

WHO AM I - KEIN SYSTEM IST SICHER

DEUTSCHLAND 2014



**DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG DES
GOETHE-INSTITUTS FRANKREICH**

AUF NIVEAU A2 - B1/B2

AUTORIN: BEATE VÖLCKER

INHALTSVERZEICHNIS

Angaben zum Film	Seite 3
Kurzinhalt	Seite 3
Themen	Seite 4
Inhaltsbeschreibung	Seite 4
<u>Didaktisierung</u>	
Verlaufsplan	Seite 6
Vor dem Film	
→ Didaktische und Lösungshinweise zu den Arbeitsblättern	Seite 9
→ Kopiervorlagen	Seite 11
Vor ODER nach dem Film	
→ Didaktische und Lösungshinweise zu den Arbeitsblättern	Seite 15
→ Kopiervorlagen	Seite 22
Nach dem Film	
→ Didaktische und Lösungshinweise zu den Arbeitsblättern	Seite 32
→ Kopiervorlagen	Seite 46

ANGABEN ZUM FILM

Allgemeine Informationen

Who am I - Kein System ist sicher
Deutschland 2014
Länge: 106 Minuten
Alter: FSK ab 12; empfohlen ab 14 Jahren
Genre: Thriller

Cast & Crew

Regie:	Baran bo Odar
Drehbuch:	Jantje Friese, Baran bo Odar
Kamera:	Nikolaus Summerer
Szenenbild:	Silke Buhr
Maske:	Kathi Kullack, Kitty Kratschke
Kostüme:	Ramona Klinikowski
Schnitt:	Robert Rzesacz
Ton-Design:	Daniel Weis, Florian Holzner
Musik:	Michael Kamm
Produktionsfirma:	Wiedemann & Berg Film
Produzenten:	Quirin Berg, Max Wiedemann

Darstellerinnen und Darsteller: Tom Schilling (Benjamin Engel), Elyas M'Barek (Max), Hannah Herzsprung (Marie), Wotan Wilke Möhring (Stephan), Antoine Monot Jr. (Paul), Trine Dyrholm (Hanne Lindberg), Stephan Kampwirth (Martin Bohmer) u.a.

KURZINHALT

Online top, offline flop, so wäre Benjamin wohl am treffendsten charakterisiert. Schüchtern, unauffällig, ein Außenseiter, der nur vor und mit seinem PC zu großer Form aufläuft. Ein genialer Netz-Virtuose, ein Hacker vor dem Herrn. Kein Problem, den Uni-Rechner anzuzapfen, um einem Mädchen die Prüfungsfragen zu verschaffen. Sein Pech, dass er erwischt und zu Sozialstunden verdonnert wird. Sein Glück, dass er dabei den smarten und schönen Max - und über den ein paar andere exzentrische Typen kennenlernt. Gemeinsam werden sie zum Hacker-Kollektiv CLAY: clowns laughing@you. Rasch lassen sie sich auf große Nummern ein, und eine BND-Attacke soll ihr Meisterstück werden. Doch bald sind ihnen Polizei und Geheimdienste auf der Spur, aus Spaß wird bitterer Ernst. Aber ist es wirklich so, wie es scheint? (Autor Kurzinhalt: Jürgen Bretschneider; http://www.filmernst.de/Filme/Filmdetails.html?movie_id=324)

THEMEN

Außenseiter, Hacker, Cyber-Kriminalität, Datenüberwachung, Internet / (ethisches) Verhalten im Internet, Identität, Freundschaft, Persönlichkeitsentwicklung, Persönlichkeitsstörung, Manipulation / Social Engineering, Fiktion und Realität, Thriller

INHALTSBESCHREIBUNG

Benjamin Engel ist einer der meist gesuchten Hacker. Der Film beginnt damit, dass er sich den Ermittlern stellt. Kurz zuvor hat er seine Hackerfreunde der gemeinsam gegründeten Gruppe CLAY ermordet im Hotelzimmer aufgefunden. Aus Spaß ist Ernst geworden. Wenig später sitzt Benjamin Hanne Lindberg gegenüber, Expertin in Sachen Cyber-Kriminalität bei Europol, aber zwischenzeitlich vom Dienst suspendiert. Nur ihr will Benjamin seine Geschichte erzählen. Er holt weit aus: seine schwierige Kindheit, seine Mutter, die unter einer multiplen Persönlichkeitsstörung litt und sich umgebracht hat, als er acht Jahre alt war. Seine Großmutter hat sich um ihn gekümmert, aber jetzt schreitet ihre Demenzerkrankung so weit fort, dass sie ins Heim muss. Hanne Lindberg ist ungeduldig. Die Kindheitstraumata interessieren sie nicht. Sie will wissen, wer CLAY ist und was Benjamin über die russische Cyber-Mafia weiß. Der aber besteht auf seiner Erzählung: Jedes Detail sei wichtig. Eigentlich wollte Benjamin schon immer ein Superheld sein, aber die schwierige Kindheit ist das Einzige, was der unbeachtete und unauffällige Junge mit allen Superhelden, mit Superman oder Batman, teilt. Als Jugendlicher entdeckt Benjamin das Hacken und vertieft sich immer mehr in diese Welt. Im Darknet, in den Chatrooms, in denen sich die Hacker treffen, bewegt er sich unter der angenommenen Identität „who am I“ unter Gleichgesinnten. Sein Idol dort ist MRX, der am meisten bewunderte Hacker von allen. In der wirklichen Welt führt Benjamin weiterhin ein unbeachtetes Leben, arbeitet als Pizzabote, und es erstaunt ihn selbst nicht, dass seine große Liebe aus der Schulzeit ihn, den Niemand, nicht einmal mehr erkennt.

Alles ändert sich für Benjamin, als er Max und mit ihm Stephan und Paul kennen lernt. Sie alle sind Hacker. Max, der charismatische und extrovertierte Wortführer der Gruppe, scheint das genaue Gegenteil von Benjamin zu sein. Er ist ein Meister in der Manipulation von Menschen – Social Engineering ist sein Zauberwort und der Zugang zu vielem. Natürlich hat Max auch Erfolg bei Frauen. Und wie Benjamin bewundert er MRX. Benjamin, Max, Stephan und Paul gründen die Marke CLAY: Clowns Laughing At You. Ihre Identität versteckt hinter Clownsmasken, führen sie spektakuläre Hacks aus – stören die Versammlung einer nationalistischen Partei, attackieren ein Pharmaunternehmen oder manipulieren den Börsenbericht – und werden bald zu Superstars in den sozialen Netzwerken. Aber die ersehnte Anerkennung von MRX bekommen sie nicht. Deshalb muss ein noch größerer Coup her. CLAY hacken den Bundesnachrichtendienst (BND) und hinterlassen ihre Botschaft, die die manipulierten Drucker seitenweise in die Büros fallen lassen: CLAY was here! No system is safe!

Heimlich und gegen die Absprachen hat Benjamin aber noch verschlüsselte Daten vom Server des BND kopiert. Nach dem Hack des BND feiert die Gruppe in einem Club. Auch Marie ist dort und gesellt sich sogar zu ihnen. Benjamin glaubt sich allen seinen Träumen nah, doch dann sieht er Marie später küssend mit Max. Tief getroffen will Benjamin es allen beweisen: MRX und Max und CLAY. Er schickt die entwendeten BND-Daten an MRX. Kurze Zeit später wird ein Hacker namens Krypton ermordet aufgefunden, ein Mitglied der kriminellen Hackergruppe FR13NDS, denen Verbindungen zur russischen Cyber-Mafia nachgesagt werden. An seine Leiche geheftet: die entwendeten Daten aus dem BND. Es waren Mitarbeiterlisten, die Krypton als Informant des BND enttarnt haben. Jetzt gerät CLAY ins Visier der Ermittler von Europol. Den vier ist klar, dass MRX die Daten an die russische Cyber-Mafia verkauft haben muss, die Krypton eliminiert hat. MRX gehört offenbar auch zu den FR13NDS. Benjamin, Max, Stephan und Paul schmieden einen Plan: Sie werden

MRX enttarnen und den Behörden ausliefern und selbst wieder unsichtbar werden. Benjamin nimmt Kontakt zu MRX auf und gibt vor, dass sie Teil der FR13NDS werden möchten. MRX gibt ihnen einen Auftrag: Sie sollen einen Trojaner auf den Server von Europol schaffen. Diesen wollen CLAY mit einer Falle für MRX verbinden, mit einem Trojaner im Trojaner, der MRX Identität verrät, sobald dieser den Zugang zum Europol-Server benutzt. Mit viel Mühe gelingt es CLAY beziehungsweise Benjamin alleine schließlich, bei Europol in Den Haag einzudringen und den Trojaner zu platzieren. Aber der Plan geht nicht auf, denn MRX durchschaut den Trick und hat selbst Benjamin in eine Falle gelockt: Benjamins Identität im Netz wird enttarnt und sein Standort in der Realität übermittelt. Schon tauchen zwei wie Killer aussehende Typen auf und jagen Benjamin. Der flieht in die U-Bahn-Schächte und kann mit knapper Not entkommen. Zurück im Hotel entdeckt er seine ermordeten Freunde.

Hanne Lindbergs Kollege glaubt Benjamins Geschichte nicht und sieht große Lücken darin. Aber Hanne Lindberg lässt sich auf einen Deal mit Benjamin ein: Er will MRX enttarnen, dafür soll er ins Zeugenschutzprogramm aufgenommen werden und eine neue Identität erhalten. Benjamin gelingt es jetzt, MRX mit einem Trick in eine Falle zu locken, die seine IP-Adresse offenlegt. MRX wird lokalisiert und verhaftet: Hinter der Maske des bewunderten Hackers steckt ein blasser Teenager aus New York. Aber Hanne überprüft auch Benjamins Geschichte und entdeckt: Entscheidende Elemente sind erfunden. Es gibt keine Leichen im Hotelzimmer in Den Haag. Das Haus von Benjamins Großmutter, das CLAY als Hauptquartier diente und das sie angeblich abgebrannt haben, um ihre Spuren zu verwischen, steht unberührt da. Darin finden sich keine Hinweise auf CLAY. Der Arzt von Benjamins Großmutter, der den Enkel lange kennt, schließt nicht aus, dass Benjamin die Krankheit seiner Mutter geerbt hat. Hanne gelangt zu der Überzeugung, dass Benjamin unter einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet. Max, Stephan und Paul existieren nur in seiner Vorstellung. Sie erzählt seine Geschichte neu: CLAY ist Benjamin ganz alleine. Unter diesen Umständen kann er nicht ins Zeugenschutzprogramm aufgenommen werden. Benjamin ist verzweifelt. Aus Mitleid entscheidet sich Hanne ihm zu helfen: sie ermöglicht es ihm, sich ins Zeugenschutzprogramm einzuhacken und eine neue Identität zuzulegen. Dann lässt sie ihn entkommen. Auf einem Schiff fährt Benjamin in eine neue Zukunft – da tauchen Max, Stephan, Paul und sogar Marie an seiner Seite auf. Noch einmal wird ein Teil der Geschichte neu erzählt, jetzt wieder von Benjamin: Max, Paul und Stephan lagen nicht ermordet im Hotelzimmer, vielmehr haben sie quicklebendig auf Benjamin gewartet, der die Sache bei Europol alleine durchgezogen hat. Weil Benjamins Identität von der Cyber-Mafia enttarnt wurde, waren sie nun alle in Gefahr und brauchten einen Plan, wie sie wieder anonym werden können. Und ihr Plan war ein großer Social-Engineering Coup an Hanne Lindberg, deren Arbeit und Entwicklung sie verfolgt haben. Kein System ist unhackbar, auch Hanne Lindberg nicht. Benjamin sollte sie dazu bringen zu glauben, dass CLAY nie existiert hat. Damit sind Max, Paul und Stephan automatisch von den Fahndungslisten gestrichen. Und Benjamin muss mit neuer Identität entkommen.

