 Ein Bewusstseinsstrom, der Mannis Gedächtnischaos (mögliche Reiseziele des nun reichen Clochards, der wartende und gefährliche Ronnie) konkret abbildet.

19 David Bordwell hat den gesamten Film ausgemessen und stellt eine durchschnittliche Einstellungsdauer von 2,7 Sekunden fest, wobei die einzelnen Episoden im Ablauf des Films immer langsamer geschnitten würden (2,2 – 2,6 – 4 Sekunden pro Einstellung). Der dennoch hohe Einstellungswechsel sei im Grunde mit der intensiven Variationsdarbietung amerikanischer Actionfilme zu vergleichen, greife aber auch den damaligen MTV-Musikvideo-Look auf; vgl. Bordwell, *Visual Style*, S. 184–188. Slavoj Žižek spricht von einer Schnellfeuer-Montage (*rapid-fire montage*), die aber im Zusammenhang mit dem Techno-Soundtrack, der Lolas und des Zuschauers Herzschlag abbilde, zu betrachten sei; vgl. Žižek, *Opera's Second Death*, S. 199. In diese Richtung argumentiert auch Tom Tykwer, wenn er sagt: „Ich finde [...] nicht, dass es ein Techno-Film ist, sondern ich wollte den beiden Elementen, die den Film dominieren, musikalisch Rechnung tragen: dem Herzschlag von Lola und der Zeit, einer [...] brutalen Konstante, die Lola total einengt. Die Zeit hat einen unerbittlich gleichen Rhythmus, so kam die Bassdrum.“ (Tykwer, „General-schlüssel“, S. 33)

20 Die farblich divergierenden Geldtüten sind pro Episode der wichtige Aufbewahrungsort des gestohlenen (rot, grün) und gewonnenen (goldenen) Geldes und somit farblich als misslungenes (Rot-Grün, auch als *Vertigo*-Referenz, s. u.) bzw. gelungenes oder glückliches Handeln (Gold als märchenhafte Belohnung für ‚moralische‘ Integrität) markiert.

postkoitalen Entspannungssituation der beiden im Bett.²¹ Nach dem ersten Versuch versichert sich Lola darin Mannis Liebesschwur und ist mit dem Gebotenen gar nicht zufrieden. Im Anschluss an Lauf Nummer zwei bemängelt Manni, dass Lola ihn nach seinem Tod vergessen werde. Jene im Vorspiel versprochene „eine Antwort“ des bewussten Selbst- und Fremdverstehens muss erst noch gefunden werden. Das könnte in diesem eigentümlichen Filmspiel aber durchaus gelingen.²²

Wie ist das wohl bei der ersten Filmansicht: der Handlungswechsel ins Optionale und Märchenhafte? Jeder Zuschauer mag sich hier selbst befragen. Sicher ist jedenfalls, dass man, wenn Lola am Ende der ersten Lösungsepisode erschossen wird – übrigens auch hier dreimal durch Schnitt und Perspektive betont –, dem *Psycho*-Moment dieses Films gegenübersteht und entsprechend irritiert reagieren dürfte. Der Namensgeber, das Identifikationsobjekt des Films wird getötet – hier nicht unter der Dusche, zielstrebig und im Schnitgewitter, sondern auf der Straße, eher zufällig und in dramatischer Zeitlupe – und der Zuschauer kann und will nicht glauben, dass es das dann schon gewesen sein soll. Nicht zuletzt auch deswegen, da der Film erst 30 Minuten alt ist. Nun ist jener Einschnitt aber, anders als bei Hitchcock, kein Ziel- oder Endpunkt einer falschen Fährte, sondern die spielerische Grundbedingung des Filmexperiments. Diese Nullstelle des Films, die brachial zum Ende linearer Narration führt und, wenn es

21 Diese rot ausgeleuchteten Zwischenspiele sind das Zeit-Raum-Rätsel des Films, das zwar, da prominent zwischen den Episoden platziert, von jedem Rezensenten erwähnt, meist aber nicht wirklich ausgedeutet wird. Z. B. formuliert Schuppach vage eine Traum- bzw. Zwischenwelt, „aus der Lola sich und Manni mit ihrer alles überlagernden Kraft [...] herausreißt“ (Schuppach, *Tom Tykwer*, S. 56), und spricht Bordwell unsicher von „einer Art hypnotischer Sequenz: Vielleicht passiert das wirklich oder vielleicht auch nicht [...], die Szene bleibt zweideutig“ (Bordwell, *Visual Style*, S. 193). Nur Krausser wagt, im Übrigen ohne die roten Szenen zu erwähnen, eine filmumfassende Deutung und behauptet, hier werde sukzessive gestorben und dann geträumt bzw. die andere Option in einer Übertrittsvision gesehen. Zuerst (zweiter Lauf) von der sterbenden Lola, dann (dritter Lauf) von dem „(in Lolas Traum) sterbenden Manni“ (Krausser, „Ein Nachwort“, S. 37), so dass Lola im Anschluss an ihr Casinoerlebnis endgültig im Jenseits angelangt sei (denn: eine Berliner Straße menschenleer, das könne nicht real sein). Angelangt in einem „Jenseits, in das aus der Kraft der Liebe heraus, die Elemente einer ehemals starr geglaubten Welt hinübergezogen werden“ (S. 38). Dass Lola überlebe und drei Chancen erhalte, also das, was die meisten Zuschauer akzeptiert hätten, entspreche halt dem „Erwartungsniveau der Augsburger Puppenkiste“ (S. 37). Vielleicht kann man das ja so sehen. Jedoch hat sich meines Wissens in und um Augsburg herum bislang keiner an Kraussers spekulativem Totenspektakel beteiligt. Auch Tom Tykwer selbst hält sich (klugerweise) bedeckt und meint nur enigmatisch, die Szenen seien „das heimliche Herz des Films“ (Tykwer, „General-schlüssel“, S. 23).

22 Eine interessante Lesart, orientiert an Friedrich Nietzsches Hauptmotiven der „ewigen Wiederkehr des Gleichen“ und dem „Willen zur Macht“, legen Alexandra Ludewig und Mathias Keller vor. Lola, so die Autoren, könne im Episodenverlauf durchaus als Manifestation des „Übermenschen“ gelesen werden, weil sie eben einen Prozess hin zur „absoluten Selbstbestimmung“ (Ludewig/ Keller, „Nietzsche“, S. 136) durchlaufe. Sie, „gleichbedeutend mit Handeln“ (139), verändere ihre Einstellung in jedem Kapitel. Zunächst (Lauf 1), als schwacher Herdenmensch und ohne Selbstvertrauen, setze Lola auf die Unterstützung anderer und kapituliere ob der unüberwindlichen Hindernisse (vgl. 139f.). Dann (Lauf 2), wütend und aggressiv, handle sie gegen jede eingetrichterte Vernunft mit einem Machtwillen, der allerdings noch „blinde Kraft“ (141) sei, worauf Manni „für den negativen Einfluß Lolas und wegen der Blindheit ihres Forderns“ (142) bestraft werde (vgl. 140ff.). Schließlich (Lauf 3), „beruft sich Lola endlich auf sich selbst“ (142), werde kompromisslose „Wahrheit“, „Bedeutung“ und verändere dadurch die Realität (vgl. 142ff.). „Wenn man argumentieren will, dass der Film *Lola rennt* ein Drehbuch nach Hollywood-Machart hat, in welchem die Hauptfigur eine Entwicklung durchmacht, dann kann dies bei Lola daran gesehen [sic!], dass sie ihre Angst überwindet und die alleinige Verantwortung für ihr Leben akzeptiert“ (S. 139; Herv. i. Orig.).

denn überhaupt weitergehen soll, überschrieben werden muss, wird schließlich nach kleiner Beratung mit Manni im roten Zimmer zum Neuanfang oder Folgeversuch übergeleitet. „Nach dem Spiel ist vor dem Spiel!“ Der hinweisende Vorspann verliert endgültig sein Geheimnis. Dieser Film ist anders, ermöglicht Erzählalternativen, kann irgendwie Wünsche erfüllen: jene Lolas, wie auch die des Zuschauers.

