

abgibt: „Der Ball ist rund, Spiel dauert 90 Minuten – soviel is’ schon mal klar. [Mit abwertendem Tonfall:] Alles andere is’ Theorie!“ Sagt’s und schießt einen Fußball nach oben, der mit der Kamera steil in die Höhe fliegt, und die Buchstaben des Filmtitels LOLA RENNT formen sich aus der Menschenmenge. Also dürfen wir uns aussuchen, ob wir den Film als bloßes unterhaltsames Spiel ohne weitere Bedeutung sehen oder ob wir die großen Menschheitsfragen nach dem Sinn des Seins in der Welt womöglich stellen wollen. Der darauf folgende ‚Hauptfilm‘ wird auf den Prolog nicht mehr zurückkommen, der Erzähler wird am Ende nicht noch mal sprechen.

#### **6.2.2.2 Die drei Runden: Der Film als Spiel**

##### *a) Verweise auf Fußball und Glücksspiele*

Ganz gleich, ob man in dem Film tiefgründige Fragen und Gesetzmäßigkeiten entdecken oder ein bloßes Märchen oder einen überlagerten Musikvideoclip darin sehen will: Der Aufbau des Films ist wie ein Spiel konzipiert. Nach dem Telefongespräch zwischen Manni und Lola zu Beginn des Films sind die Regeln und die Ausgangslage klar. Wie z.B. beim Fußballspiel (auf das wir ja mit dem Herberger-Zitat und Schusters Anfangsstatement mit Fußball verwiesen werden) gibt es erstens ein Ziel: 100.000 Mark müssen beschafft werden (das Schießen von Toren beim Fußball), zweitens eine festgelegte Zeitdauer, in der das Ziel erreicht werden muss: in den nächsten 20 Minuten (90 Minuten beim Fußball), und drittens gibt es festgelegte Spielteilnehmer(innen) (als Äquivalent zur Mannschaft): Lola, Manni und – von Lola ausgewählt nach dem Telefonat – „Papa“, Lolas Vater, daneben zahlreiche Randfiguren, an denen Lola in jeder Runde vorbei muss.

Ein weiterer Bezug zum Spiel(en) ergibt sich durch das Spielkasino: Gleich zu Beginn der ersten Runde erscheint der Roulette-Spielleiter des „Casino“ als Zeichentrick-Figur und sagt: „Rien ne va plus“ – das Spiel beginnt also (vgl. die 1. Runde im Sequenzprotokoll im Anhang). In der dritten Runde wird Lola in der langen Spielkasino-Sequenz – in der der Spielleiter ‚in echt‘ am Roulette-Tisch wieder auftaucht – das Spiel-Ziel (100.000 DM bis 12 Uhr) dann erreichen.

##### *b) Bezüge zum Computer- und Videospiele*

Noch deutlicher sind allerdings die Parallelen zu Computer- und Videospiele. Hier lassen sich mindestens vier Punkte nennen:

Erstens gibt es *eine* zentrale ‚Spielfigur‘: Lola. Der Film konzentriert sich ganz auf sie, und schon der Titel erzählt nichts anderes: Lola rennt. Jede Runde beginnt und endet mit ihr, keine andere Person wird so oft und so lange von der Kamera begleitet wie sie, und niemand sonst (außer einmal Manni) rennt. Sie hingegen bewegt sich unaufhörlich durch die ‚Spiellandschaft‘ Berlin (wie die Figur, die der/die Videospieleler/in mit dem Joystick bewegt), während die anderen Spiel-