Welche Geschichte stimmt – ist Benjamin eine multiple Persönlichkeit oder ein äußerst geschickter Social Engineer, – das überlässt der Film am Ende dem Zuschauer.

VERLAUFSPLAN

Arbeitsblatt	Titel und Stichpunkte zum Inhalt	Sprachniveau	Methodisch-didaktische Hinweise
Aufgaben vor dem Sehen des Films			
AB 1	Der Filmtitel: Who am I - Kein System ist sicher Inhaltliche Stichpunkte: Filmtitel, Erwartungshaltungen, Assoziationen zu den Filmthemen Identität und Netzsicherheit	A2 - B1/B2	→ Einführung in die Themen / den Film → Assoziationsmethode / Mindmap → Einzel- oder Gruppenarbeit; Plenum
AB 2_A AB 2_B	Das Genre des Films Idee für einen Hackerthriller Inhaltliche Stichpunkte: Genre, Hackersujet	A2 B1/B2	→ Einführung in Genre / Sujet → Wortübung, Plakatbetrachtung, Kreatives Schreiben → Einzel- oder Gruppenarbeit
AB 3	Hacker, Cracker, Script Kiddies Inhaltliche Stichpunkte: Hacker, Hackerkategorien bzw. -gruppen	B1/B2	→ Einführung in Themen des Films → Texterschließung → Einzel- und Gruppenarbeit
Aufgaben vor ODER nach dem Sehen des Films und mit Filmausschnitten			
AB 4_A AB 4_B	Visueller Stil Inhaltliche Stichpunkte: Bildgestaltung, Bildwirkung, Einstellungsgrößen, Farben, Raum, Perspektive, Licht	A2 B1/B2	→ Einführung in den Film ODER Vertiefung / visuelle Gestaltung → Bildbeschreibung, Bildanalyse → Einzel- oder Gruppenarbeit; Plenum
AB 5_A AB 5_B	Szenisch und clipartig Szenisch, clipartig, episodisch: Filmische Erzählformen Inhaltliche Stichpunkte: Filmische Erzählformen, Erzählstil	A2 B1/B2	→ Einführung in den Film ODER Vertiefung/ Erzählformen → Sequenzanalyse → Plenum oder Gruppenarbeit

Arbeitsblatt	Titel und Stichpunkte zum Inhalt	Sprachniveau	Methodisch-didaktische Hinweise
Aufgaben nach dem Sehen des Films und mit Filmausschnitten			
AB 6	Das Filmerleben beschreiben Inhaltliche Stichpunkte: Filmwirkung, Filmerleben	A2 B1/B2	→ Vertiefung des Films / Filmwirkung, Filmerleben → beschreibende Wörter zur Auswahl, Begründung der Auswahl → Einzelarbeit
AB 7_A AB 7_B	Rückblenden und Twists: Erzählstruktur Inhaltliche Stichpunkte: Erzählstruktur, Rückblende, Plottwists	A2 B1/B2	→ Vertiefung des Films / Handlungsverlauf und Erzählstruktur → Handlungsschritte einordnen, Fragen zur Erzählstruktur → Gruppenarbeit
AB 8	Figuren motivieren die Handlung Inhaltliche Stichpunkte: Handlungsverlauf, Figurenmotivation	B1/B2	→ Vertiefung des Films / Handlungsverlauf → Analyse von Figurenmotivationen, Fragen zur mündlichen oder schriftlichen (Stichpunkte) Beantwortung → Plenum, Gruppen- oder Einzelarbeit
AB 9_A AB 9_B	Hauptfigur: (Super)Held Benjamin Inhaltliche Stichpunkte: Figurencharakterisierung, Figurenbiographie, Figurenentwicklung	A2 B1/B2	→ Vertiefung des Films / Hauptfigur → Bildanalyse, Figurenanalyse, Arbeitsaufträge / Fragen zur schriftlichen Beantwortung → Gruppen- oder Einzelarbeit
AB 10_A AB 10.1_B AB 10.2_B	Die Hackergruppe CLAY Figurenensemble Hackermilieu Inhaltliche Stichpunkte: Figurencharakterisierung, Figurenorchestrierung, Figurenbeziehungen, Klischees	A2 B1/B2	→ Vertiefung des Films / Hauptfiguren; Kontextualisierung / Hacker → Figurenanalyse, Textarbeit, Arbeitsaufträge / Fragen zur mündlichen oder schriftlichen Beantwortung → Gruppen- oder Einzelarbeit
AB 11	Filmdramaturgie: Der erste Höhepunkt und die Folgen	B1/B2	→ Vertiefung des Films / erster Höhepunkt → Szenenanalyse, Fragen zur mündlichen

Arbeitsblatt	Titel und Stichpunkte zum Inhalt	Sprachniveau	Methodisch-didaktische Hinweise
	Inhaltliche Stichpunkte: Filmdramaturgie, erster Höhepunkt, Wendepunkt, Konfliktentwicklung		oder schriftlichen Beantwortung → Plenum oder Gruppenarbeit
AB 12	Zwei Erzählungen Inhaltliche Stichpunkte: Erzählperspektive, multiple Persönlichkeitsstörung, Plottwist	B1/B2	→ Vertiefung des Films / Handlung, Erzählperspektive → Rekapitulation oder Nacherzählung des Inhalts aus der Perspektive einer Figur → Einzel- oder Gruppenarbeit →
AB 13.1_A AB 13.1_B AB 13.2	Genrefilm Thriller Ein Thriller als Informationsmedium? Inhaltliche Stichpunkte: Genre, Figurenzeichnung / Antagonisten, Gesellschaftliche Funktion von Spielfilmen	A2 B1/B2	→ Vertiefung des Films / Genre, Kontextualisierung / Funktion von Filmen → Analyse der Genreelemente, Fragen zur mündlichen oder schriftlichen Bearbeitung, Erörterung → Einzel- oder Gruppenarbeit, Plenum
AB 14	Setdesign: Die Welt im Netz Inhaltliche Stichpunkte: Setdesign, Kostümbild	A2- B1/B2	→ Vertiefung des Films / Setdesign → Bildanalyse, kreative visuelle Umsetzung eines Inhaltes → Einzel- oder Gruppenarbeit
AB 15.1_A AB 15.1_B AB 15.2	Intertextualität: Margritte Fight Club Inhaltliche Stichpunkte: Intertextualität, Malerei, Film, Bildmotive, Erzählmotive, Subtext, Bedeutungen	A2 B1/B2	→ Vertiefung des Films, Kontextualisierung → Bildanalyse, Fragen zur mündlichen oder schriftlichen Beantwortung, Recherche – Filmvergleich → Plenum, Einzel- oder Gruppenarbeit

Anmerkung zu den Lösungshinweisen

Eine Reihe der Fragen und Aufgaben auf den Arbeitsblättern fordern zu interpretatorischen Antworten auf, die natürlich von den Lösungsvorschlägen abweichen können. Entscheidend ist hier die Begründung der Schülerinnen und Schüler für ihre Gedanken und Überlegungen.

Die Lösungsvorschläge sind nicht auf dem von den Lernenden zu erwartenden Sprachniveau formuliert und daher nicht als sprachlicher Erwartungshorizont zu verstehen, sondern als Sachinformationen für die Lehrerinnen und Lehrer gedacht.

VOR DEM FILM

DIDAKTISCHE UND LÖSUNGSHINWEISE ZU DEN ARBEITSBLÄTTERN

Der Arbeitsphase vor der Filmsichtung kommt nicht nur beim Einsatz fremdsprachiger Filme eine besondere Bedeutung zu. Unvoreingenommen vom Film und einem oft emotional stark bewegenden Seherlebnis können thematische Aspekte und Elemente der filmischen Gestaltung vorbereitend so erarbeitet werden, dass der Film differenzierter wahrgenommen wird. Das fördert im Anschluss auch die fundierte Auseinandersetzung mit dem Gesehenen. In der Vorbereitung werden für das Filmverständnis relevante Begriffe und Konzepte eingeführt, was den Verstehensprozess beim Einsatz fremdsprachiger Filme zudem unterstützt.

DER FILMTITEL: WHO AM I - KEIN SYSTEM IST SICHER (Arbeitsblatt 1)

Der Titel eines Films soll Aufmerksamkeit und Interesse wecken. Ein gut gewählter Titel kann eine Menge über das zu erwartende Seherlebnis erzählen. Der Titel „Who am I - Kein System ist sicher“ macht auch deshalb neugierig, weil er auf den ersten Blick verwirrt, denn er verknüpft zwei scheinbar nicht zusammengehörende Inhaltsbereiche miteinander: Der erste Teil stellt eine Frage nach Identität, der zweite Teil trifft eine Aussage über die Sicherheit von Systemen. Weiß man jedoch um das Sujet – ein Film über Hacker – , so eröffnen sich weitere Subtexte und Assoziationen, die die Teilsätze in einen Zusammenhang stellen, der eine Geschichte ergeben könnte: geht es um einen geheimen Hacker, der die Anfälligkeit von Systemen demonstriert? Oder um das Spiel mit Identitäten im Netz? Mit Hilfe von Assoziationen zum Filmtitel können die inhaltlichen Bereiche erschlossen und Erwartungshaltungen formuliert werden.

Das Arbeitsblatt 1 stellt diese Aufgabe in Form einer Mindmap.

Hinweis zur Differenzierung: Bei der Entwicklung von Assoziationen spielt auch das Tempo eine Rolle. Man sollte seine Gedanken fließen lassen können und nicht innehalten müssen, weil man nach dem richtigen Wort sucht. Den noch nicht so sprachgewandten Schülerinnen und Schülern sollte deshalb die Möglichkeit gegeben werden, auch muttersprachliche Begriffe zu verwenden. Diese werden dann in einem zweiten Arbeitsschritt ins Deutsche übersetzt.

Die Mindmap wird in Einzelarbeit erstellt, die Ergebnisse exemplarisch verglichen. Unterschieden sich die Erwartungshaltungen der Schülerinnen und Schüler grundlegend? Zu vermuten ist, dass die Erwartungen in ähnliche Richtungen gehen, aber aufgrund individueller Vorerfahrungen oder Prägungen können auch sehr unterschiedliche Assoziationen zu einer Kernidee entstehen.

Die Mindmap liefert zugleich eine Stoffsammlung, die für die Aufgabe auf dem Arbeitsblatt 2 genutzt werden kann.

DAS GENRE DES FILM + IDEE FÜR EINEN HACKERFILM (Arbeitsblatt 2)

Am Anfang von „Who am I – Kein System ist sicher“ stand die Idee, einen Film über Hacker zu machen. Regisseur und Autor Baran bo Odar und seine Co-Autorin Jantje Friese haben die Idee als Thriller umgesetzt. **Das Arbeitsblatt 2_A** leistet, ausgehend vom Plakat, eine erste Auseinandersetzung mit dem Genre des Films.

Das Arbeitsblatt 2_B stellt die Aufgabe, sich in die Situation der Drehbuchautoren zu versetzen und eine Idee für einen Thriller im Hackermilieu zu skizzieren. Neben der Förderung des Ausdrucksvermögens aktiviert die kreative Übung das Genrewissen der Schülerinnen und Schüler, macht den Schreibprozess eines Drehbuchautoren in Ansätzen erfahrbar und vermittelt dramaturgische Grundfragen am Anfang der Stoffentwicklung. Die Schülerinnen und Schüler müssen mit Begriffen und Vokabeln aus dem Themenbereich des Hackens arbeiten, was eine Vorentlastung für das spätere Hörverstehen bedeutet und sie bauen Erwartungshaltungen im Hinblick auf den Film auf.