II. ... des Spiels ...

Damit ist das besondere Spielfeld benannt,²³ das einer ganz eigenen Logik folgt und anders als die übliche aristotelisch-Field'sche Drehbuchschablone²⁴ erzählt werden muss. Jenes Zeit-Spiel mit drei Lebensoptionen ist schon etwas Besonderes. Eine außergewöhnliche Form der Gestaltung. Keineswegs aber eine unbekannte Größe. Episodenhaftes Erzählen im Sinne von mehreren Parallelwegen der Handlungsentwicklung kommt in der Spielfilmhistorie schon vor und es mag ja so sein, dass sich der Filmkenner Tykwer an manch anderem Text orientieren konnte.²⁵ Gleichwohl wird in *Lola* das Spielen recht frisch, neu und eigen zum Schlüssel des Verstehens und zwar mit dem einladenden Spielgegenstand der weiblichen Hauptfigur. Diese Lola trägt nämlich das nötige Sieger-Gen in sich und ist zudem mit einer übermenschlichen Willensstärke oder, vielleicht besser: Willensstimme ausgestattet, die nicht nur Glas zersingen kann, sondern auch Roulettekugeln zum richtigen Sprung verleitet. Man kann ihr also beruhigt folgen. Dies aber auch aus einem anderen, gattungsspezifischen Grund, denn das Spiel in Tykwers Film kennt doch manche Bezüge zum virtuellen Video- oder Computergame.²⁶ Die immer gleichen Berliner Raumpunkte bestimmter Konfrontationen, Lolas dreimaliger Laufstart, ihre drei Leben, die Animationseinschübe, auch die Fähigkeit des Franka-Potente-Avatars von Lauf zu Lauf in manchen Bereichen etwas dazuzulernen, verleihen dem Film gewissermaßen Gamequalitäten. Somit kennt der vor der Leinwand sitzende Mitspieler wohl

23 Vgl. zur Spieldramaturgie in *Lola rennt* auch Whalen, „Run Lola Run“, Schuppach, *Tom Tykwer*, S. 54ff., Kepser, „Auf den Spuren“.

24 Vgl. Field, *Handbuch*.

25 Man denke z. B. an die verschiedenen Lebensrettungsoptionen der weiblichen Hauptfigur in Fritz Langs *Der müde Tod* (1921), die Erzähl(er)varianten in Akira Kurosawas *Rashomon* (1950) oder die Dauerwiederholungsschleife des einen Marmelietertages in Harold Ramis' *Groundhog Day* (1993). Am nächsten aber kommt Tykwers *Lola* dem polnischen Film *Przypadek* (dt.: *Der Zufall möglicherweise* / 1981/87) von Krzysztof Kieślowski. In Kieślowskis Determinismusparabel kann der Protagonist Witek drei Leben führen, die alle am Bahnhof beginnen (und dorthin auch zweimal zurückführen). Auslösendes Moment für die drei Episoden ist die Frage, ob und wie Witek einen Zug nach Warschau erreicht. Je nachdem startet er drei unterschiedliche Lebensentwürfe (kommunistischer Funktionär – Mitglied der politischen Opposition – Rückzug ins Private) und stirbt am Ende bei einer Flugzeugexplosion. Die Nähe von Tykwer zu Kieślowski wurde natürlich nicht übersehen, aber zumeist nurmehr registriert und kaum diskutiert (vgl. Brockmann, „Cool Germania“, S. 460; Lischke, „New Metropolis“, S. 92). Dass Tykwer aber nicht bier-ernsten Realismus abbildet, dem Spielgedanken eine Schlüsselposition zuweist und so das Dreierschema des gemeinsamen Ausgangspunkts in eine gänzlich andere Richtung führt, was anders als die „schwerfällige und künstliche“ Nutzung Kieślowskis hervorragend zum narrativen Gehalt passe (Žižek, *Die Furcht*, S. 86f.), ist doch mindestens zu erwähnen. Vielleicht ist ja die klare Form-Inhalt-Korrespondenz in Tykwers spielerisch-leichter ‚Philosophie‘ die stimmigere Umsetzung des gewählten filmischen Potentials. Zugegeben, darüber ließe sich streiten.

26 „Eine Aufgabe ist gestellt (Komme an das Geld), das Hilfsmittel bestimmt (‘Papa’), ein Parcours eröffnet (die Straßen Berlins), auf dem die Spielerin (Lola) sich bewegen und bewähren muss. Die Spielzeit läuft (hier beträgt sie 20 Minuten)“ Mergenthaler, „Kreisfahrten“, S. 281.

das Setting (zeitlich begrenzte Problemlösung durch Raumbewegung) aus anderen Feldern der Erlebnisindustrie und möglicherweise drückt er ja während des Films imaginäre Controller-Knöpfe oder fühlt sich am Ende vom Autor hierin gut vertreten. Wie dem auch sei, der mitspielende Zuschauer wird sich sicher wohl fühlen, denn ein Charakteristikum solcher Spiele ist ja, dass sie, ganz gleich wie blutrünstig es auf den Bildschirmen auch zugehen mag, immer wieder neu beginnen „in a zone of safety“.²⁷ Da gibt es keine Toten, die nicht wieder aufstehen, keine Logik, die nicht überwunden werden kann, letztlich auch keinen Avatar, der dauerhaft verliert.²⁸ Lola – man weiß das, fühlt es zumindest – wird überleben und sicherlich (irgendwann) auch gewinnen. Das ist Spielspaß mit Erfolgsgarantie – für alle Teilnehmer, auf und vor der Leinwand!

Zu diesem Spiel-Feld ließe sich noch manches anführen. Ein Spiel, das bei zweckfreien und geschlossenen Bedingungen ein gegenwärtig zu erlebendes Quasi, ein Als-ob oder eine gesetzte interne Realität nutzt, um spannungsreiche Ambivalenzerlebnisse mit Ewigkeitswunsch zu ermöglichen,²⁹ ist ja auch im Zwischenreich des Spielfilms ohne weiteres zu entdecken. Gerade das Spannungselement der Ambivalenz kann als so etwas wie der Kitt zur entrückten Zuschauereteiligung bezeichnet werden, weshalb die dafür vom Psychologen Heinz Heckhausen gefundene Bezeichnung „Aktivierungszirkel“³⁰ recht gut gewählt ist. Heckhausen verrät dann auch die auslösenden Anregungskonstellationen jener Spielmotivation: Einerseits sind da *Neuigkeit bzw. Wechsel, Überraschung* und *Verwickeltheit* ausschlaggebend für die Aufmerksamkeit des Spielers und sein Interesse an aktiver Teilnahme. Andererseits fesseln den Spieler Erwartungsunsicherheiten wie *Ungewissheit bzw. Konflikt* im Aktivierungsmoment selbst durch den ausgelösten Thrill oder die Angstlust.³¹ Sollte man nun diese Auslöser in *Lola rennt* suchen, wird man schnell fündig oder muss vielleicht – zumal in den Episoden – von einem ununterbrochenen Aktivierungszirkel sprechen! Überraschende Varianten und verwickelte Konfliktsteigerungen begegnen dem Zuschauer innerhalb der Handlungsläufe *Lolas* andauernd,³² weshalb er lange Zeit in einer beharrlichen Aufmerksamkeit, verzweifelten Lösungshoffnung, demnach rastlosen und doch so vergnüglichen Anspannung gehalten wird. Lustvoll erlebte Angstmomente sind bei zeitlicher Fixierung und positiver Lösungshoffnung die kleinen Bewährungsmomente des Alltags.³³ Und mit der im Spielmodus platzierten Lola an der Seite ist jenes wohlige Gefühl, das aus einem erwünschten guten Ende resultiert, beinahe schon so etwas wie Gewissheit.

27 Whalen, „Run Lola Run“, S. 34.

28 Vgl. ebd.

29 Orientiert an Hans Scheuerls „Momenten des Spielerischen“, also einigen „Charakteristika spielerischer Ablaufgestalten“ (S. 343), die da wären: Momente der Freiheit, inneren Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Ambivalenz, Geschlossenheit und Gegenwärtigkeit. Vgl. Scheuerl, „Zur Begriffsbestimmung“, S. 342f.

