Die Vermischung von virtuellen und realen Welten

Jans Alltag und seine Wahrnehmung der Welt sind von seiner virtuellen Identität und seinen Erfahrungen im Online-Rollenspiel „Schlacht um Utgard“ geprägt. Überlegt, wie die virtuelle und die reale Wirklichkeit für ihn zusammenhängen und wie dies filmisch vermittelt wird. Teilt euch in fünf Kleingruppen auf und wählt ein Standbild aus.

a) Seht euch das Standbild aus dem Film an und erörtert folgende Fragen:
   - Was geschieht genau in dieser Szene?
   - In welcher Form verknüpft sich die virtuelle Welt mit der realen Welt? Begriffe zur Beschreibung findet ihr im Glossar.
   - Welche Rückschlüsse lassen sich auf Jans Gedanken und Gefühle ziehen?
   - Welche Funktion erfüllt die Vermischung beider Welten für Jan?
   - Welche Wirkung auf das Kinopublikum wird damit erzielt?

b) Stellt eure Überlegungen im Klassenverband vor.

Glossar

Realfilm (engl.: *live action*): Filmaufnahmen mit realen Mitwirkenden an realen Drehorten im Gegensatz zum Animationsfilm.

Animation: Verfahren, bei dem Einzelbilder erstellt und so zusammenmontiert und abgespielt werden, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Klassische Animationstechniken sind etwa der Zeichentrick oder die Knetanimation. Heute werden Animationen oft digital am Computer erzeugt. Filme wie OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL mischen Animationstechniken und Realfilmaufnahmen.

Einblendung/Insert: Die Filmaufnahme wird von anderen Bildinformationen überlagert, z.B. von Textinformationen oder grafischen Elementen.

Hg.: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg im Rahmen des 27. Kinderfilmfests im Land Brandenburg 2018. Autorin: Marguerite Seidel.
Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben unter CC BY NC ND 4.0.
Verbindlicher Lizenztext zu finden unter https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de

Standbild 1:
Jan wird am Empfangstresen des Spieleherstellers mit Formularen abgespeist.

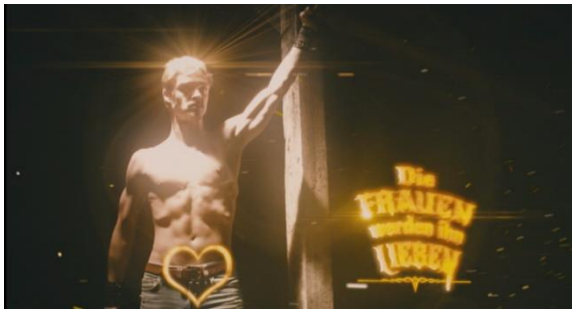
Standbild 2:
Jan und Karo entkommen aus dem Auto eines feindlichen Rollenspielers.

Standbilder 3:
Jan hilft Karo aus der Schlucht.

Bildnachweis: © Matthias-Film

Hg.: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg im Rahmen des 27. Kinderfilmfests im Land Brandenburg 2018. Autorin: Marguerite Seidel.
Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben unter CC BY NC ND 4.0.
Verbindlicher Lizenztext zu finden unter https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de

Standbild 4:
Die Spielerklasse des „Holzfällers“ wird vorgestellt.



Standbilder 5:
Jan kämpft im „Ragnarök“-Finale.

Bildnachweis: © Matthias-Film

Hg.: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg im Rahmen des 27. Kinderfilmfests im Land Brandenburg 2018. Autorin: Marguerite Seidel.
Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben unter CC BY NC ND 4.0.
Verbindlicher Lizenztext zu finden unter https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de