Die Aufgabe kann einzeln oder in Gruppen bearbeitet werden. Für die Recherche zum Thema „Hacker“ kann das Arbeitsblatt 3 eingesetzt werden. Die in der Mindmap (Arbeitsblatt 1) notierten Assoziationen und Gedanken können als Stoffsammlung und Ideenreservoir genutzt werden. Tatsächlich beginnen viele Autorinnen und Autoren die Arbeit an einem neuen Stoff mit einer Mindmap zum Thema.

Nach der Filmsichtung vergleichen die Schülerinnen und Schüler ihre Ideen mit denen des Films: Welche Lösungen hat der Film für zentrale dramaturgische Fragen gefunden? Welche erzählerischen Elemente ähneln sich vielleicht?

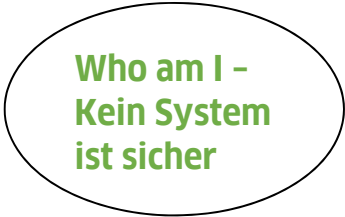
HACKER, CRACKER, SCRIPT KIDDIES (Arbeitsblatt 3)

Das Arbeitsblatt 3 stellt ausgewählte Hintergrundinformationen zum Thema „Hacker“ zusammen. Die kurzen Texte versuchen eine Definition des Begriffs bzw. unterscheiden Hacker nach verschiedenen Kriterien: ihren technischen Fertigkeiten, ihren Motiven und der Legitimation ihres Tuns. Das Arbeitsblatt dient einer ersten inhaltlichen Auseinandersetzung oder kann als Recherchematerial für die Bearbeitung der Aufgabe „Idee für einen Hackerfilm“ eingesetzt werden.

ARBEITSBLATT 1

DER FILMTITEL: WHO AM I - KEIN SYSTEM IST SICHER

„Who am I - Kein System ist sicher“ ist ein Film über Hacker. Was bedeutet der Filmtitel? Welche Assoziationen weckt er? Was erwarten Sie von einem Film mit diesem Titel? Erstellen Sie eine Mindmap zum Filmtitel.



Who am I -
Kein System
ist sicher

ARBEITSBLATT 2_A DAS GENRE DES FILMS

Aufgaben

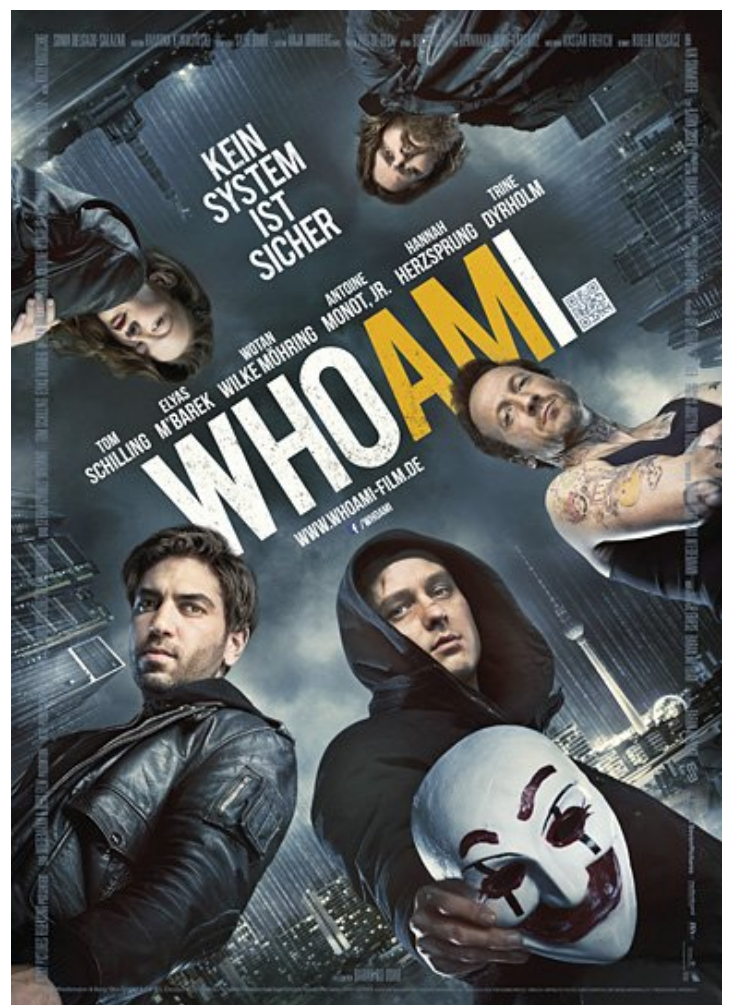
1. Ordne den deutschen Wörtern die richtige französische Entsprechung zu:

1.	düster	A	<i>excitant</i>	1.=
2.	heiter	B	<i>divertissant</i>	2. =
3.	spannend	C	<i>amusant</i>	3. =
4.	lustig	D	<i>quotidien</i>	4.=
5.	traurig	E	<i>menaçant</i>	5.=
6.	dramatisch	F	<i>drôle</i>	6.=
7.	bedrohlich	G	<i>triste</i>	7.=
8.	unterhaltsam	H	<i>sombre</i>	8.=
9.	alltäglich	I	<i>dramatique</i>	9.=

2. Welche der Wörter passen zum Filmplakat?
Markiere die Wörter!

3. Was denkst du: Zu welchem Genre gehört der Film?

- Komödie
- Thriller
- Drama
- Science-Fiction



ARBEITSBLATT 2_B

IDEE FÜR EINEN HACKERTHRILLER

Am Anfang von „Who am I – Kein System ist sicher“ stand die Idee, einen Film über Hacker zu machen. Regisseur und Autor Baran bo Odar und seine Co-Autorin Jantje Friese haben die Idee als Thriller umgesetzt.

Aufgabe

Versetzen Sie sich in die Position der Drehbuchautoren und schreiben Sie ein kurzes und spannendes Exposé (eine Seite) für einen Hackerthriller.

Die folgenden Fragen dienen als Hilfestellungen.

- Was zeichnet einen Thriller aus? Welche Elemente muss ein Thriller haben?
Machen Sie Stichpunkte.
- Was wissen Sie über Hacker? Legen Sie eine kleine Stoffsammlung an. Recherchieren Sie im Internet oder lesen Sie die Informationen auf dem Arbeitsblatt 3.
- Bestimmen Sie Ihre Hauptfigur. Sie soll ein Hacker sein. Aber was für ein Charakter ist sie? Welches sind ihre wichtigsten Eigenschaften?
- Welches Ziel will Ihre Hauptfigur erreichen und warum? Hat sie Helfer oder Freunde?
- Wer ist der Gegenspieler Ihrer Hauptfigur? Was ist sein Ziel?
- Was macht den Gegenspieler besonders gefährlich? (Nicht vergessen: Sie schreiben einen Thriller!)
- Überlegen Sie sich eine besonders spannende Szene. Die Bedrohung Ihrer Hauptfigur soll stark spürbar werden.
- Überlegen Sie die wichtigen Wendungen der Handlung.
- Wie geht Ihre Geschichte aus?

Genre: Thriller

Das Wort „Thriller“ leitet sich von dem englischen „thrill“ ab. „Thrill“ bedeutet „Nervenkitzel“. Und genau darum geht es bei einem Thriller. Die Zuschauer sollen atemlos vor Spannung sein. Sie sollen die Spannung als „thrill“ im Körper spüren.

In einem Thriller wird die Hauptfigur die ganze Zeit bedroht. Manchmal entsteht die Bedrohung ganz langsam und steigert sich. Manchmal weiß man lange nicht, wer hinter der Bedrohung steckt.

Der Gegenspieler der Hauptfigur kann eine einzelne Person, eine Gruppe oder auch eine Institution sein.

ARBEITSBLATT 3

HACKER, CRACKER, SCRIPT KIDDIES

Der Begriff Hacker ist nicht einfach zu definieren. Hacker sind zunächst einfach Leute, die sich sehr gut mit Technik und Informationstechnologie auskennen und viel Spaß daran haben, Sachen auszuprobieren. Wau Holland, einer der Gründer des legendären Chaos Computer Clubs, soll gesagt haben: „Ein Hacker ist jemand, der versucht einen Weg zu finden, wie man mit einer Kaffeemaschine Toast zubereiten kann“.

Vgl.

<https://de.wikipedia.org/wiki/Hacker>; Stand August 2015

Aber was ist zum Beispiel mit Hackern wie bei **Anonymous**?

Anonymous ist ein Kollektiv von Netzaktivisten weltweit. Niemand weiß, wer dahinter steckt. Sie bleiben anonym, wie der Name schon sagt. Anonymous setzt sich für die Informationsfreiheit im Netz ein, aber auch für andere politische Ziele. Anonymous hat die Occupy-Bewegung unterstützt oder internationale Konzerne wie den Saatguthersteller Monsanto attackiert. Viele Menschen teilen die politischen Ziele von Anonymous. Aber ihre Aktionen sind moralisch und juristisch oft fragwürdig: Sie legen Server lahm oder drohen damit, Daten von politischen Gegnern öffentlich zu machen.

Aktivisten von Anonymous treten nicht nur im Netz in Erscheinung, sondern auch in der realen Welt. Dann tragen sie häufig Masken.

Die Maske des irischen Widerstandskämpfers Guy Fawkes ist zu einem Markenzeichen für sie geworden.

Aufgabe

Lesen Sie die Texte auf dieser Seite: Wie kann man Hackergruppen unterscheiden?

Das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnologie in Deutschland unterscheidet **Hacker, Cracker und Script Kiddies**:

„... **Hacker** (sind) Leute, die ziemlich viel Ahnung von Technik haben und in Systeme eindringen, um das System an sich zu verstehen. ... Illegal werden Hacker erst dann, wenn sie ohne Berechtigung zum Beispiel den Großrechner einer Uni hacken, um zu sehen, wie der funktioniert.“

Böswillige Hacker heißen **Cracker**. Diese Leute verstehen ihr Handwerk genau wie Hacker. Allerdings dringen sie in fremde Systeme ein, um dort Schaden anzurichten. Sie löschen, verändern oder missbrauchen geschützte Datenbestände oder Programme.

Script Kiddies wissen meist überhaupt nicht was sie tun – halten sich selbst aber für Hacker ... Alle Script Kiddies haben die gleiche Strategie: ziellos nach einer bestimmte Schwäche suchen und diese dann ausnutzen... Das macht diese Angreifer besonders gefährlich. Oft wissen sie einfach nicht, welchen Schaden sie mit ihrem Verhalten anrichten können.“

Quelle: www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/GefahrenImNetz/Hacker/hacker_node.html; Stand: August 2015



URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/56/Anonymous_gets_TV_interview.JPG; von Michael Pattinson (Eigenes Werk) [Public

VOR ODER NACH DEM FILM **DIDAKTISCHE UND LÖSUNGSHINWEISE ZU DEN ARBEITSBLÄTTERN**

VISUELLER STIL **(Arbeitsblatt 4)**

Der visuelle Stil von „Who am I – Kein System ist sicher“ betont Sujet und Genre – die technisierten Parallelwelt der Hacker, ihr nächtliches Treiben im Verborgenen, die Thrilleratmosphäre. Er ist geprägt von entsättigten, manchmal fast monochromen Farben. Es dominieren Innenräume oder urbane Settings, die zumeist bei Nacht gezeigt werden, und Low-Key-Licht. In vielen Einstellungen arbeiten Regisseur und Kameramann mit der Zentralsperspektive, in deren Fluchtlinien die Figuren wie gefangen scheinen, die trotzdem zugleich den Eindruck von Bewegung und Dynamik vermittelt. Gänge, Flure, Linien aus Licht assoziieren Verbindungslinien im Netz, durch die die Protagonisten schnell navigieren, die sie aber auch nicht verlassen können.