30 Heckhausen, „Psychologie des Spielens“, S. 86.

31 Vgl. ebd., S. 88–90.

32 Da der Zuschauer auf dem Episodenweg immer neue Einblicke erhält und durch den Perspektivenwechsel ohnehin mehr erfährt, als die Hauptfigur wissen kann, könnte man dramaturgisch von einer schrittweise zugespitzten Suspensituation (bzw. dramatischen Ironie) im filmischen Kommunikationsraum sprechen.

33 Nach Michael Balint, der in den 1950er Jahren das Phänomen des *Thrill* in seiner Studie *Thrills and Regressions* (dt.: *Angstlust und Regression*) untersucht hat und erklärt: „Diese Mischung von Furcht, Wonne und zuversichtlicher Hoffnung angesichts einer äußeren Gefahr ist das Grundelement aller Angstlust (*thrill*).“ Balint, *Angstlust*, S. 20f.

Soviel wird klar, *Lola rennt* ist keine allzu ernste Beweisführung der Chaostheorie (wie auch immer die aussehen könnte), auch kein Tatsachenbeleg für die Auswirkungen des so genannten Schmetterlingseffektes. Solch ‚philosophisches Beiwerk‘ ist eigentlich nur mehr die ‚höhere‘, ohne Zweifel interessante Idee für ein (ironisches) Spiel mit den Möglichkeiten des gestalteten Lebens im Spielfilm.³⁴ Dass dabei nun aber, wie bereits erwähnt, eine Art Sight-seeing-Tour durch die Filmgeschichte geschieht, ist der notwendigen Form-Inhalt-Korrespondenz einer erzählten Kinoallegorie geschuldet und möglicherweise dem auf einer Metaebene repräsentierten Kunstspiel des, freilich mit Abstrichen, absoluten Films. Dieses Lebensspiel ist also Film pur. Und Film ist wiederum nichts anderes als (gespiegeltes und) gespieltes Leben: durch Bewegung, Zeit und Zitat.

III. ... im Film

a) Bewegung

Die ‚wundersame‘ Abbildung der natürlichen Bewegung von Objekten war vor gut 125 Jahren so etwas wie die Eintrittskarte des Films in das Konzert der Künste. Und die dadurch erzielte Realitätsillusion sein sensationeller Wirkungsvorteil. Es ist ja im Endeffekt ganz gleich, ob nun die Zuschauer 1895 tatsächlich vor dem einfahrenden ‚Lumière-Zug‘ aus dem Kino geflüchtet sind oder ‚nur‘ innerlich überrollt wurden.³⁵ Entscheidend ist, dass der kinetische Effekt im Film von Anfang an ein doppelter war. Zur abgebildeten Bewegung auf der Leinwand kam eine mal mehr, mal weniger bewegte Betrachtergruppe vor ihr. Und diese frühen, noch statischen Aufnahmen wurden schon bald durch Neuerungen wie Kamerabewegung und Montage ausgebaut, so dass das *movere* zum tragenden Prinzip der Film- und Rezipientenprägung wurde. In der englischen Bezeichnung *moving pictures* hat jene Erlebnisdupplung bis heute überlebt.

Um diese schon im Titel formulierte Dauerbewegung filmisch umzusetzen, greifen Tykwer und sein Gestaltungsteam in *Lola rennt* dann auch auf alle filmischen Optionen zurück. Ein „Film über die Möglichkeiten des Kinos“³⁶ hat das Bewegungsbild vielfältig zu formen und tatsächlich wird hier dann auch so gut wie nichts ausgelassen. Die Einstellungsgrößen- und Perspektivenvarianz ist hoch und wird nicht selten durch *Jump-Cuts* besonders eindringlich unterstrichen. Schnelle *Short-Cuts* sorgen ebenso für manche Bewegungsneurose wie auch Kamerabewegungen in allen Bereichen der Intervention. Da sind freilich Schwenks und *Zooms* wahrzunehmen, kommen Kameraflüge und -fahrten in alle erdenklichen Richtungen vor, fehlt selbst das Rahmenezittern bei eingesetzter Handkamera nicht. Sogar eine gekippte Einstellung ist mal wieder zu sehen und schließlich, aus einer Daueranspielung heraus, auch eine spezielle Fahrt-Zoom-Kombination: der so genannte *Vertigo-Effekt*.³⁷ Rund um *Lola* wird

34 „Ich war damals von Chaos-Theorien fasziniert, habe sie aber nicht wirklich reflektiert, sondern irgendwie in den Film reingeprügelt. Auf dieses Triebhafte bin ich sehr stolz.“ Tykwer, „Zehn Jahre“.

35 Der einminütige Film „L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat“ (dt.: Die Ankunft des Zuges im Bahnhof von La Ciotat) ist einer der frühen Kurzfilme der Gebrüder Lumière, der der (werbewirksamen) Legende nach bei seiner Erstaufführung einen Großteil des Publikums in die Flucht schlagen konnte; vgl. z.B. Binotto, „Unreines Kino“, S. 33.

36 Tykwer in Töteberg, *Lola rennt*, S. 131.

37 Bezogen auf das „cineastische Feuerwerk“ (Töteberg, „Run, Lola, Run“, S. 45) sind auch noch folgende nicht unbedingt die Bewegung unterstreichende, Gestaltungsbesonderheiten wenigstens zu erwähnen:

also nicht gekleckert, sondern geklotzt.³⁸ Und das aus gutem Grund. Soll doch der drängenden Spiel- und Soundmetrik möglichst adäquat im visuellen Bereich entsprochen werden. Somit entsteht ein bewegliches Bild-Sound-Spiel: *Lolas* Spiel. Es ist demnach konsequent, dass die rennende Hauptfigur die meisten Bewegungseinstellungen im Film erhält. In jeder Spielrunde wird die archaische Kinoidee an ihr, ihrem Handeln, ihrer Hauptfunktion für Minuten direkt im Bild gefeiert: in normaler Geschwindigkeit wie auch in Zeitlupe, mit fliegender, fahrender und statischer Kamera, in allen Einstellungsgrößen und Perspektiven. Nicht zu übersehen, sind diese Momente tatsächlich ein Fest des Films im Film, eine Feier seines Ursprungs: der einfachen Attraktionsbedingung einer stellvertretenden Handlung *in action*.

Dieses zentrale Motiv wird allerdings noch von einer besonderen Kamerabewegungsart begleitet, die einen genaueren Blick rechtfertigt. Denn die gemeinte Kreisfahrt kennt ja eigentlich keinen Raumgewinn. Ihre Integration muss somit eine andere Funktion erfüllen. Zunächst ist auffällig, dass Tykwer die erste Kreisfahrt vom gezeichneten Croupier als Blende ins Bild schieben lässt (Abb. 13). Mit den Worten „*Rien ne va plus*“ wirft der die Kugel ins Spiel, worauf sich die quasi als Achse des Roulettekessels fungierende Lola ihrem Bewusstseinsstrom rot und schwarz hinterlegter Personen hingibt (Abb. 14f.).³⁹ Es ist also die Spielidee mit Neustartoption, die ein stimmiges Bewegungselement erhält und zu diesem am Schluss dann auch ganz konkret zurückkehren wird. Das Rouletterad und mit ihm die Kreisfahrt wird zum Kontingenz-Platzhalter des Films. Zur möglichen Nichtnotwendigkeit, denn Leben ist ja nichts anderes als ein stetig neuer Griff in den großen Lostopf, ist ein vom Zufall gesteuertes Lotteriespiel mit kreisender Gewinn- und Verlustoption. Mal verliert man – wie am Ende des ersten Laufs, wenn Manni und Lola von der Polizei eingekreist sind (Kreisfahrt 2; Abb. 16). Mal gelangt man mit Mentorenhilfe auf die Gewinnerstraße – wenn die blinde Frau Manni auf den Clochard aufmerksam macht und so zu seinem Geld verhilft (Kreisfahrt 3; Abb. 17). Und einmal sogar schreit die besonders begabte Lola – sich selbst als Roulettekessel endlich erkennend – den märchenhaften Gewinn herbei (kreisender *over-shoulder-shot*; Abb. 18). Die Kreisbewegung startet das Spiel und führt es am Ende zu seinem großen Finale.

