

## **Dramaturgie Modell Lola rennt**

### **Variante 1 Run, Lola, Run!**

Die Haupthandlung besteht aus einer Notlage  
– etwas muss in sehr kurzer Zeit von der Protagonistin geleistet werden, um ihre Welt zu retten.  
Ihr bester Freund wird von dieser Notlage stark bedroht.  
? schafft sie es oder schafft sie es nicht?

**Variante A:** sie schafft es, verliert aber dabei etwas existentielles (Ihr Leben, eine Freundschaft, die Stimme, die eigene Kreativität...). Cut – die SP akzeptiert diese Wendung nicht.

**Variante B:** sie schafft es (oder nicht), ihr bester Freund verliert etwas Existentielles (sein Leben, muss das Land verlassen, ...). Cut – die SP akzeptiert auch diese Wendung nicht.

**Variante C:** sie schafft es und ihr bester Freund auch. Gemeinsam können sie die Bedrohung abwenden und die Notlage auflösen...zumindest für den Moment.

Ende?

Stilmittel: Weitere Personen die Vorkommen- ihre Biographie wird in Form von Standbildreihen / Powerpoint kurz weiterverfolgt. (direkt spielen in vordefiniertem Spielfeld, das Spiel beamen als Verfremdung...oder auf dem Bildschirm zu sehen eine Erzählerin, die erzählt, was im weiteren Leben dieser Person geschieht, währenddem auf der Spielfläche die Standbildfolge zu sehen ist)

Das Spiel ist immer wieder gekennzeichnet von der Dringlichkeit, die sich im Tempo, in Bewegungselementen, und Rhythmus («schneller Herzschlag») abzeichnet

Fragen an die SuS / LPs?

Warst du schon mal in einer Notlage?

Stell dir vor, deine beste Freundin, dein bester Freund ruft dich an. Du hast nur wenig Zeit um ihr / ihm zu helfen. Sie / er steckt in einer sehr verzwickten Situation. Gelingt die Auflösung nicht, dann

....

....»(Name) – du musst mir helfen! Sofort. Du bist meine einzige Rettung- und wenn du es nicht schaffst, dann bin ich so gut wie gestorben. «

Was könnte die verzwickte Situation sein?

Was die Konsequenz für deine Freundin/ deinen Freund?

Möglichkeiten für eine Notlage:

(mit den SuS erspielen)

## Hintergrund

**Lola rennt** ist ein deutscher Actionthriller des deutschen Regisseurs und Filmproduzenten Tom Tykwer aus dem Jahr 1998 mit Franka Potente und Moritz Bleibtreu in den Hauptrollen. Der Film zeigt dreimal dieselbe Zeitspanne von zwanzig Minuten, jedes Mal mit kleinen Detailunterschieden, die die Handlung jeweils zu einem völlig anderen Ausgang führen (*Schmetterlingseffekt* in einer Form ähnlich einer *Zeitschleife*). Quelle: Wikipedia, 10. Dezember 2020

**Filmplot:** Lola erhält einen Telefonanruf von ihrem Freund. Ihm wurden soeben 100'000 Mark, die er jemandem übergeben sollte, gestohlen. Er hat keine Chance, sie wiederzufinden, und bittet Lola, ihm in dieser Situation zu helfen. Ihr Vater arbeitet bei der Bank. Sie ist die Einzige, die ihn retten kann – wenn er das Geld nicht bei der Übergabe fürchtet er den Tod. Für die Organisation bleiben 20 Minuten. Lola muss rennen, rennen um das Leben ihres Freundes!

Lola rennt ....kriegt das Geld aber nicht beisammen. Am Treffpunkt mit ihrem Freund vor dem Supermarkt eskaliert gerade ein Raubüberfall und Lola wird – weil sie im falschen Moment erscheint – angeschossen und tödlich verletzt. Diese Wende, bzw. dieses Ende akzeptiert sie nicht, der Film beginnt nochmals beim Telefongespräch und Lola rennt erneut los.

Dieses Mal schafft sie es auch nicht, doch sie kommt lebend am vereinbarten Treffpunkt an, mit einer Idee – sie sieht ihren Freund und ruft ihn, er bleibt stehen und wird von einer vorbeifahrenden Ambulanz überfahren. Auch dieses Ende wird von den Protagonisten verweigert, und Lola rennt zum dritten Mal los.

Das dritte Mal begegnet Lola Glück, und sie kriegt tatsächlich das Geld zusammen. Figuren, die in Variante A vorkommen, werden auch in Variante B und C wiederaufgenommen, mit anderen Wendungen / Handlungsverläufen als bei A.

Die Frage von Zufall und Schicksal stellt sich, oder von Wahrheit und Wirklichkeit, und wie die Dinge miteinander verknüpft sind...

Diese Figuren sind neben den Protagonisten beliebig erweiterbar, und die Sp können sie mit einer eigenen Figurenrecherche erschaffen und damit improvisieren.

Ein besonderes Stilmittel des Films ist, das von Figuren, die nebst Lola und ihrem Freund Manni vorkommen, jeweils ein kurzer Ausblick in deren Zukunft stattfindet.

Je nach Wendung der Variante A / B oder C verändert sich die Zukunft der anderen Figuren wesentlich.

Diese «Perspektiven» werden in Form von rasch aufeinanderfolgenden Bildern gezeigt – etwa wie eine «Powerpoint» - oder eine «Standbildfolge».

