

AUGENBLICK

CRITIQUE N°34

OFFLINE

Das Leben ist kein Bonuslevel. Florian Schnell, Regisseur dieser neuen Komödie von Rat Pack Filmproduktion, steckt die Botschaft seines Films gleich in den Titel.

Es ist die Geschichte des unsicheren Gamers, Jan (Moritz Jahn), der kurz davor ist sein Abitur auf Grund seiner Leidenschaft für Videospiele in den Wind zu schießen, und der lustigen, verrückten, nervtötenden Karo (Mala Emde). Das einzige was die beiden gemeinsam haben: die virtuelle Welt des Spiels „Schlacht um Utgard“; eine Parallelwelt in die, die Zwei sich zurückgezogen haben, dessen Community und Erfolgserlebnisse ihnen die Chance bietet, die Person zu sein die sie sein wollen, die ihnen in ihrem echten Leben fehlt. Doch ein paar Tage vor dem jährlichen, weltweitem Turnier - für Jan, die Chance ein professioneller Gamer zu werden und rund um die Uhr seine Figur Fenris zu sein, während Karo erhofft mit dem Preisgeld Schulden zu begleichen- werden ihre Kontos gehackt. Keiner der beiden kann sich in seinen Account einloggen, geschweige denn an dem Turnier teilnehmen. Bei der Suche nach dem geheimnisvollen Hacker, ihrem Feind im Spiel und nun auch im realen Leben, dem Gott der Unterwelt, Loki (Hannes Wegener), lernen Jan und Karo sich kennen.

Der ganze Film ist ein Abenteuer, eine Quest. Die lustigen und actionreichen Szenen und Dialoge geben einem das Gefühl mitten in Onlinespiel zu stecken. Und Renée Abe und Marius Kirsten Musik verleiht dem ganzen eine freudige, „junge“ Energie. Die geheimnisvolle, abenteuerliche Atmosphäre wird vor allem durch die virtuellen Szenen in denen Jan und Karo tatsächlich „zocken“ und dem realen Wald, der große Ähnlichkeit mit dem des Spiels hat, den die zwei durchqueren müssen um zu „Lokis“ Haus zu gelangen, verstärkt. Die verkleideten Gamer, die die zwei regelrecht verfolgen, lassen einen spüren, dass die beiden auch nach dem Ausloggen in dem Spiel gefangen sind. Denn die Folgen der virtuellen Identität lassen sich manchmal nicht einmal mehr mit dem Off Button beseitigen.

Der Film zeigt uns wie wichtig das Internet, ein Medium das vor 50 Jahren noch nicht ein mal existierte, in unserem Leben geworden ist. Das Beispiel des Antagonisten Loki, der der Meinung ist, dass „Die virtuelle Identität wichtiger wird als alles andere!“ zeigt gut, dass Zeit und Anstrengung in dieser Welt nicht den selben Wert hat wie in der unseren. Trotz dem ganzen Geld und den vielen Jahren die er investiert hat, verliert er letztendlich alles.

Aber Jan, Teenager mit Schlaf-und Essenstörungen, der seine Familie belügt und dem sein (soziales) Leben egal ist, entwickelt sich zu einem verantwortungsbewussten Jugendlichen, der letztendlich nicht nur in seinem virtuellem Leben den Schlussstrich zieht, sondern auch in seinem „Echten“ Verantwortung für seine Handlungen übernimmt. Karo gelingt es solange dank dem Turnier ihre Schulden zu bezahlen.

Die Aussage des Films und das Wichtigste bleibt also, die Balance zwischen beiden Welten zu finden und nicht nur die schlechten Dinge der einen (oder anderen) zu sehen. Die in dem Spiel erlernten Fähigkeiten helfen den beiden z.B. öfters aus der Klemme, wie bei der Flucht vor einem Gamer, bei der es Jan gelingt sich und Karo dank seines schnellen Kombinieren mit nichts weiterem als einem Bonbon und einer Falsche Cola, zu befreien.

Letztendlich ermöglicht das Spiel Jan auch über sich hinaus zu wachsen und eine wundervolle Freundschaft zu schließen!