Schwarz-Weiß-Rückblenden, Film- (mit Lola und Manni) und Videoaufnahmen (ohne Lola und Manni), Animationseinschübe, die Vielfalt der gewählten Montageformen bis hin zum Split-Screen-Verfahren (s.a.u.). Dies alles lasse den Film wie „eine Zusammenfassung der Wunder, die hundert Jahre Filmgeschichte entwickelt haben“ (Stefan Arndt, zitiert in Hickethier, „Drei Möglichkeiten“, S. 15), erscheinen.

38 Diese Vielfalt der Gestaltungselemente ist dann auch der Hintergrund für manchen (kreativen) Bezeichnungsversuch. Bei Durchsicht der Angebote wird aber eine gewisse Ratlosigkeit deutlich, wenn neben der allerorten zu findenden und eigentlich nie geklärten „MTV-Ästhetik“ z. B. von „Bricolage-Qualität“ (Bordwell, *Visual Style*, S. 184), „Mix aus Pop und Pistolen“ (Höbel, „Pippi außer Atem“, S. 171) und „eine[r] Art Geburt des Films aus dem Geist der Achterbahn“ (Althen, „Ein Narr“) die Rede ist.

39 Vgl. Mergenthaler, „Kreisfahrten“, S. 278f. Mergenthaler diskutiert in seiner Analyse – ausgehend vom „Modellfall *Vertigo*“ (S. 271) – diese doppelte Kreisfahrt um Lola formal wie inhaltlich als „positives Beispiel“ (S. 278). Hiermit werde filmsprachlich das „Kontingenz-Paradigma“ (S. 280) des Films formuliert, das „dasjenige[m] der Kausalität (ikonisch repräsentiert im Gegenmodell der Dominostrecke) als mögliche Erklärung für den guten Ausgang zur Seite [rückt]“ (S. 281).

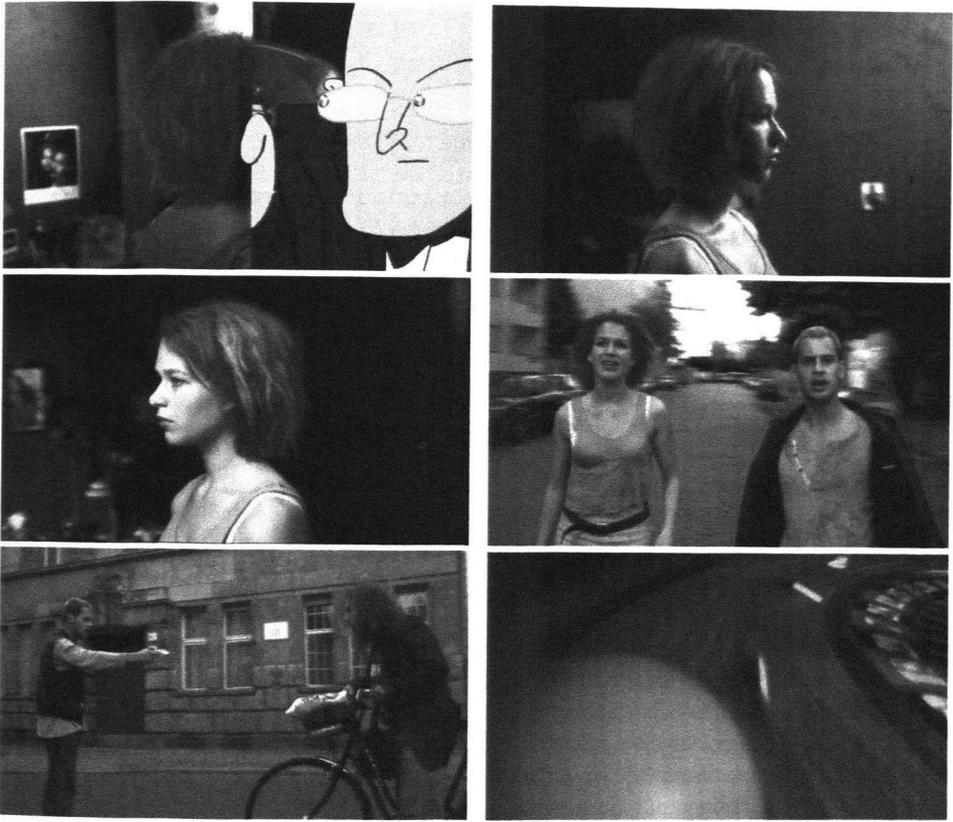


Abb. 13–18: Der Kreis – Kontingenz und Zufall

Dabei wird das Rouletterad zum Gegenmotiv der anderen hier verhandelten Bewegungs-idee, nämlich der der Kausalität, die im Dominospiel einmal konkret im Bild erscheint.⁴⁰ Linie oder Kreis? Das mag eine Frage des Films sein, die eine Antwort benötigt. Und eigentlich auch erhält. Wird doch im Film selbst die im Dominospiel verhandelte Korrespondenz von Ursache und Wirkung durch die folgende Variationshandlung der zweiten Episode deutlich eingeebnet, weshalb im Optionalen, Erhofften und mehr und mehr von der Hauptfigur willensstark Erzwingenen fortan kein Dominostein mehr so fallen kann, wie zu erwarten ist. Naturgesetze werden im Filmverlauf sukzessive eingeschränkt, die Berechenbarkeit eines Folgebezugs wird schrittweise abgebaut, so dass die kausale Zwangsläufigkeit genau in dem Moment endet, als die Als-ob-Herrschaft des Spiels alle anderen Deutungsmuster überdeckt. Wenn dann

⁴⁰ Ebd., S. 281 – Aus dieser Doppelperspektivierung, so Mergenthaler, ließen sich eine ganze Menge der vom Film aufgeworfenen Fragen beantworten: „Fällt Lola das Casino ins Auge, als oder weil sie in ihrer Verzweiflung ein Stoßgebet abgibt? Fällt die Kugel auch das zweite Mal auf die 20, *als* oder *weil* Lola so durchdringend schreit?“ (281 f., Herv. i. Orig.) Beide Bildmotive seien also wichtige Bausteine des Films. Indes ist Mergenthaler selbst auf den Kreis konzentriert und verfolgt, wenn er anschließend der kreisnahen Spirale (einem erneuten *Vertigo*-Komplex) seine Aufmerksamkeit schenkt, das Kausalität-Paradigma nicht weiter; vgl. ebd., S. 282–286.

schließlich in der finalen Episode das Roulettespiel zum zentralen Requisit gerät, obsiegt der Kreis endgültig und schenkt ein neuer märchenhafter Ton (auch im orientalisches angehauchten Soundmix wahrnehmbar) dem Film-Spiel ein bewegtes und bewegendes Ende.

b) Zeit

Dass Film neben (und in) dem Bewegungs- auch ein Zeitbild⁴¹ repräsentiert, leuchtet unmittelbar ein. Möglicherweise auch, dass der Umgang mit der Zeit ein ganz spezielles Experimentierfeld des Mediums darstellt mit durchaus einigen Spielmöglichkeiten. Die Entdeckung der Montage sorgte nämlich für so etwas wie einen frühen Quantensprung im Filmbereich. Durch Schnitt und Verknüpfung gelangte ein Gestaltungselement in die Hände der Filmschaffenden, das neue Erzählmöglichkeiten schuf, eigentlich Erzählen im Film, den perspektivischen Umgang mit Zeit und Raum, erst so richtig möglich machte. Hiermit konnte man auch jenseits der bis dahin herrschenden Bildkomposition Wirkung erzielen, so dass aus einer „Kunst in der Zeit“ eine „über die Zeit hinweg manipulierbare Kunst“⁴² wurde mit reichlich Optionen für die Darbietung von Kontinuität und Kollision.

