

## Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	3
2 Aufbau des Films.....	3
2.1 Handlung.....	4
2.2 Zeitliche Struktur.....	4
3 Merkmale eines Videospiels.....	6
4 Lola als unaufhaltsame Protagonistin.....	7
4.1 Willen und Schicksal.....	7
4.2 Motivation.....	9
5 Die Zeit als Gegenspieler.....	10
5.1 Symbolik .....	11
5.2 Multimedialität.....	14
5.3 Editing.....	16
5.4 Soundtrack.....	18
6 Immersion.....	19
7 Fazit.....	20
8 Quellen.....	22
8.1 Literatur.....	22
8.2 Internet.....	22
9 Abbildungsverzeichnis.....	23
10 Eidesstattliche Erklärung.....	24

## 7 Fazit

Mit dem Bild einer rennenden Frau im Kopf begann der Regisseur Tom Tykwer 1997 seine Arbeit am Film „Lola rennt“ und trifft damit den Nerv der Popkultur der 90er Jahre. Mit rasanter Geschwindigkeit läuft Lola über die Kinoleinwände und reißt Zuschauer in ihren Bann. Der adrenalingeladene Action-Thriller kommt nicht nur beim Publikum gut an: er bekommt zahlreiche Preise und wird auch international berühmt.

Die Bässe und Drums der Techno-Musik geben den Takt vor, in dem mit rasanter Geschwindigkeit eine Geschichte einer willensstarken Protagonistin erzählt wird: Lola, die unaufhaltsame Hauptfigur, durchlebt ein Wechselbad der Gefühle aber gibt dennoch nicht auf. Ihre Willenskraft und Stärke sind der Motor für die wilde Fahrt, auf die der Zuschauer mitgenommen wird. Mit der Zeit als ständige Bedrohung an ihren Fersen, stellt sie sich allen Herausforderungen, die ihr im Laufe des Films begegnen. Ihre Hauptmotivation: die Liebe ihres Lebens retten.

Lolas Gegenspieler, die Zeit, ist nahezu den ganzen Film über präsent und läuft unerbittlich weiter, das große Pendel der Uhr schwebt wie ein Damokles-Schwert über der Protagonistin. Durch ihre wilde Entschlossenheit kann sie jedoch die Zeit austricksen: Sie reist in der Zeit zurück und beginnt ihre Reise erneut, um Manni zu retten.

„‘Lola rennt‘ war eine Art von Befreiungsschlag“ (vgl. [tomtykwer.com](http://tomtykwer.com)), resümiert der Regisseur seine eigene Arbeit am Film. Mit verschiedenen Mitteln gelingt es Tykwer den Zuschauer auf eine rasante Achterbahnfahrt mitzunehmen und ihn vollständig ins Filmgeschehen eintauchen zu lassen. Der schnelle Takt der Techno-Musik gibt das Tempo des Filmes vor und strukturiert ihn im Hintergrund, wie das Schlagen eines Herzens. Durch die spiralenförmige Struktur der Handlung wird der Zuschauer in der Zeit vor- und zurückgeworfen, hat dabei jedoch keine Probleme die Komplexität der zeitlichen Gegebenheiten zu verstehen. Tykwer nutzt zu diesem Zweck verschiedene Medien, anhand derer er die zeitlichen Ebenen voneinander abgrenzen kann, und verwendet Match-Cuts und Jump-Cuts, um das Tempo des Films beizubehalten. Durch den bewussten Kontrast von Unterbrechungen und Slow-Motion mit schnellen Cuts verstärkt er das Gefühl einer wilden Fahrt, die der Zuschauer beim Ansehen erlebt.

Die Parallelen zum Videospiel verstärken die Immersion des Zuschauers außerdem, indem man bei den weiteren Versuchen Lolas unweigerlich zu hoffen beginnt, dass sie es dieses Mal schafft. Man möchte mitmachen und z.B. Lola anhalten, als sie am Obdachlosen mit dem Geld vorbeiläuft, oder wie bei einem Jump’n’Run eine Taste drücken, damit sie über den Hund springt und nicht aufgehalten wird. Nicht zuletzt gibt einem die Zeitspanne der

3x20 Minuten, die der Zuschauer eins zu eins mit der Protagonistin durchlebt, das Gefühl mittendrin zu sein.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Tykwer mit „Lola rennt“ einen zukunftsweisenden Film gemacht hat, der auch aus heutiger Sicht, im Zeitalter von VR-Brillen, Internet und Smartphone, bezüglich der Immersion und der Beschleunigung des Alltags aktueller denn je zu sein scheint.

## Quellenverzeichnis

tomtykwer.com: <http://www.tomtykwer.com/de/Filmographie/Lola-rennt>  
(letzter Aufruf 28.02.18)