Das Arbeitsblatt 4, differenziert für Niveaus A2 und B1/B2, mit ausgewählten Filmstilen rückt Aspekte des visuellen Stils in den Fokus. Es fordert die Schülerinnen und Schüler dazu heraus, genau hinzuschauen, bewusst wahrzunehmen und das Gesehene und seine Wirkung in Worte zu fassen. Relevante Gestaltungsmerkmale werden analysiert.

Als einstimmende Übung führt es zudem in die Welt des Films ein und sensibilisiert für die Wahrnehmung der ästhetischen Gestaltung während der Filmsichtung.

Als Übung nach dem Film dient es der Vertiefung und Analyse des ästhetischen Filmerlebens.

Die Kopiervorlage ist für Einzel- oder Kleingruppenarbeit konzipiert, wobei im ersten Schritt jede Schülerin bzw. Schüler oder jede Kleingruppe nur zwei Bilder bearbeitet. Das Ziel dabei ist die intensive Betrachtung und Durchdringung eines jeden Bildes.

Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt und verglichen: Welche ästhetischen Gestaltungselemente finden sich auf allen Bildern wieder?

→ *Weitere Lösungshinweise. Die hier für die Variante 4_B gegebenen Hinweise beziehen sich auf den Einsatz der Übung VOR dem Film. Die Figuren und die Geschichte sind entsprechend noch nicht bekannt. Das erleichtert die Konzentration auf das tatsächlich Abgebildete. Haben die Schülerinnen und Schüler den Film bereits gesehen, dann sollten sie sich zunächst bemühen, das Bild für sich genommen zu beschreiben und zu decodieren. Im Weiteren kann dann auf die Bedeutung des Bildes im Gesamtzusammenhang eingegangen werden. Bei den Lösungshinweisen sind jeweils auch die Einstellungsgrößen der Kamera mit angegeben. Die Aufgabe kann aber auch bearbeitet werden, wenn diese oder auch andere Fachbegriffe z.B. zur Lichtsetzung nicht bekannt sind.*



Bildbeschreibung: Die Totale zeigt einen jungen Mann, der eine ältere Frau führt, den Arm um ihre Schulter gelegt. Sie gehen auf dem Mittelstreifen einer mehrspurigen und viel befahrenen Straße. Die Frau trägt Hausschuhe und offensichtlich ein Nachthemd. Es ist Nacht. Links und rechts fahren die Autos in dichter Folge an ihnen vorbei, die Schweinwerfer eingeschaltet. Im Hintergrund leuchten vereinzelte Fenster in den dunklen Gebäuden, Straßenlampen sowie im Zentrum, unmittelbar über den Köpfen des ungleichen Paares eine Coca-Cola-Werbung.

Wirkung und Begründung: Das Bild wirkt verstörend und traurig, auch bedrückend.

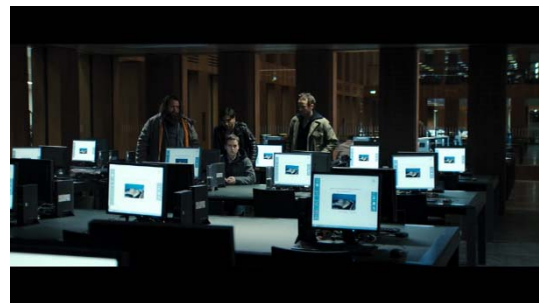
Die beiden Figuren wirken alleine und verloren. Das wird durch ihre Haltung und die unpassende Kleidung unterstrichen. Was machen sie alleine in der Nacht mitten auf der Straße? Die Umgebung wirkt technisiert, abweisend. Es sind keine anderen Menschen zu erkennen. Es ist auch kein Ausweg sichtbar. Die Fluchtlinien werden durch die sie eingrenzenden Autos und deren Schweinwerfer definiert. Sie laufen auf die Cola-Werbung zu, zynischer Verweis auf Popkultur und globalisierte Wirtschaft, da sie kein bedeutungsvolles, sinnhaftes Zeichen für diese beiden Menschen darstellt.

Bildbeschreibung: Die Nahaufnahme zeigt einen jungen Mann und eine Frau, die ihn am Arm führt und vorangeht. Ihre Gesichter sind angespannt. Sie gehen in einem engen Gang, der mit ockerfarbenen Kacheln ausgekleidet ist. Das Licht stammt von Lampen, die in regelmäßigen Abständen in der Decke eingelassen sind. Am Ende des Gangs fällt Licht auf eine weiße Wand.

Wirkung und Begründung: Das Bild wirkt spannend und dynamisch. Das wird zum einen durch den Gesichtsausdruck der beiden Personen hervorgerufen. Sie schauen gleichermaßen angespannt und erwartungsvoll nach vorn. Als ob sie etwas befürchten und auf der Hut sind. Die Dynamik wird auch durch ihre Bewegung, man sieht, dass sie rasch laufen, hervorgerufen. Unterstützt wird der dynamische Bildeindruck durch die Rauminszenierung mit Fluchtperspektive. Die Spannung wird durch die Lichtgestaltung mit hellen und dunkleren Feldern verstärkt.



Beschreibung: Die Halbtotale zeigt vier junge Männer von vorne, die nebeneinander einen Flur entlanglaufen. Sie tragen dunkle Kleidung und Jacken, drei von ihnen haben Kapuzen auf. Der breite Gang aus weißen Steinen sieht aus wie der Keller eines großen öffentlichen Gebäudes. Rohre laufen an der Decke entlang, Neonröhren befinden sich in regelmäßigen Abständen an der Wand. Im Vordergrund sind kahle Wände und Türen in einem hellen Blau zu sehen.



Beschreibung: Die Totale zeigt vier junge Männer am Ende eines großen, modernen Raums, der mit Computern auf Tischen bestückt ist. Einer von ihnen sitzt vor einem der Monitore, die anderen drei sind in einer Art Halbkreis um ihn herum gruppiert. Alle Monitore auf den Tischen sind eingeschaltet, alle zeigen das gleiche Bild. Der Raum ist hinter den Männern von einer Fensterwand begrenzt, die den Blick eröffnet in weitere Räume dahinter. In den Fenstern spiegeln sich die Monitore. An der linken

Bildwirkung und Begründung: Der Bildeindruck ist dynamisch, spannungsvoll, aber auch etwas bedrohlich. Bedrohlich wirken die vier Männer in ihrer dunklen Kleidung, die in einer Reihe marschieren wie Soldaten. Sie wirken entschlossen und haben etwas vor, das erzeugt auch Spannung. Die Umgebung wirkt technisiert und kalt, unmenschlich. Es gibt kein natürliches Licht. Auch hier erzeugt die Fluchtperspektive Dynamik, ebenso wie offensichtlich Bewegung vermittelnde Körperhaltung der Figuren. Eine der Figuren schaut nach hinten, als würden sie verfolgt.

Seite zieht sich eine strukturierte hohe Holzwand entlang, die sich über mehr als ein Stockwerk zu erstrecken scheint und im Bildhintergrund verliert. Wirkung und Begründung: Die Figuren wirken verloren, isoliert und gefangen. Die Wirkung wird durch ihre Anordnung im Raum und natürlich die Raumgestaltung erzeugt. Der Raum erscheint technisiert, futuristisch, kalt. Es gibt keine anderen Menschen. Es gibt natürliches Licht, aber starke Hell-Dunkel-Kontraste durch die leuchtenden Monitore im eher dämmrigen Raum. Der Raum bzw. das Gebäude wirkt wie ein verschachteltes Labyrinth. Ein Ausgang ist nicht wirklich zu sehen.



Beschreibung: Das in einer halbnahen Einstellungsgröße gefilmte Bild zeigt eine Figur in einem engen Gang, zwischen Metallschränken oder etwas Ähnlichem. Es ist sehr dunkel, aber alles ist in ein rötliches Licht getaucht. Nur eine kleine Leuchte ist am Ende des Gangs an der Wand zu sehen und die Figur hält eine Taschenlampe in der Hand. Sie ist dunkel gekleidet, trägt eine Kapuze und ist nur schwer zu erkennen. Sie scheint eine Maske zu tragen.

Wirkung und Begründung: Das Bild wirkt spannungsvoll und bedrohlich. Der Eindruck entsteht zum einen durch die Situation – die Figur scheint offensichtlich irgendwo einzubrechen, sie ist maskiert und mit Taschenlampe unterwegs – und die Inszenierung der Figur im Raum: Sie wirkt wie gefangen in dem engen Gang. Verstärkt wird der Eindruck durch die Farbe Rot, die für Gefahr steht, und die Low-Key-Beleuchtung mit extremen Hell-Dunkel-Gegensätzen.

Beschreibung: Die Nahaufnahme zeigt das Gesicht eines jungen Mannes, der auf etwas außerhalb des Bildes schaut. Die eine Seite seines Gesichtes ist schwach beleuchtet, die andere liegt im Schatten. Er wirkt aufgewühlt, erschrocken oder auch verängstigt. Er steht in einem Flur, die Wände links und rechts sind mit buntem Graffiti bemalt, im Hintergrund sind junge Leute zu erkennen. Der Ort ist dämmrig beleuchtet, an der Wand am Endes Flurs erkennt man hinter seinem Kopf eine rosafarbene Neonröhre.

Wirkung und Begründung: Das Bild wirkt surreal und verstörend. Diese wird vor allem durch den Kontrast zwischen dem Ort und der Figur erzeugt. Der Ort scheint mit seinen bunt bemalten Wänden und den entspannten jungen Leuten im Hintergrund ein jugendkultureller Freizeitort zu sein – ein Jugendzentrum oder ein Club. Der Gesichtsausdruck des Mannes passt nicht dazu. Auch er wirkt wie gefangen, wie fixiert oder wie in einem Traum. Dass er eine „Licht- und Schattenseite“ hat, wird durch das Licht verdeutlicht. Insgesamt ist die Lichtstimmung low-key, was zum surrealen, traumhaften Eindruck beiträgt.



Beschreibung: Die Halbtotale zeigt eine rennende Figur von vorne in einem Wagon. Die Figur scheint von ihrer Statur her eher ein Mann zu sein. Sie ist dunkel gekleidet, trägt eine Kapuze und eine Clownsmaske. Im Hintergrund ist eine weitere stehende Gestalt zu erkennen. Der Wagon ist in dunkles, bläuliches Licht getaucht. Insgesamt ist es eher dämmrig. Licht fällt in schmalen Streifen durch kleine Fenster in den Seitenwänden. An der Decke befinden sich in regelmäßigen Abständen Lampen. An den Wänden ziehen sich Bänke entlang, davor jeweils eine Reihe von Stangen zum Festhalten.

Wirkung und Begründung: Das Bild wirkt düster, unheimlich, bedrohlich. Die Wirkung wird erzeugt zum einen durch die erkennbare Handlung: die Figur läuft, entweder läuft sie vor etwas davon oder auf etwas zu. Aber sie trägt eine Maske, sie ist nicht einzuschätzen. Zum anderen trägt die düster-futuristische Lichtstimmung zur Bildwirkung bei wie auch die Verwendung der Fluchtperspektive, die dynamisiert, aber die Figur auch wie gefangen in den Fluchtlinien erscheinen lässt.