Wenn nun Tykwer in *Lola rennt* Zeit erzählt,⁴³ geschieht das weitgehend nach den Regeln szenischer Kontinuität (bei kleiner Fantasieoption). Einfühlung und Teilnahme sind dem Publikum zu ermöglichen. Der Erzählerbericht sollte, lässt auch die allerorten sprießende Formenvielfalt anderes vermuten, nicht zu viele Umwege wagen. Ausgestellt wird nur das Wesentliche, wiederkehrende Räume sind streng begrenzt, das Alternieren zwischen den Protagonisten ist gängiges Erzählvorgehen und Raffung grundsätzlich die Regel. So sind die 20 Minuten der Läufe natürlich keine, rennt Lola zwar durch ein Fantasie-Berlin, das aber immerhin passgenau geschnitten, und werden die einmal szenisch ausgebreiteten Inhalte der Nebenhandlungen nur dann wieder aufgegriffen, wenn sie eine Wandlung erfahren. Kurz und bündig, nur an Höhepunkten interessiert, steuern die Spielläufe auf die entsprechenden Lösungen zu. Allerdings gibt es in dieser gerafften Szenerie doch einige Ausbrüche, die jenseits der oft verwendeten Zeitlupe zeitdehnend, dann pausierend, einmal auch ‚zeittilgend‘ erzählen und dabei die gesetzgebenden Faktoren des Films – die Hauptfiguren, das philosophische Subthema, die Spielspannung – eindringlich unterstreichen.

Nun ist das im Film deutlich fokussierte personale Erzählverhalten sicherlich der Spielgestalt und den platzierten Avataren geschuldet. Berührungsängste darf es im Spielmodus nicht geben, weshalb der Zuschauer bis in die Köpfe der Figuren gelangt, deren aktive Denkprozesse konkret im Bild sieht und vielleicht auch ein bisschen mitdenkt. Jene zeitdehnenden Bewusstseinsströme werden bereits im Vorfeld des ersten Laufs als Identifikationsangebot platziert. Lolas ‚Rouletteerinnerung‘ (Abb. 19–21) wird genauso wie Mannis Spekulation über die Urlaubsziele des Clochards als *Mind-Screen-Technik* platziert und diese mit *Short-Cuts* von 2, 3 Bildern – es braucht 24 in der Sekunde – überfüllten Gedankenströme attackieren einen regelrecht, belustigen mitunter, intensivieren aber immer die Beziehung zu den jeweiligen Figuren.

41 Die Filmphilosophie von Gilles Deleuze gründet auf dieser dualen (Folge-)Beziehung. Vgl. Deleuze, *Bewegungs-Bild* u. ders., *Zeit-Bild*.

42 Beller, „Aspekte der Filmmontage“, S. 13.

43 Dass die Zeit (also grob die dreimal 20 Episodenminuten) jenseits der hier verhandelten Gestaltungsmöglichkeiten auch ein inhaltlicher Schwerpunkt des Plots ist, sei noch einmal erwähnt und nicht weiter verfolgt.

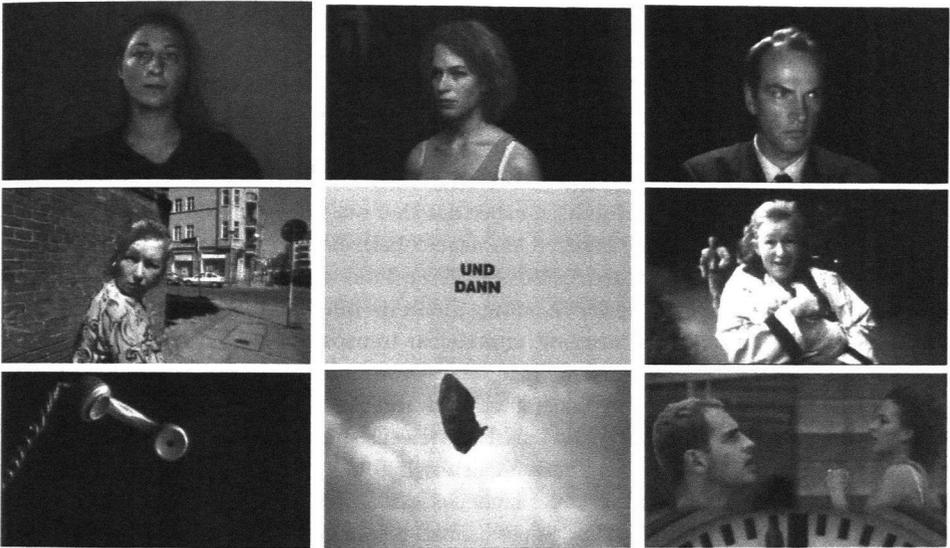


Abb. 19-27: Zeiterzählungen im Spiel – Gedanken (19–21), Visionen (22–24), Streichung und Wiederbeginn (25–26), Aktionsziel (27)

Die folgende besondere Zeitgestalt gehört dann schon den so genannten *Flashforwards*, jenen Zukunftssprüngen durch kurze Fotoromane rund um das weitere Schicksal mancher Nebenfigur. Diese auktorialen Eingriffe (gleichwohl: Wer spricht hier eigentlich?) führen auf Nebengleise und weg von der Haupthandlung. In Form von elliptisch drängenden Pausen – einem Kommentar mit rhythmischen Zeitsprüngen – geben die variablen Zukunftsvisionen der Subplot-Mixtur aus Vorherbestimmtheit, Chaostheorie und Willensfreiheit das stärkste Motiv des ganzen Films. In teilweise gruseliger, teilweise komischer, immer aber pointierter Sukzession werden die Folgeleben der Akteure in wenigen Sekunden abgebildet, kommt es nach Berührung oder Blickverbindung mit Lola (Abb. 22) und einer grafemischen Zäsur (Abb. 23) zu Lebensoptionen unterschiedlichster Art (Abb. 24).⁴⁴ Diese damals so nie gesehenen Episodensprünge unterstreichen nicht nur die Gesetzgeberfunktion Lolas, sie heben letztlich auch das Optionale des Spiels besonders hervor. Lola als rasender Roulettekessel entscheidet ganz offenkundig über Gewinn oder Verlust; eine Berührung oder Kontaktaufnahme mit ihr kann in diesem Spiel nicht ohne Folgen bleiben.

Sodann muss nur noch ein Bedingungsfeld besonders motiviert werden: der dreimalige Spielbeginn. Was auch heißt, dass so etwas wie die Löschung der kompletten Vorgänger-episode notwendig ist. Die Uhr springt zurück, das Spiel beginnt erneut und irgendwie muss dies dem Publikum wenigstens beim ersten Wechsel verdeutlicht werden. Tykwer nutzt dazu mit dem *Match-Cut* ein zeitraffendes Montageverfahren und bindet zwei fliegende Objekte aus unterschiedlichen Zeitsphären zusammen. Dieses Zusammenpassen – der rote Telefon-

⁴⁴ Konkretisiert am Beispiel der Figur Doris sind das folgende Optionen: Sie stiehlt ein fremdes Baby, nachdem ihr eigenes Kind von der Sozialfürsorge abgeholt wurde (Lauf 1; *Lola rennt*, 0:12:46 – 0:12:53; vgl. a. Abb. 22–24). Sie gewinnt im Lotto und lebt im Luxus (Lauf 2; *Lola rennt*, 0:35:13 – 0:35:21). Sie schließt sich den Zeugen Jehovas an und praktiziert eine entrückte Frömmigkeit (Lauf 3; *Lola rennt*, 0:53:55 – 0:54:02).

hörer verweist auf das Ausgangstelefonat (Abb. 25), die rote Geldtüte auf das Scheitern des ersten Laufs (Abb. 26) – macht den Zeitsprung auch dem Zuschauer möglich und ist dann beim Übergang vom zweiten in den dritten Versuch schon ein prinzipiell verstandenes Erzählphänomen. Mit jenem *Match-Cut* endet die lineare Erzählung, gelingt der Sprung auf eine optionale Parallelebene und wird so dafür gesorgt, dass die Wunder dieses Films endgültig Gestalt annehmen können. Es ist somit der letzte Moment für den Betrachter, den Fiktionsvertrag aufzukündigen. Wie man so hört, haben das aber nur wenige getan.