## Variante2 «ein Tag aus der Sicht von...»

Frei nach der Episode Trilogy of errors von «the Simpsons» in Anlehnung an Lola rennt

Haupthandlung ist ein «gewöhnlicher Tag» in einer Familie.

Die Geschichte beginnt mit dem Alltag der Familie Muster, die verschiedenen Familienmitglieder werden eingeführt.

Ausgehend von gemeinsamen Momenten begleiten die Zuschauenden drei Familienmitglieder in ihrem Tag. Die drei Handlungsstränge sind miteinander verbunden. Es können weitere verbindende Elemente hergestellt werden, die sich bei allen drei Handlungen wiederholen; (z.B. es gibt plötzlich ein Gewitter)

Die Handlung der verschiedenen Familienmitglieder beeinflussen sich gegenseitig, bzw. führen zu Konsequenzen für die anderen Familienmitglieder. Die Geschichte wird aber dann nicht chronologisch erzählt, sondern die einzelnen Elemente im Tagesablauf der jeweiligen Person aufgenommen.

Der Bruder nimmt z.B. das Fahrrad der Schwester, die dann, als ihr Tag dran ist, es eben nicht findet, und prompt zu spät zur Schule kommt deswegen...

Ausserdem gibt es Details, die in allen Erzählungen wieder auftreten, aber verschieden bespielt werden. Dies können Orte (Einkaufsladen, Bushaltestelle, ..) sein, die von den Zuschauenden wiedererkannt werden, oder Figuren (Frau Treuherz, die mit ihrer Ente Ellington spazieren geht im Stadtpark, Herr Stiller, der geheimnisvolle Beobachter der einem eine Zeitlang verfolgt...)

Jedes Familienmitglied hat andere Erlebnisse und Begegnungen mit den Orten / Menschen.

Der Schluss führt die verschiedenen Stränge wieder zusammen.

### Beispiel:

Morgen, 07.00, der Wecker klingelt. Vater, Mutter, Schwester, Bruder wachen auf. Auf der Spielfläche wird dies zeitlich leicht verschoben gestartet, bzw. simultan gespielt. Am Familientisch finden alle zusammen, es gibt eine gemeinsame Szene.

Hier geschieht etwas unerwartetes. (point of attack); z.B. klingelt es. Jemand steht auf und schaut nach. Draussen ist aber niemand vor der Türe. Die Person findet nur einen Briefumschlag mit einem Ring drin, ohne Absender. Die Person beschliesst, den Brief einzustecken und später zu lesen.

Und von hier aus gibt es Variante A wir gehen mit dem Bruder weiter durch den Tag (mit dem Ring und dem Brief)

Variante B zurück zum point of attack, wir gehen mit der Schwester weiter durch den Tag

Variante C zurück zum point of attack, wir gehen mit dem Vater durch den Tag

Schluss / Auflösung?

### **Variante 3 Modell Lola Rennt – «Achtung Gefahr» - Spiel mit Gefahren**

Ähnlich wie beim Lola rennt Modell beginnt die Geschichte mit der Vorstellung der Protagonisten - Ziemlich bald kommt es zum point of attack, zu einem Moment, wo ein Telefongespräch eine «Notlage» ankündigt. Allerdings ist dies nicht eine Notlage, sondern eine Mutprobe, z.B.: bist du bereit? Es ist alles vorbereitet. Heute hauen wir ab. Ich warte auf dich.

Ein Gefahr wird bewusst bespielt, mit der Gefahr gespielt, Gefahren herausgekitzelt... grosse und kleine Mutproben entstehen, Überraschung, wie schnell ein Spiel gefährlich werden kann, oder war es eben doch ein extra mit der Gefahr spielen?

Der point of attack provoziert die Frage «soll ich oder soll ich nicht?» und «was, wenn ich... .»

Anders als bei Lola rennt verfolgt das Publikum mit den Protagonisten verschiedene Spuren im Spiel mit Gefahr, ohne dass sich die Protagonisten mit einer existentiellen Gefahr / Lebensbedrohung konfrontiert sehen.

Variante A, Variante B, Variante C, Variante D... .

In verschiedenen Gruppen erarbeiten die SuS Ideen, was ihre Protagonisten aus der Ausgangslage machen, wie sie mit der Gefahr umgehen, wie die Handlung weiterverläuft.

Beispiel:

Gefahren: Abhauen von zuhause, In einen neu entdeckten Schacht klettern, sich in einem leeren Güterwaggon verstecken, spielen mit Feuer, ... .

### **Möglichkeiten zum Klassenübergreifenden Projekt:**

- Gleichzeitig können verschiedene Handlungsstränge erarbeitet werden
- Am Schluss werden die gemeinsamen Szenen zusammengeführt, und geprobt
- Im Austausch werden entstandene Details – Orte, Figuren, Nebenhandlungen ausgetauscht und damit improvisiert / Varianten erfunden. So tauchen in allen Bearbeitungen gleiche Orte, gleiche Gegenstände, gleiche «Spielaufgaben», die die Protagonisten zu bestehen haben, auf, in anderem Kontext. Dies können auch äusserliche Details sein, wie z.B. ein auffallendes Requisit (rote Gummistiefel), eine besondere Musik, ein Ort, an dem alle irgendwann mal in der Handlung vorbeikommen (die alte rote Parkbank), eine besondere Figur (Frau Treuherz mit ihrer Ente an der Leine)...