Beschreibung: Die Totale zeigt eine rennende Gestalt von hinten in einem Eisenbahn- oder U-Bahn-Tunnel. Sie läuft neben den Schienen, der Tunnel ist ausgestattet mit Rohren und Sprossen, die sich an der Wand entlang ziehen. Es ist dunkel, Licht spendet nur eine Reihe von Leuchtröhren hoch oben an der Wand. In der Ferne nähert sich ein Licht – ein Zug? Der Tunnel ist monochrom in einer graubraunen Farbe gehalten.

Wirkung und Begründung: Das Bild wirkt spannungsvoll und bedrohlich zum einen durch das Sujet – der Mann scheint auf der Flucht, entweder vor jemandem oder hinaus aus dem Tunnel. Zugleich nähert sich ein Zug von vorn, der eine potenzielle Gefahr darstellt. Die Farb- und Lichtgestaltung tragen zum düster-bedrohlichen Eindruck bei. Die Fluchtperspektive dynamisiert das Bild und verstärkt die Spannung.

SZENISCH, CLIPARTIG, EPISODISCH: FILMISCHE ERZÄHLFORMEN (Arbeitsblatt 5)

„Who am I – Kein System ist sicher“ verbindet **unterschiedliche Formen des filmischen Erzählens**: dramatische Szenen, Dialogszenen und clipartig geschnittene Montagen. Die oft kurzen Episoden und der häufige Einsatz von Montagen aus teilweise sehr unterschiedlichem Bildmaterial tragen zum schnellen, dynamischen Erzählstil bei, der eine Besonderheit des Films ist und zur genaueren Betrachtung auffordert.

Eine Sequenz, die in kurzer Zeit die unterschiedlichen Erzählformen zusammenbringt, ist die von der Gründung der Gruppe CLAY bis zu ihrem kometenhaften Aufstieg und Erfolg in den sozialen Netzwerken. Sie bietet sich für eine Analyse der unterschiedlichen verwendeten Erzählformen an.

Die Analyse kann vor der Filmsichtung erfolgen und wird die Schülerinnen und Schüler so für die Erzählweise des Films sensibilisieren, sie kann aber auch im Anschluss zur vertiefenden Auseinandersetzung durchgeführt werden.

Das **Arbeitsblatt 5 differenziert nach Niveaustufen A2 und B1/B2.**

Je nach den Vorkenntnissen und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler im Hinblick auf Filmanalyse kann die Aufgabe selbstständig in Gruppen oder mit stärkerer Anleitung im Plenum bearbeitet werden. Der Ausschnitt muss in jedem Fall mehrfach angeschaut werden können. Dies setzt voraus, dass die Lehrperson über eine DVD des Films verfügt.

→ *Die Lösungshinweise werden für die Niveaustufe B1/B2 gegeben. Das Arbeitsblatt 5_A für die Niveaustufe A2 ist analog angelegt, bearbeitet jedoch einen kürzeren Ausschnitt, nämlich nur die erste Szene und die erste darauf folgende Montage, mit vereinfachter Fragestellung und mehr Bearbeitungshilfen.*

Aufgabe 5 B

Untersuchen Sie die Verwendung von Erzählformen in der Sequenz „Die Anfänge von CLAY“, Time-Code 00:28:54 – 00:33:01.

→ **Hinweis:** Eine knappe Beschreibung der Erzählformen findet sich auf dem Arbeitsblatt 5.

Zerlegen Sie die Sequenz in ihre Teilsequenzen oder Szenen. Beschreiben Sie den Inhalt der Teilsequenzen oder Szenen. In welcher Erzählform wird der Inhalt vermittelt? Überlegen Sie Gründe, warum die Erzählform gewählt wurde.

Szene oder Teilsequenz Zeit	Inhalt	Erzählform und besondere Gestaltungsmerkmale (Bild und Ton)	Warum wurde diese Form gewählt?
00:28:54 – 00:30:40	Im Haus von Benjamins Großmutter haben sich die vier Hacker ihr Hauptquartier eingerichtet. Jetzt geht es um die Frage, ob die Vier zu einer Marke und bekannt werden. Max, Stephan und Benjamin wollen eine Marke werden – so wie Anonymous oder MRX. Paul ist dagegen, er will, dass sie unauffällig bleiben. Max ergreift die Initiative: Er nimmt mit Stephan ein Video auf, auf dem er eine Maske trägt und eine Art Erkennungsspruch für die vier Hacker aufnimmt. Jetzt fehlt nur noch ein Name: CLAY – Clowns Laughing At You – steuert Benjamin bei. Paul will nicht mitmachen und fordert eine Abstimmung. Als alle für die Marke stimmen, gibt er klein bei.	Erzählt wird in Form einer dramatischen Szene . Nicht ganz klar wird, ob es einen längeren Zeitsprung in der Szene gibt, bevor Max und Stephan die Videoaufnahme machen. Auffällig ist die Verwendung eines Freeze, das Bild bleibt eingefroren stehen, nachdem Benjamin den Namensvorschlag gemacht hat. Zusätzlich tauchen nacheinander die Buchstaben C-L-A-Y auf dem Bild auf, mit akustischen Signalen unterlegt.	Die Entscheidung, eine Marke zu werden, ist mit einem Konflikt verbunden, denn Paul ist dagegen. Das verlangt eher nach der szenischen Auflösung, in der unterschiedliche Haltungen zum Konflikt zum Ausdruck kommen können. Die Szene braucht sowohl Handlung als auch Dialog.
00:30:40 – 00:31:44	CLAY führen ihren ersten Coup durch: einen Hack der Präsentation der Aktienkursentwicklung: Die Kurve nimmt in den Börsennachrichten die Form einer Hand mit hochgestrecktem Mittelfinger an.	Die Miniepisode wird in Form einer Montage umgesetzt. Clipartige, kurze Einstellungen, extreme Wechsel zwischen den Einstellungsgrößen – von Detail bis Total –, rhythmisch auf Musik geschnitten zeigen die Durchführung des Hacks. Dazwischen geschnitten sieht man das Ergebnis in den Börsennachrichten.	Der Vorgang selbst ist nur im Hinblick auf sein Ergebnis spannend. Insofern will man ihn möglichst schnell erzählen. Durch die Umsetzung in Form einer Montage wird Tempo und Dynamik geschaffen, die den Zuschauer mitreißt.

00:31:45 - 00:31:48	Benjamin sitzt Hanne Lindberg gegenüber und erzählt, dass sie Blut geleckt hatten. Ihr nächstes Ziel sei ein Pharmaunternehmen gewesen.	Klassische Dialogszene.	Die Dialogszene entspricht der Situation, in der sich Benjamin und Hanne Lindberg befinden: Benjamin legt sein Geständnis ab.
00:31:49 - 00:32:09	CLAY hacken ein Pharmaunternehmen, sodass die Beleuchtung der Büros in dem Hochhaus den Schriftzug „We kill animals“ ergibt.	Die Szene wird in Form einer Mini-Montage aus kurzen Einstellungen umgesetzt.	Schnelle und dynamische Erzählweise.
00:32:10 - 00:32:19	Die vier Hacker von Clay sitzen an ihren Rechnern, hacken und schlucken zwischendurch Ritalin, um wach zu bleiben.	Die Szene wird in Form einer Montage aus kurzen Einstellungen – unterlegt mit der Erzählerstimme Benjamins – umgesetzt.	Dynamische Beschreibung eines Vorgangs.
00:32:20 - 00:33:01	Großes Echo auf die Hackeraktionen von CLAY in den sozialen Netzwerken. Unterschiedliche Nutzer amüsieren sich über ihre Aktionen. Ihre Beliebtheit steigt, sie werden zu Stars im Netz. In zwei Nachrichtensendungen des Fernsehens wird über sie berichtet und die Frage gestellt, wer hinter der Maske steckt – eine kriminelle Organisation oder pubertierende Teenager.	Montagesequenz aus unterschiedlichem Bildmaterial: online-Nachrichten, Websites von sozialen Netzwerken, Schlagzeilen, die darüber gelegt werden, dazwischen verschiedene einzelne oder Gruppen von Nutzern, die sich über die Aktionen amüsieren. Am Ende: Montage aus Fernsehnachrichten. Unterlegt mit treibender, elektronischer Musik.	Diese Montage ist zum einen erzählend – sie erzählt die weitere Erfolgsgeschichte von CLAY – sowie beschreibend: der Hype um CLAY wird durch die Vielzahl der Beispiele deutlich gemacht. Die Montage rafft Zeit, die Entwicklung von sicherlich einigen Wochen wird in weniger als einer Minute erzählt. Die Dynamik spiegelt das erhitzte Lebensgefühl der Hacker.

ARBEITSBLATT 4 _A VISUELLER STIL

1. Was ist auf den Bildern zu sehen?

Bild 1	Bild 2
--------	--------

2. Wie wirken die Bilder? Wählen Sie für jedes Bild zwei Wörter aus! Warum wirken die Bilder so?

Bild 1 wirkt: weil:	Bild 2 wirkt: weil:
--------------------------------	--------------------------------

Wörter für die Beschreibung der Bilder:

Mann, Frau, Gesicht,
Hausschuhe, Jacken,
Kapuze, Maske, Straße,
Gang, Tunnel, Nacht,
Lampen, Licht, Schatten,
Autos, Scheinwerfer,
Taschenlampe

jung, alt, dunkel, hell,
eng, allein, groß, klein,
erschrocken

rennen, gehen, eilen,
fliehen

Wörter für die Wirkung der Bilder:

spannend, dynamisch,
traurig, einsam,
verstörend, kalt,
abweisend, bedrohlich,
unheimlich, surreal

ARBEITSBLATT 4 _B

VISUELLER STIL

Analysieren Sie den visuellen Stil des Hackerthrillers „Who am I – Kein System ist sicher“ am Beispiel von zwei Filmstilen

3. Beschreiben Sie jedes Bild:

Bild 1	Bild 2
--------	--------

4. Welche Wirkung haben die Bilder?

Bild 1	Bild 2
--------	--------

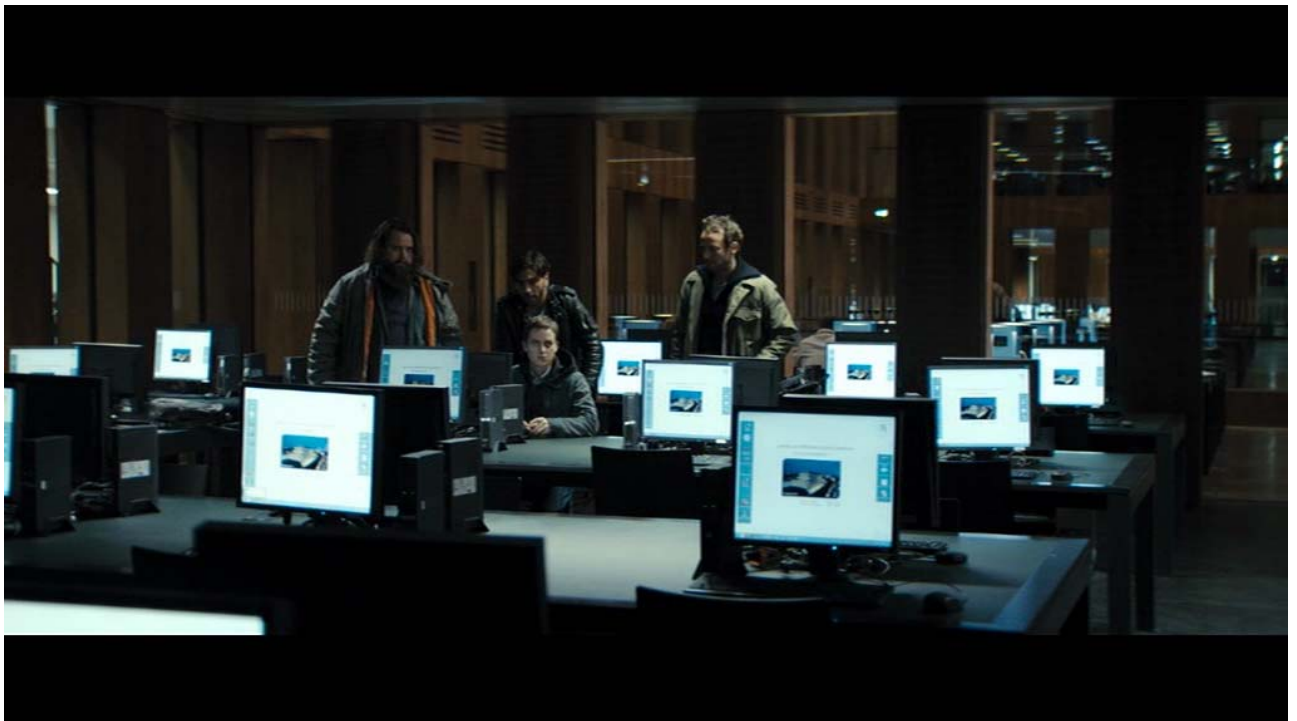
5. Welche visuellen Elemente erzeugen die Wirkung?