Vielleicht auch aufgrund einer anderen Montageeinheit, die kurz zuvor den Bildraum ausfüllt. Mit der Nutzung der gemeinten *Split-Screen-Technik* montiert Tykwer am Ende der ersten beiden Läufe die Parallelstruktur der Handlung direkt im Bild und macht so das Teilnahm- und (An-)Spannungsmotiv, den *suspense*, unmittelbar transparent (Abb. 27). Es ist eben der Lauf, das Spiel gegen die Zeit, der den Thrill dieses bestimmt. Dies zweimal mit allen Komponenten in einem Bild zu fassen, dabei auch noch mit Zeitlupe extrem auszudehnen und dennoch die geweckten Hoffnungen des Publikums jeweils zu enttäuschen, ist möglicherweise der eine böse Scherz im filmischen Zeitraum, den sich Tom Tykwer gegen das Publikum erlaubt hat. Indes spürt man schon, dass das nicht das letzte Wort gewesen sein kann, und wird dann auch für sein Ausharren am Ende märchenhaft belohnt. Das Schöne am Film sei doch, so Tykwer in einem Interview, die Möglichkeit, mit dem Raum-Zeit-Kontinuum zu spielen. Ob man dabei nun der Logik folge oder nicht, sei letztlich ganz irrelevant, denn: „Wir sind doch im Kino!“⁴⁵ Natürlich ...

c) Ref/verenz

... um es zu preisen. Denn Tykwer will ja ein Loblied auf das Kino singen und muss dann wohl auch einigen einschlägigen Werken der Filmgeschichte seine Reverenz erweisen. Solches geschieht und Tykwer wählt dabei gut aus! Der *Match-Cut* zwischen Tüte und Telefon zitiert direkt den weltberühmten Knochenflug aus Kubricks *2001*, die Gläser zersingende Willensstimme der Heldin den mindestens national bedeutenden Oskar Matzerath aus Schlöndorffs Literaturverfilmung *Die Blechtrommel*. Auch Fred Zinnemanns Western *High Noon* ist wegen seiner zeitdrängenden Gestalt und derselben finalen Uhrzeit ein irgendwie mitzudenkender Text. Dann aber folgt da nur noch einer: Alfred Hitchcock.⁴⁶ Ein bisschen *Psycho*, vielleicht auch *North by Northwest*, immer aber *Vertigo*.

Hitchcocks Schwindel-Film, der inhaltlich wie formal das Publikum betörend in die Irre führt und als eine der analytischen Kinolektionen des Briten über das Filmerzählen betrachtet werden kann, ist eine wichtige Blaupause für Tykwers eigenes Kinispiel. Gerade die *Vertigo*-Spirale, jenes Leit-, Sog- und Stolpermotiv des Films, wird in *Lola rennt* mehrfach konkret

⁴⁵ Tykwer in: Töteberg, *Lola rennt*, S. 137.

⁴⁶ Weitere Filme werden in verschiedenen Publikationen benannt, wobei insbesondere die deutsche oder, vielleicht besser, eine Berlin-Filmgeschichte fokussiert wird (so z. B. Ruttmanns *Berlin – Die Sinfonie der Großstadt* und Fassbinders *Berlin Alexanderplatz*, aber auch Wenders' *Der Himmel über Berlin*); vgl. Lischke, „New Metropolis“, Gottgetreu, „Lola rennt“, Sinka, „A Blueprint“. Ein gelegentlich erwähnter Bezug zu Godards *À bout de souffle* ist neben dem Protagonistenpaar und Spiel mit der Filmform ganz sicher auch der Vermutung einer neuen paradigmatischen Schwelle geschuldet, im Stil von: „Tom Tykwer's *Run Lola Run* [...] blasts open doors for viewers in the late 90s the way Godard's *Breathless* [...] did for viewers in the late 50s“ (Whalen, „Run Lola Run“, S. 33). Stilistische Beziehungen zwischen *Lola rennt* und den Filmen der Nouvelle Vague verdeutlicht auch David Bordwell in: *Visual Style*, S. 178–194.

zitiert⁴⁷ – bis hin zum gemalten Frauenportrait mit gebundenem Haarknoten.⁴⁸ Der *Vertigo*-Effekt, ursprünglich die psychische Schwäche des Protagonisten verdeutlichend, wird als Zeit und Raum bestimmende Willensstärke Lolas in der Casinoszene umgesetzt. Der hier zwar durch den Vorspann gemilderte, aber eben auch einschneidende *red herring* nach Lauf Nr. 1 spielt mit der Betrugsfabel und Zuschauermanipulation *Vertigos*. Und schließlich wird sogar die Farbdramaturgie Hitchcocks – eine gesetzte Rot-Grün-Ambivalenz – in vielen wesentlichen Requisiten, Räumen und nicht zuletzt in der Hauptfigur selbst wiederaufgegriffen. Zwei Kinolektionen ‚verbunden‘ sich zum einträglichen Zusammenspiel und vielleicht ist ja auch in Anbetracht der von Tykwer nie moralisch qualifizierten kriminellen Energie seiner Helden eine Sentenz des britischen Vorbilds anleitend, die da heißt: „[D]ie Liebe zum Kino ist für mich entscheidender als jede Moral!“⁴⁹

Bleibt noch der titelgebende Name der Protagonistin, der besonders sprechend und daher kein Setzungszufall sein kann. Wer nämlich in der einheimischen Film Landschaft mit jener Dolores-Kurzform agiert, greift automatisch in die kleine Zuckerbüchse des international bekannten deutschen Films und so mitten hinein in die auswirkungsstarke deutsche Filmgeschichte. *Lola rennt* per Namensgebung eben auch in der Folge von Sternbergs *Der blaue Engel* (1930) und Fassbinders *Lola* (1981), also vom Ende der einen großen Epoche deutscher Filmgeschichte – dem expressionistischen und neu-sachlichen Film der Weimarer Republik – zum Fast-Ende der anderen – dem so genannten Neuen Deutschen (Autoren-)Film, der in Rainer Werner Fassbinder seinen wohl schillerndsten Stern besaß und nach dessen Tod 1982 dann auch langsam darnieder ging.

Die Figur „Lola“ selbst, die noch in Heinrich Manns Romanvorlage *Professor Unrat* „Rosa Fröhlich“ heißt und ‚Barfußtänzerin‘ ist, wurde durch den *Engel*-Regisseur Josef von Sternberg zur Tingeltangel-Attraktion „Lola Lola“ umbenannt, schließlich von Marlene Dietrich als robuste, selbstsichere und durchaus ironische *Femme fatale* singend auf dem Bierfass (Abb. 28) gegeben, worauf der Sternberg-Text als deutscher Film- und Namenserfolg um die Welt ging. Fassbinders Remake rund 50 Jahre später verlegte den wilhelminischen Stoff in die Adenauer-Zeit, fokussierte in fröhlichen Bonbonfarben und mit für Fassbinder außergewöhnlichem Humor die allseitige Korruption des Menschen und der restaurativen BRD-Gründerzeit. Nicht selten nur in Unterwäsche spielte hier Barbara Sukowa die Titelrolle (Abb. 29) als singende Hure mit ein bisschen Herz und viel Brieftasche, der der korrekte städtische Baudezernent rettungslos verfällt.

47 Vgl. hierzu auch Mergenthaler, „Kreissfahrten“, S. 282f.

48 Das sei, so Tykwer (vgl. Tykwer, „Generalschlüssel“, S. 30f.), aber auch ein wenig zufällig passiert. Die ‚Casino‘-Wand zwischen Spieltischen und Uhr sei für die langsame Kamerafahrt zu leer gewesen, man habe also ein Bild benötigt. Unter Zeitdruck und in 15 Minuten (!) habe der Ausstatter ‚Kim Novak mit diesem Dutt‘ (31) gemalt und, weil er sich an ihr Gesicht nicht mehr erinnern konnte, eben in der Hinterkopfansicht. „Das ist die Wahrheit über dieses tief sinnige Zitat“ (31). Allerdings spiele *Vertigo* schon allein „wegen seiner erstaunlichen zeitlichen Struktur eine Rolle“ (30) in *Lola rennt*.

49 Hitchcock in: Truffaut, *Mr. Hitchcock*, S. 308.

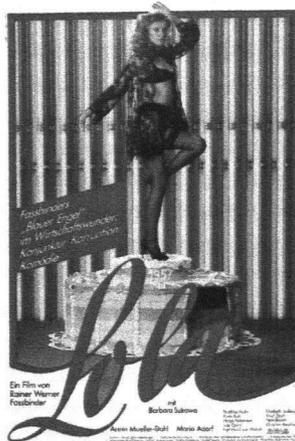


Abb. 28–30: Kontinuität und Wandlung – Dietrich, Sukowa und Potente als Lola

Der internationale Erfolg beider Filme sorgte also dafür, dass die spanische Dolores-Kurzform deutsch überlagert und in Cineastenzirkeln wohl auch überschrieben wurde mit einem bestimmten Filmfrauen-Typus, so dass bei Wiederaufnahme in dieser Kontinuität weitergeschrieben und freilich verändert werden musste. Tykwers *Lola* (Abb. 30) gibt dann jener verhängnisvollen Gestalt der Vorgängerinnen eine ganz eigene Richtung, man könnte sagen, sie kleidet den Filmmythos im Umfeld der ausgehenden 1990er Jahre neu ein. Als starke Frau, willensstark aus Liebe und möglicherweise deshalb nach einigen fehlgeschlagenen Findungsversuchen mit überirdischen Kräften beschenkt, lässt Franka Potente Bierfass und Unterwäsche hinter sich, singt auch kein einziges Lied, sondern rennt vielmehr in einem Genrefeld der populären Vielheit⁵⁰ zum versöhnlichen Happy End. Erstaunlich cool, spielfunktional (statt erotisch verwirrend), schließlich auch unabhängig und selbstbewusst erweitert Potentes Lola den filmgeschichtlich gesponnenen Erzählfaden ihrer Vorgängerinnen um eine zeitgemäße Frauenfigur.

IV. Nachspiel

Tom Tykwers Film war, wie man so sagt der richtige Film zur rechten Zeit. In den letzten Zügen der Helmut-Kohl-Kanzlerschaft erstellt und von Tykwer auch als Energie- und Bewegungsschub gegen festgestellte Lethargietendenzen seiner Generation gedacht,⁵¹ entwickelte

50 Ein Hybrid aus Thriller, Actionfilm, Krimi, Animationsfilm, Melodram, Komödie und Liebesfilm.

51 In einem frühen Interview (August 1998) geht Tykwer mit dem damals noch amtierenden Kanzler Helmut Kohl streng ins Gericht, spricht ein wenig forsch vom „idiotischen Kanzler“, der ein „Stagnationsfetischist“, „dick, stumm und träge“ sei und so symbolisch „wie ein Virus“ eine ganze Gesellschaft angesteckt oder für einen „Akt der kollektiven Besinnungslosigkeit“ gesorgt habe. Zwar versäumt es Tykwer nicht, der eigenen selbstzufriedenen Generation, die so fett sei „wie unser Kanzler“, den Spiegel vorzuhalten, allerdings bleibt für ihn Kohl die fatale Grundbedingung. *Lola rennt* wäre in diesem Zusammenhang vielleicht so etwas wie ein „anarchistischer Einfluß“, den solch „statisches System braucht“, damit der es „auseinanderdrückt, oder eine Delle reinhaut, [...] ein bißchen aus der Bahn wirft“ (Tykwer, „Tykwer spricht“). Zehn Jahre später ist er da schon sehr viel zurückhaltender und meint ganz kanzlerfrei, der Film habe „einer

dieser „auf Film gebannte Geistesblitz“⁵² sich zum „Geniestreich“⁵³ der, wie erwähnt, auch international nicht übersehen wurde. Das Feuilleton frohlockte! Michael Althen bezeichnete, was viele dachten, dass nämlich so der Film aussehe, „von dem das deutsche Kino all die Jahre geträumt“ habe.⁵⁴ Mindestens einen Schritt weiter ging der Schriftsteller Helmut Krausser. Er verlieh in seinem an Exaltiertheit dem Film in nichts nachstehenden „Nachwort [zu] Lola“ das paradigmatische Siegel, dass der Sommer 1998 fortan der Sommer sei, „in dem Lola rannte. Als in Deutschland etwas – endlich – geschah“.⁵⁵ Warum eigentlich nicht?

Was aber trägt den Text auch heute, zwanzig Jahre später noch? Es ist vor allem die in ihm gestaltete Hochzeit des Filmischen, jenes Loblied auf das Kino oder die beeindruckende ästhetische Kreativität der Gestalter. Vom ersten Klappenschlag an zeigt das Gesamtkunstwerk Film hier, was es ist, was es alles kann und wie es dies kann. Dafür griff Tom Tykwer mit experimentierfreudiger Chuzpe in das filmgeschichtliche Füllhorn, präsentierte sinnensfroh und formsicher einen rhythmisch gefügten Als-ob-Raum, letztlich ein Kino-Wunderland für den aktivierten, gefesselten und zugleich befreiten Menschen, der bekanntlich „nur da ganz Mensch [ist], wo er spielt“.⁵⁶

Filmographie

Der blaue Engel. Produktion: UFA, Deutschland, 1930. Regie: Josef von Sternberg. Drehbuch: Carl Zuckmayer, Karl Vollmoeller, Robert Liebmann nach dem Roman *Professor Unrat* von Heinrich Mann. Kamera: Günther Rittau, Hans Schneeberger. Musik: Friedrich Hollaender. Darsteller: Emil Jannings (Prof. Immanuel Rath), Marlene Dietrich (Lola Lola), Kurt Gerron (Zauberkünstler Kiepert), Rosa Valetti (Guste, seine Frau), Hans Albers (Mazepa).

Lola. Produktion: Rialto-Film, Trio-Film und WDR, Bundesrepublik Deutschland, 1981. Regie: Rainer Werner Fassbinder. Drehbuch: Peter Märtesheimer, Pea Fröhlich, Rainer Werner Fassbinder. Kamera: Xaver Schwarzenberger. Musik: Peer Raben. Songs: „Fährt ein weißes Schiff nach Hongkong“, „Caprifischer“, „Am Tag, als der Regen kam“, „Plaisir d’amour“. Darsteller: Barbara Sukowa (Lola), Armin Mueller-Stahl (von Bohm), Mario Adorf (Schuckert), Matthias Fuchs (Esslin), Helga Feddersen (Fräulein Hettich).

Lola rennt. Produktion: X-Filme Creative Pool, WDR und ARTE, Deutschland, 1998. Regie: Tom Tykwer. Drehbuch: Tom Tykwer. Kamera: Frank Griebe. Musik: Tom Tykwer, Johnny Klimek, Reinhold Heil. Darsteller: Franka Potente (Lola), Moritz Bleibtreu (Manni), Herbert Knaup (Lolas Vater), Nina Petri (Jutta Hansen), Armin Rohde (Wachmann Schuster), Ludger Pistor (Herr Meier), Joachim Król (Norbert von Au/Clochard), Julia Lindig (Doris).

Vertigo. Produktion: Paramount, USA, 1958. Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Alec Coppel, Samuel Taylor nach dem Roman *D’entre les morts* von Pierre Boileau und Thomas Narcejac.

Energie Ausdruck [gegeben], nach der es offenbar ein großes Bedürfnis gab“. Man habe nach der Fertigstellung gespürt, „dass der Film möglicherweise genau zur rechten Zeit kommt“ (Tykwer, „Zehn Jahre“).