Bild 1	Bild 2
--------	--------

6. Vergleichen Sie ihre Ergebnisse mit denen Ihrer Mitschüler! Gibt es ähnliche visuelle Elemente auf allen Bildern? Ist ein visueller Stil erkennbar?

Arbeitsblatt 4.1





Arbeitsblatt 4.3



Arbeitsblatt 4.4



ARBEITSBLATT 5 _ A

SZENISCH UND CLIPARTIG: FILMISCHE ERZÄHLFORMEN

Aufgabe

Schaut euch den kurzen Ausschnitt an (Time-Code 00:28:54 - 00:31:44). Er besteht aus zwei Teilen.

**Worum geht es in jedem Teil?
Ihr könnt auch den schriftlichen Dialog zur Hilfe nehmen.**

**Welche Erzählform wird verwendet?
Welche Merkmale fallen euch auf?**

Formes narratives

Le principe de la narration cinématographique consiste généralement en une conversion de contenus en images. Il existe différentes formes de la narration filmique.

La forme la plus courante est la scène dramatique. Dans celle-ci, le fond est transposé dans les actions et dialogues des acteurs. Elle comprend presque toujours un conflit. Il existe aussi des scènes de pur dialogue, mais elles sont plus rares sur le grand écran.

Il existe une forme narrative appelée montage. On la connaît bien souvent grâce aux clips musicaux. Un montage se compose de courtes séquences placées les unes à la suite des autres. Il ne contient pas ou peu de dialogues et est accompagné de musique. Les montages sont réalisés de manière à comprimer le temps et l'espace et accélérer la narration. Leur effet en est souvent dynamique et presque physiquement perceptible.

Aufgabe	Teil 1 00:28:54 - 00:30:40	Teil 2 00:30:41 - 00:31:44
Worum geht es?		
Welche Erzählform? Welche Merkmale?		

Teil 1 - Dialoge

Benjamin (Erzählerstimme): Wir brauchten ein Headquarter. Das Haus meiner Oma war der perfekte Ort dafür.

Stephan: Das erinnert mich an die alten Zeiten. Chaos-Computer-Club und so. Herrlich.

Max: Yes! 1 Million Klicks.

Stephan: Yes! Haha!

Max: Wir brauchen einen Namen! Wir müssen eine Marke werden! Wir müssen..., wir müssen groß werden.

Paul: Alles, was Aufmerksamkeit generiert, ist kontraproduktiv. Wir bleiben unter dem Radar.

Stephan: Scheiß auf Radar! Fette Marke ist geil, so wie Anonymous oder ... (unbekannter Name)!

Benjamin und Max: Wie MRX.

Paul: Spinnt ihr jetzt alle komplett?!

Benjamin (Erzählerstimme): Max hatte eine Idee. Und wenn Max eine Idee hatte, dann war er nicht mehr zu stoppen.

Max: Bingo!

Max: This little clown is jolly and fat. This little clown was a big red head. This little clown is strong and tall. This little clown is wee small, but this one does the funniest tricks of them all.

Paul: Eh sorry, aber ich mach bei der Scheiße nicht länger mit.

Stephan: Jetzt zieh doch mal den Stock aus dem Arsch.

Paul: Zieh du doch!

Stephan: Ja, kein Problem.

Paul: Ich fordere eine Abstimmung.

Max: Okay, wer ist dafür?

Max: Ja, dann brauchen wir jetzt nur noch einen Namen.

Benjamin: Wie wäre es denn mit CLAY, also Clown Laughing at You. Weil, es geht ja um Spaß und wegen der Maske.

Stephan: CLAY

Benjamin: Hm.

Max: Da kann man viel reininterpretieren. Auf CLAY. Paul.

Stephan: Auf CLAY!

Teil 2 - Dialoge

Benjamin (Erzählerstimme): CLAYS nächste Aktion war ein kleiner Gruß an die Finanzwelt.

Aide lexicale

Erinnern- rappeler

die alten Zeiten - le bon vieux temps

Chaos-Computer-Club (legendärer

Verein politisch aktiver Hacker -

un cercle légendaire de hackers

politiquement actifs

herrlich - magnifique

Klicks- Kurzform für Mausclick - clics

Marke / fette Marke- une marque

Aufmerksamkeit - attention

generieren - générer

kontraproduktiv- contre-productif

unterm Radar bleiben - être

indétectable

geil - cool

spinnen - déconner

den Stock aus dem Arsch ziehen -

sortir le balais du cul

Abstimmung - un vote

reininterpretieren / - réinterpréter

hineininterpretieren - se faire des

idées

Finanzwelt- le monde de la finance

ARBEITSBLATT 5_B

SZENISCH, CLIPARTIG, EPISODISCH: FILMISCHE ERZÄHLFORMEN

„Who am I – Kein System ist sicher“ verbindet **unterschiedliche Formen des filmischen Erzählens**: dramatische Szenen, Dialogszenen und clipartige Montagen.

Aufgabe

Untersuchen Sie die Verwendung von Erzählformen in der Sequenz „Die Anfänge von CLAY“.
(Time-Code 00:28:54 – 00:33:01)

Zerlegen Sie die Sequenz in ihre Teilsequenzen oder Szenen. Beschreiben Sie den Inhalt der Teilsequenzen oder Szenen. In welcher Erzählform wird der Inhalt vermittelt? Überlegen Sie Gründe, warum die Erzählform gewählt wurde.

Filmisches Erzählen und Erzählformen

Filmisches Erzählen bedeutet ganz allgemein, dass Inhalte in Bilder zerlegt werden. Es gibt unterschiedliche Formen für das filmische Erzählen.

Die häufigste Form ist die **dramatische Szene**. Hier werden Inhalte in Handlung der Schauspieler und Dialoge übersetzt. Fast immer gibt es einen Konflikt in der Szene.

Es gibt auch **reine Dialogszenen**. Sie sind im Kinofilm aber seltener.

Eine weitere Form ist die so genannte **Montage**. Man kennt sie häufig aus Videoclips. Eine Montage besteht aus schnell geschnittenen kurzen Einstellungen, sie hat keinen oder nur ganz wenig Dialog und ist mit Musik unterlegt. Montagen werden eingesetzt, um Zeit und Raum zu verdichten und schnell zu erzählen. Sie haben oft eine dynamische, fast körperlich spürbare Wirkung.

Szene oder Teilsequenz Zeit	Inhalt	Erzählform und besondere Gestaltungsmerkmale (Bild und Ton)	Warum wurde diese Form gewählt?

Szene oder Teilsequenz Zeit	Inhalt	Erzählform und besondere Gestaltungsmerkmale (Bild und Ton)	Warum wurde diese Form gewählt?

NACH DEM FILM

DIDAKTISCHE UND LÖSUNGSHINWEISE ZU DEN ARBEITSBLÄTTERN

DAS FILMERLEBEN BESCHREIBEN

(Arbeitsblatt 6)

„Who am I – Kein System ist sicher“ ist ein Film, der die Zuschauer auf **eine emotionale Achterbahnfahrt** mitnehmen will. Er ist mitreißend, verwirrend und aufwühlend. Das ist zum einen seiner Erzählweise geschuldet. Der Film setzt sich aus vielen kurzen und teilweise extrem schnell geschnittenen Episoden zusammen. Es gibt viele Montagesequenzen wie z.B. die Partyszenen oder die wilde Fahrt im Porsche durch das nächtliche Berlin, die vor allem das überhöhte, getriebene Lebensgefühl der Protagonisten vermitteln wollen. Dazu passt die treibende elektronische Musik. Die zunehmende Bedrohung für CLAY und die damit einhergehende wachsende Paranoia des Quartetts wird thrillergemäß inszeniert und mitempfunden. Zum anderen überwältigt der Film durch die beiden Plottwists (= ein Wendepunkt, der die Handlung in eine ganz neue und vom Zuschauer nicht vorherzusehende Richtung treibt), die den Zuschauer zwingen, all das, was er bisher gesehen hat, neu zu betrachten und zu bewerten.

Unmittelbar nach dieser ästhetischen „tour de force“ in die inhaltliche und gestalterische Auseinandersetzung einzusteigen, ist nicht einfach. Deshalb sollte vielmehr in einem ersten Schritt das Filmerleben der Schülerinnen und Schüler selbst zum Thema werden: Wie haben sie den Film empfunden und warum? **Dafür ist das Arbeitsblatt 6 konzipiert.**

Bei der Beantwortung dieser beiden Fragestellungen werden unterschiedliche Wahrnehmungen und Begründungen genannt werden. Das Filmerleben ist immer auch subjektiv geprägt. Bereits das ist eine wichtige Erkenntnis, die sich festzuhalten lohnt.

Ausgehend vom Filmerleben der Schülerinnen und Schüler können dann unterschiedliche inhaltliche oder gestalterische Themen vertieft werden.

RÜCKBLENDEN UND TWISTS: ERZÄHLSTRUKTUR

(Arbeitsblatt 7)

Die Erzählstruktur von „Who am I – Kein System ist sicher“ weist einige Besonderheiten auf: Der überwiegende Teil der Geschichte wird in langen **Rückblenden** erzählt. Der Film beginnt damit, dass Benjamin sich den Behörden stellt. Wir sehen ihn an einer Telefonzelle stehen. Man hört seine Erzählerstimme als **Voice-Over** (Erzählerstimme, die aus dem Off spricht und über die Szene gelegt wird): „Wenn ich gewusst hätte, wie all das ausgehen wird, hätte ich alles anders gemacht. Ich wär unsichtbar geblieben. Ein Niemand. Aber ich bin kein Niemand mehr. Ich bin einer der meist gesuchten Hacker der Welt.“ Eine erste kurze Rückblende zeigt, wie Benjamin seine ermordeten Freunde Max, Stephan und Paul im Hotelzimmer entdeckt. Dann, nach der Titelsequenz, sitzt er der Europol-Mitarbeiterin Hanne Lindberg in einem Verhörraum gegenüber.

Der Film beginnt also an einem Punkt der Handlung, an dem die Lage für den Protagonisten aussichtslos scheint – seine Freunde sind ermordet, er muss sich als meist gesuchter Hacker den Behörden stellen. Dramaturgisch befinden wir uns am Ende des zweiten Aktes. **Der Anfang** ist – natürlich – bewusst gewählt. Als Zuschauer wird man mit einer extremen Situation konfrontiert und will wissen, wie es dazu kam. Das erzählt Benjamin Hanne Lindberg im Folgenden. In einer rasanten Bilder-Montage spulen Benjamins Gedanken zurück. Die erste lange Rückblende schildert seine schwierige Kindheit. Die Filmhandlung kehrt zwischendurch immer wieder in den Verhörraum zurück, in dem sich Benjamin und Hanne gegenüber sitzen, bis Benjamin an den Punkt seiner Erzählung gelangt ist, an dem der Film beginnt.