52 Ebd.

53 Töteberg, „Run, Lola, Run“, S. 45.

54 Althen, „Ein Narr“.

55 Krausser, „Ein Nachwort“, S. 39.

56 Schiller, „Ästhetische Erziehung“, S. 481.

Kamera: Robert Burks. Musik: Bernard Herrmann. Darsteller: James Stewart (John ‚Scottie‘ Ferguson), Kim Novak (‘Madeleine Elster‘, Judy Barton), Barbara Bel Geddes (Midge Wood), Tom Helmore (Gavin Elster).

Bibliographie

- Althen, Michael, „Ein Narr, wer den Zufall Schicksal nennt. Sie läuft und läuft und läuft: Tom Tykwer schlägt mit ‚Lola rennt‘ ein neues Kapitel deutscher Filmgeschichte auf“. In: *Süddeutsche Zeitung* (19.08.1998). Online: www.michaelalthen.de/texte/themenfelder/filmkritiken/lola-rennt/
- Balint, Michael, *Angstlust und Regression*. Übers. v. Konrad Wolff. Stuttgart 1999.
- Beller, Hans, „Aspekte der Filmmontage. Eine Art Einführung“. In: *Handbuch der Filmmontage*. Hg. v. Hans Beller. München 2002, S. 9–32.
- Binotto, Johannes, „Für ein unreines Kino. Film und Surrealismus“. In: *Filmbulletin*, 52/3 (2010), S. 33–39.
- Bordwell, David, *Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte*. Hg. u. eingeleitet von Andreas Rost. Übers. v. Mechtild Ciletti. Frankfurt a. M. 2003.
- Brockmann, Stephen, „Lola rennt (1998) or Cool Germania“. In: *A Critical History of German Film*. Rochester 2010, S. 457–467.
- Deleuze, Gilles, *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Übers. v. Ulrich Christians u. Ulrike Bokelmann. Frankfurt a. M. 1997.
- , *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Übers. v. Klaus Englert. Frankfurt a. M. 1997.
- Field, Syd, *Das Handbuch zum Drehbuch. Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch*. Übers. v. Brigitte Kramer. Frankfurt a. M. 2000.
- Gottgetreu, Sabine, „Lola rennt. Run, Lola, Run“. In: *The Cinema of Germany*. Hg. v. Joseph Garnacs u. Annemone Ligensa. New York 2012, S. 217–225.
- Heckhausen, Heinz, „Entwurf einer Psychologie des Spielens“. In: *Motivationsanalysen*. Berlin 1974, S. 83–100.
- Hickethier, Knut, „Drei Möglichkeiten zum Leben: ‚Lola rennt‘“. In: *Deutschunterricht*, 55/6 (2002), S. 13–17.
- Höbel, Wolfgang, „Pippi außer Atem“. In: *Der SPIEGEL*, 34 (1998), S. 170–172.
- Kepser, Matthias, „Auf den Spuren eines Zeit-Spiel-Films. Anregungen zu ‚Lola rennt‘“. In: *Praxis Deutsch*, 29/175 (2002), S. 44–50.
- Krausser, Helmut, „Lola. Ein Nachwort, viel zu früh“. In: *Szenenwechsel. Momentaufnahmen des jungen deutschen Films*. Hg. von Michael Töteberg. Reinbek 1999, S. 35–39.
- Lischke, Ute, „Berlin as a ‚New‘ Metropolis? Tom Tykwer’s ‚Lola rennt‘“. In: *A different Germany: Pop and the Negotiation of German Culture*. Hg. v. Claude Desmarais. Newcastle, Cambridge 2014, S. 91–104.
- Ludewig, Alexandra u. Mathias Keller, „Nietzsche ist nicht tot. Zumindest nicht in ‚Lola rennt‘“. In: *German Notes and Reviews*, 32/2 (2001), S. 130–148.
- Mergenthaler, Volker, „Kreisfahrten. Überlegungen zum ästhetischen Potential eines filmischen ‚Stilmittels‘“. In: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft*, 51/2 (2006), S. 269–286.
- Scheuerl, Hans, „Zur Begriffsbestimmung von ‚Spiel‘ und ‚spielen‘“. In: *Zeitschrift für Pädagogik*, 21/3 (1975), S. 341–349.
- Schiller, Friedrich, „Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen (1. Aufl. 1801)“. In: *Friedrich Schiller. Werke in drei Bänden*. Bd. 2. Hg. v. Herbert G. Göpfert unter Mitwirkung von Gerhard Fricke. München, Wien 1966, S. 445–520.
- Schuppach, Sandra, *Tom Tykwer*. Mainz 2004.

- Sinka, Margit, „Tom Tykwer’s *Lola rennt*: A Blueprint of Millennial Berlin“. In: *Glossen*, 11 (2000). Online: www2.dickinson.edu/glossen/heft11/lola.html
- Töteberg, Michael (Hg.), *Tom Tykwer. Lola rennt. Mit Bildern von Frank Griebe*. Reinbek 2003.
- Töteberg, Michael, „Run, Lola, Run“. In: *Szenenwechsel. Momentaufnahmen des jungen deutschen Films*. Hg. v. Michael Töteberg. Reinbek 1999, S. 45–48.
- Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* Übers. v. Frieda Grafe. München 1998.
- Tykwer, Tom u. Lars-Olav Beier, „Zehn Jahre ‚Lola rennt‘. Auf das Triebhafte bin ich sehr stolz“. In: *SPIEGEL online* (2008). Online: www.spiegel.de/kultur/kino/zehn-jahre-lola-rennt-auf-das-triebhafte-bin-ich-sehr-stolz-a-573217.html
- Tykwer, Tom u. Michael Althen, „Generalschlüssel fürs Kino“. In: *Szenenwechsel. Momentaufnahmen des jungen deutschen Films*. Hg. v. Michael Töteberg. Reinbek 1999, S. 17–33.
- Tykwer, Tom u. Rüdiger Suchsland, „Tykwer spricht. Ein Gespräch mit dem Regisseur von *LOLA RENNTE*“. In: *artechock* (1998). Online: www.artechock.de/film/text/interview/t/tykwer_1998.htm
- Whalen, Tim, „Run Lola Run“. In: *Film Quarterly*, 53/3 (2000), S. 33–40. Online: www.tomwhalen.com/Old/files/criticism/RunLolaRun.html
- Žižek, Slavoj u. Mladen Dolar, *Opera’s Second Death*. New York 2002.
- Žižek, Slavoj, *Die Furcht vor echten Tränen. Krzysztof Kieslowski und die „Nahtstelle“*. Berlin 2001.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1-3: Tykwer, *Lola rennt*, 0:04:30f.
- Abb. 4: Tykwer, *Lola rennt*, 0:01:10
- Abb. 5: Tykwer, *Lola rennt*, 0:01:22
- Abb. 6: Tykwer, *Lola rennt*, 0:02:28
- Abb. 7: Tykwer, *Lola rennt*, 0:02:41
- Abb. 8: Tykwer, *Lola rennt*, 0:02:51
- Abb. 9-10: Tykwer, *Lola rennt*, 0:02:59f.
- Abb. 11: Tykwer, *Lola rennt*, 0:03:11
- Abb. 12: Tykwer, *Lola rennt*, 0:03:58
- Abb. 13-15: Tykwer, *Lola rennt*, 0:10:45f.
- Abb. 16: Tykwer, *Lola rennt*, 0:29:17
- Abb. 17: Tykwer, *Lola rennt*, 1:07:19
- Abb. 18: Tykwer, *Lola rennt*, 1:05:13
- Abb. 19-21: Tykwer, *Lola rennt*, 0:10:55f.
- Abb. 22-24: Tykwer, *Lola rennt*, 0:12:46f.
- Abb. 25-26: Tykwer, *Lola rennt*, 0:33:31f.
- Abb. 27: Tykwer, *Lola rennt*, 0:49:06
- Abb. 28: www.filmposter-archiv.de/filmplakat.php?id=574
- Abb. 29: www.filmposter-archiv.de/filmplakat.php?id=10780
- Abb. 30: www.filmposter-archiv.de/filmplakat.php?id=679