Benjamins Geschichte setzt sich aus kurzen, schnell erzählten Episoden zusammen, die teilweise wie Videoclips montiert werden. Es gibt Rückblenden innerhalb der Rückblenden, zum Beispiel: wenn Benjamin erzählt, wie Max im Porsche vorfährt, um seine Freunde zu einer Spritztour abzuholen, fügt er in einer erklärenden Rückblende noch ein, wie Max durch die Manipulation eines Radiogewinnspiels zum Sportwagen kam.

Seine erste Rückblende reicht sogar bis in seine Kindheit zurück. Hanne Lindberg ist ungeduldig, seine Traumata interessieren sie nicht, aber Benjamin besteht darauf: jedes Detail ist wichtig. Wenn er der manipulative Erzähler ist, der Hanne Lindberg dahin bringen will zu glauben, dass auch er, wie seine Mutter, unter einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet, dann ist seine Kindheit ein wichtiges Indiz und Benjamin muss davon erzählen.

Eine weitere Besonderheit sind die beiden **Plottwists** im letzten Drittel. Jeder Film braucht überraschende Wendungen in der Handlung. Ein Plottwist aber hat eine andere Qualität: Er wendet die Handlung in eine ganz neue Richtung, die die Zuschauer nicht vorhersehen konnten.

Der erste Plottwist besteht darin, dass Hanne Lindberg Benjamins Geschichte überprüft und zu dem Schluss kommt, dass er unter einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet und

Max, Stephan und Paul nur ein Produkt seiner kranken Psyche sind – CLAY ist Benjamin ganz alleine. Das zwingt die Zuschauer, die Benjamins Erzählung bis zu diesem Punkt gefolgt sind, das bisher Gesehene neu zu betrachten und zu bewerten.

Der zweite Plottwist folgt kurz darauf, wenn Marie und die scheinbar ermordeten Max, Stephan und Paul auf dem Schiff auftauchen. Wieder müssen die Zuschauer hinterfragen, was sie gerade erst verarbeiten mussten: Hatte Hanne Lindberg unrecht mit ihrer Interpretation, gibt es die drei Hackerfreunde doch und Hanne ist Opfer eines ausgeklügelten Social Engineering geworden? Oder leidet Benjamin doch unter einer multiplen Persönlichkeitsstörung und bildet sich am Ende nur ein, dass Marie und seine Freunde wieder bei ihm sind? Eine schnelle, einfache Antwort ist nicht möglich, der Film lässt beide Lesarten nebeneinander stehen. Bei intensiverer Auseinandersetzung finden sich zwar Hinweise in Richtung der letztgenannten Option wie z.B. der Verweis auf den Film „Fight Club“ (siehe auch „Intertextualität“ / AB 15.1 und AB 15.2), die man aber beim ersten Sehen in der Regel nicht bzw. nur, wenn man die Textbezüge kennt und große Seherfahrung hat, wahrnehmen kann.

Die Wirkung der beiden Plottwists ist eine Art kognitiver Schock, weil man als Zuschauer seine bisherige Vorstellung von der Geschichte jeweils grundlegend hinterfragen und überdenken muss. Das ist in der Kürze der Zeit - der Film läuft ja weiter - nicht ohne weiteres möglich. Es entsteht eine kognitive Dissonanz, die Erzählung kann nicht als eine sinnhaft abgeschlossene Geschichte wahrgenommen werden. Daraus resultieren Gefühle der Verunsicherung und Überwältigung. Für diesen Effekt ist – sehr salopp - auch der Begriff „Mindfuck“ gebräuchlich.

Das Arbeitsblatt 7 ist differenziert für Niveaus A2 und B1/B2. Es erschließt diese besonderen Aspekte der Struktur und empfiehlt sich für den Einsatz in kleinen Gruppen.

Arbeitsblatt 7_B: Auflösung der Aufgabe 1

Handlungsschritte im Filmverlauf in dieser Reihenfolge: A, F, I, E, G, B, D, K, H, J, C L.

Die frühesten Handlungen sind Benjamins Kindheit, sie sind ganz unten auf der y-Achse anzuordnen, die späteste Handlung ist auch die letzte: Benjamin mit CLAY und Marie auf dem Schiff.

FIGUREN MOTIVIEREN DIE HANDLUNG (ARBEITSBLATT 8)

Das Arbeitsblatt 8 mit Fragen zu den Figurenmotivationen ist so konzipiert, dass damit zugleich wichtige Schritte der Handlung rekapituliert werden können. Der Einsatz empfiehlt sich insbesondere, wenn die Übung zur Erzählstruktur (Arbeitsblatt 7) nicht gemacht wurde, die ebenfalls eine inhaltliche Rekapitulation des großen Erzählbogens leistet.

Bei der Bearbeitung wird auffallen, dass einige Motivationen der Nebenfiguren zum Ende hin konstruiert wirken. Beim ersten Anschauen des Films fällt dies aufgrund der temporeichen und visuell überbordenden Erzählweise, aber auch der Plottwists kaum auf. Bei der nachbereitenden Auseinandersetzung mit dem Film ist es ein interessanter Diskussionspunkt: Wie werden in Erzählungen mitunter die Figuren auch „manipuliert“, weil eine bestimmte Reaktion oder Handlung für den Fortgang der Geschichte benötigt wird, auch wenn sie dem Charakter der Figur eigentlich nicht entspricht.

Das Arbeitsblatt kann mündlich oder schriftlich, im Plenum, Kleingruppen oder einzeln bearbeitet werden. Es kann auch eine Auswahl aus den Fragen getroffen werden.

→ Weitere Lösungshinweise zum Arbeitsblatt:

Rekapitulieren Sie mit Hilfe der folgenden Fragen die Filmhandlung und prüfen Sie die Motivation der Figuren: Sind die Motivationen überzeugend?

- **Warum schließt sich Benjamin Max an?**
→ Benjamin ist ein schüchterner Außenseiter und allein. Er trifft auf Max in zwei Situationen, in denen es ihm besonders schlecht geht: er wurde beim Datenklau erwischt und zu Sozialstunden verurteilt, seine Großmutter musste ins Heim. Max ist das Gegenteil von Benjamin – charismatisch, lebensbejahend, extrovertiert. Max imponiert Benjamin, besonders durch seine Fähigkeiten beim Social Engineering, der Manipulation von Menschen. Sie teilen das Interesse für das Hacken und ihr Idol: MRX. Benjamins Motivation für die Freundschaft mit Max ist überzeugend gestaltet.
- **Warum wollen Benjamin, Max und Stephan eine Marke werden und gründen CLAY?**
→ Der Film erzählt nachvollziehbar, dass die drei – aus unterschiedlichen Gründen – Aufmerksamkeit und Bewunderung wollen. Benjamin fühlt sich als ein Niemand, aber wollte schon immer ein Superheld sein. Max' ganzes Wesen ist darauf ausgerichtet, Aufmerksamkeit zu erregen. Und Stephan sucht in allem das Extrem.
- **Warum hackt CLAY den BND (Bundesnachrichtendienst = Geheimdienst in Deutschland)?**
→ Mit ihren Spaßaktionen sind CLAY zwar in den sozialen Netzwerken bekannt geworden und haben es sogar in die konventionelle Medien geschafft, aber unter den anderen Hackern gelten sie als nicht ernst zu nehmende Spaßguerilla. Insbesondere ihr Idol MRX macht sich über sie lustig. Ihm wollen sie es vor allem beweisen. Es ist klar, dass sie das nur mit einem ganz großen Coup schaffen, dafür steht der BND.
- **Warum übergibt Benjamin die heimlich gestohlenen BND-Daten an MRX?**
→ Nachdem sie erfolgreich in das Netz des BND eingedrungen sind, feiern CLAY ihren Erfolg in einem Club. Auf der Tanzfläche entdeckt Benjamin Marie. Sie gesellt sich zu Benjamin und seinen Freunden. Doch dann sieht Benjamin sie mit Max knutschen und haut ab. Er verschanzt sich in seinem Haus und lässt seine Freunde nicht mehr hinein, die ihm zurufen, ohne sie sei er ein Niemand. Jetzt will es Benjamin allen beweisen – seinen CLAY-Freunden und MRX und schickt die gestohlenen Daten los.

- **Warum beauftragt MRX CLAY damit, einen Trojaner auf das System von Europol zu spielen?**
→ Wer mittels eines Trojaners Zugang zu den Daten von Europol hat, kann die Ermittlungen verfolgen und auch manipulieren. CLAY hat beim BND erfolgreich bewiesen, dass sie so etwas können. Insofern ist es nachvollziehbar, dass MRX sie damit beauftragt. Zugleich ist es sehr naiv von CLAY ihm zu glauben. Wenn MRX tatsächlich, wie sie vermuten, ein Teil der FR13NDS und damit der russischen Cybermafia ist, dann würde er kaum einer Spaßtruppe wie CLAY vertrauen. Und es erweist sich ja auch, dass MRX ihnen nicht traut, sondern Benjamin in eine Falle lockt, wodurch seine Identität gelüftet und er in der „realen“ Welt verfolgt wird und in Todesgefahr gerät.
- **Warum nehmen CLAY den Auftrag von MRX an?**
→ CLAY will wiederum selbst MRX in eine Falle locken und seine Identität und Beteiligung am Kryptons Tod offenlegen. Sie hoffen, dass sie dadurch aus dem Visier der Fahnder gelangen.
- **Warum stellt sich Benjamin den Behörden?**
→ Benjamins Identität wurde gelüftet. Insofern schweben er und seine Freunde in Lebensgefahr. Sie brauchen einen Plan, wie sie wieder unsichtbar werden können. CLAY muss von der Fahndungsliste von Europol genommen werden und Benjamin braucht eine neue Identität. Er muss ins Zeugenschutzprogramm. Das gelingt, indem Benjamin einen Deal mit Hanne Lindberg schließt: seine Freiheit und Aufnahme in das Zeugenschutzprogramm, wenn er ihnen MRX liefert.
- **Warum lässt sich MRX von Benjamin derart hineinlegen, sodass er enttarnt wird?**
→ Benjamin sagte: Er wird MRX an seinem Stolz packen. Er lockt MRX in eine Falle, indem er im Darknet seine Identität annimmt und überall herumerzählt, er habe Hacker verraten. Das bringt MRX dazu, unvorsichtig zu sein und ein Tool zu verwenden, das seine IP-Adresse offenlegt. MRX wurde bis dahin als jemand gezeigt, der souverän und kaltblütig ist und immer eine Nasenlänge voraus, insofern wirkt es nicht sehr glaubwürdig, dass er sich so schnell und im Grunde so einfach in eine Falle locken lässt.
- **Warum lässt Hanne Lindberg Benjamin laufen?**
→ Auch die Motivation für diese Handlung wirkt schwach. Nachdem Hanne glaubt, dass Benjamin an einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet, kann sie ihn nicht mehr in das Zeugenschutzprogramm aufnehmen. Benjamin ist verzweifelt und fürchtet, dass er von der russischen Cybermafia umgebracht wird. Hanne hat Mitleid mit ihm, das kann man nachvollziehen, aber dass sie, eine Mitarbeiterin von Europol, ihn laufen lässt, wirkt konstruiert, um den Plot zum gewünschten Ende zu bringen.

HAUPTFIGUR: (SUPER)HELD BENJAMIN

(Arbeitsblatt 9)

Benjamin ist die Hauptfigur der Geschichte, aber „Heldenformat“ hat er zu Beginn nicht. Schüchtern, linkisch, in seiner komischen Pizzabotenuniform trägt er eher Züge des Anti-Helden. Sein mangelndes Selbstbewusstsein kompensiert er als Kind durch Superheldenphantasien, als Jugendlicher durch seine angenommene Identität als Hacker im Netz. Der Film findet treffende Bilder, um diese Kontraste zu visualisieren:

Die Großaufnahme von Benjamin als Kind mit Zorromaske steht der Totalen gegenüber, die den unbeachteten Benjamin alleine auf einer Bank in der Sporthalle zeigt – er ist als einziger beim Mannschaftsspiel nicht ausgewählt worden.

Benjamin als „Who am I“ mit Hasenmaske im Darknet: Hier gehört er dazu und wird beachtet. In der realen Welt schläft er im realen U-Bahn-Netz an der Schulter einer älteren Frau. Das Superheldenkostüm ist dem lächerlichen Pizzabotenkostüm gewichen.

In der virtuellen Welt ist jeder anonym und es gibt keine echten Bindungen: Benjamins verehrt MRX. In der realen Welt hat Benjamin nur seine Großmutter, die ihn liebt und die er liebt, aber sie leidet unter Demenz. Benjamin hat aber auch Züge eines Helden: seine überdurchschnittlichen Fähigkeiten als Programmierer und Hacker, in den sozialen Netzwerken werden CLAY mit ihren Aktionen als Stars gefeiert, am Ende triumphiert Benjamin sogar gegen sein Idol, MRX. Benjamins Statur als Held bleibt aber auch vieldeutig, je nachdem wie man die Figur liest: Leidet er unter einer multiplen Persönlichkeitsstörung, wie Hanne Lindberg meint? Oder manipuliert er Hanne Lindberg mit Hilfe einer unglaublichen Social Engineering Strategie und erweist sich darin als noch größerer Meister als Max zu Beginn der Geschichte?

Benjamin macht, egal wie man die Figur liest, auf jeden Fall eine Entwicklung durch und gewinnt immer mehr Selbstbewusstsein. Er wird der wahre Kopf von CLAY und als solcher auch von Max anerkannt.

Insofern steht Benjamin am Ende der Geschichte natürlich anders da als am Anfang. Er ist seinen Verfolgern entkommen, er hat eine neue Identität und er ist mit seinen Freunden und seiner Liebe, Marie, wieder zusammen. Ob das Realität ist oder Benjamins Phantasie – für ihn ist es „wahr“, insofern ist das Ende für ihn ein „Happy End“. Wenn man als Zuschauer eher der Lesart zuneigt, dass Benjamin unter einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet, wird man das Ende anders, vielleicht eher traurig oder verstörend wahrnehmen.

Das Arbeitsblatt 9 – differenziert für Niveaustufen A2 und B1/B2 - schlüsselt diese Aspekte im Zusammenhang mit der Hauptfigur in entsprechende Aufgaben und Fragen auf und eignet sich für Einzel- oder Gruppenarbeit.

DIE HACKERGRUPPE CLAY – FIGURENENSEMBLE + HACKERMILIEU

(Arbeitsblatt 10.1 + 10.2)

Im Mittelpunkt von „Who am I – Kein System ist sicher“ steht zwar Benjamin als Hauptfigur, aber er agiert nicht alleine. Vielmehr ist er Teil einer Gruppe, die dramaturgisch wie eine Hauptfigur funktioniert: denn sie alle verfolgen ein gemeinsames Ziel. Solche Gruppen finden sich häufig in Kinder- und Jugendfilmen, aber auch in Gangsterfilmen, wenn beispielsweise eine Gang einen gemeinsamen Coup plant und durchführt. Wichtig bei der erzählerischen und dramaturgischen Ausgestaltung dieser Figurengruppen: die einzelnen Charaktere müssen gut voneinander zu unterscheiden und in ihrer Individualität schnell erkennbar sein. Oft wird das Ensemble verwendet, um unterschiedliche Lebenshaltungen zum Ausdruck zu bringen. So auch in „Who am I – Kein System ist sicher“. Mit Hilfe des Arbeitsblatts 10, wiederum differenziert nach den Niveaustufen A2 und B1/B2, erfassen die Schülerinnen und Schüler die Charakterisierung der einzelnen Figuren und die Anlage des Ensembles und zusätzlich für die Niveaustufe B1/B2 die Beziehungen zwischen den Figuren in ihren Entwicklungen (**Arbeitsblatt 10.1_B**).

Das Arbeitsblatt 10.2_B für Niveaustufe B1/B2 konzentriert sich weiterführend auf die Darstellung des spezifischen Hackermilieus. Es geht um die Frage nach der Verwendung von Klischees und Mythen. Der Einsatz von Klischees in Filmen wird oft kritisiert, aber es sprechen auch Gründe dafür: Klischees entstehen zum einen auf Basis von – gehäuften – Realerfahrungen. Sie sind eine Möglichkeit, schnelle Orientierung zu bieten und an das Vorwissen des Publikums anzuknüpfen. Schlussendlich kommt es auf die Art und Weise des Einsatzes an. Der Film darf sich nicht in den Klischees erschöpfen, sondern muss auch neue und originelle Facetten hinzufügen. Das leistet „Who am I – Kein System ist sicher“ zum Beispiel durch die Visualisierung der virtuellen Darknet-Welt.

In Auseinandersetzung mit dem Arbeitsblatt 3 können die Schülerinnen und Schüler die Aktionen von CLAY und damit das gezeigte Milieu einordnen. CLAY präsentiert sich vor allem als eine Spaßguerilla-Truppe im Netz, eine Gruppe Jugendlicher, die Aufmerksamkeit erheischen wollen. Insofern wirken sie wie „Script Kiddies“ – und Max benutzt diesen Ausdruck auch für sich selbst an einer Stelle im Film -, auch wenn Benjamin und Paul offensichtlich richtig gut „Maschinensprache“ können. Gleichwohl überschreiten sie mit ihren Aktionen die Grenzen der Legalität. Aber in das richtig kriminelle Cybermilieu geraten sie nur durch einen dummen Zufall.

Die Aufgaben können einzeln oder in Kleingruppen bearbeitet werden.

→ weitere Lösungshinweise zum Arbeitsblatt 10_A bzw. 10.1_B

Charakterisieren Sie die vier Hacker von CLAY. Beschreiben Sie jede Figur mit ihren wichtigsten äußeren Merkmalen und inneren Eigenschaften.

Benjamin

→ schüchtern, klein, unauffällig, intelligent, Pizzabote im komischen Kostüm, Hackeridentität: who am I, kennt sich am besten mit „Maschinensprache“ aus, sein Idol: MRX, phantasiebegabt, emotional verletzt, vielleicht multiple Persönlichkeitsstörung, geringes Selbstwertgefühl am Anfang, gewinnt an Selbstbewusstsein

Max

→ charismatisch, attraktiv, extrovertiert, ist Experte im Social Engineering, gutaussehend, hat Erfolg bei Frauen, hedonistisch, selbstbewusst, sein Idol: MRX, kann nicht so gut „Maschinensprache“, nennt sich selbst ein „Script Kiddie“

Stephan

→ tätowiert, physisch, emotional, extrovertiert, Software-Experte, liebt das Risiko, hedonistisch

Paul

→ übergewichtig, bärtig, misstrauisch, introvertiert, Hardware-Experte

Wie entwickeln sich die Beziehungen zwischen:

Benjamin und Max: → zu Beginn gibt Max den Ton an und Benjamin bewundert ihn: Max scheint all das zu haben, was ihm fehlt; besonders imponiert ihm Max' Talent zum Social Engineering; zunehmend erkennt Benjamin aber, dass auch Max ihn braucht und er Qualitäten hat, die dem Freund fehlen. Am Ende sind sie auf Augenhöhe.

Benjamin und Paul: → Paul ist am Anfang – seinem Charakter gemäß – misstrauisch und will Benjamin nicht in der Gruppe haben. Als es schwierig wird und sie von der russischen Cybermafia verfolgt werden, lässt er Benjamin nicht fallen. Er glaubt an ihn.

Benjamin und Stephan: → die Beziehung entwickelt sich am wenigsten; von Anfang an akzeptiert Stephan Benjamin in der Gruppe. Als Krypton ermordet aufgefunden wird und CLAY in Verdacht gerät, schwankt Stephan kurz, aber nicht grundsätzlich in seiner Loyalität.

→ weitere Lösungshinweise zum Arbeitsblatt 10.2

Welche bekannten Hackerklischees verwendet der Film, um CLAY darzustellen?

z.B. (übergewichtige) Nerds (Benjamin und Paul), Kapuzenpullis, stundenlanges Sitzen vor den Bildschirmen, nächtliche Aktivitäten, Aufputzmittel / Drogen (Ritalin), spektakuläre Hacks, endlose Befehlsketten auf Bildschirmen, schnelles Eintippen auf die Tastatur, Clownsmasken erinnern an die Masken des Hackerkollektivs Anonymous

FILMDRAMATURGIE: DER ERSTE HÖHEPUNKT UND DIE FOLGEN **(Arbeitsblatt 11 + Filmausschnitt 00:51:10 - 00:53:29)**

In sehr vielen Filmen findet sich ziemlich genau in der Mitte ein Höhepunkt für die Hauptfigur. Die Hauptfigur fühlt sich ihrem Ziel ganz nah und ist voller Hoffnung. Oft finden sich hier Szenen des Glücks, des Feierns, des Triumphs. Dieser Moment währt natürlich nicht lange, denn sonst wäre der Film bald zu Ende. Auf den emotionalen Höhepunkt folgt ein Wendepunkt, der die Handlung in eine negative Richtung dreht. Die Hauptfigur wird mit größeren Hindernissen konfrontiert und entfernt sich immer weiter von ihrem Ziel.

Der erste Höhepunkt ist erreicht, wenn CLAY den BND gehackt haben. Sie glauben, dass sie ihr Ziel, Aufmerksamkeit und Anerkennung von der Netzgemeinde und ganz besonders ihrem Idol MRX zu erhalten, erreicht haben.

Nach dem Einbruch beim BND feiern die Hacker von CLAY in einem Club. Dieses Setting ist bewusst gewählt, um den Höhepunkt zu zelebrieren: Bilder der ausgelassen tanzenden Hacker von CLAY, die treibende Musik, der Rausch des Triumphes verstärkt durch Alkohol und Drogen. Diese Bilder sind unterschritten mit Bildern der Drucker im BND, die die Nachricht hinterlassen: CLAY was here – no system is safe. Benjamin sagt: Das war der Olymp! **(Time-Code der Szene: 00:51:10 - 00:53:29)**

Der Wendepunkt folgt, als Benjamin Marie mit Max knutschen sieht. Benjamin ist enttäuscht und getroffen und rennt weg. Er fühlt sich wieder wie ein Niemand. Vorbereitet wird dieser Stimmungsumschwung, als Benjamin kurz vorher auf der Toilette vor dem Spiegel eine Pille einwirft und sich dann plötzlich im Spiegel von hinten sieht – ein Verweis auf Margrittes Gemälde „La Reproduction interdite“ und möglicher Hinweis auf eine Identitätsstörung (siehe auch „Intertextualität“ / AB 15.1).

Um es endgültig allen zu beweisen, MRX und seinen Freunden, schickt Benjamin die geklauten BND-Daten an MRX mit den Folgen, dass der Hacker Krypton als Informant enttarnt und ermordet und CLAY damit in Verbindung gebracht wird. Jetzt werden sie von Europol verfolgt, aber auch von der russischen Cyber-Mafia.

Das Arbeitsblatt 11 erschließt dieses Element der klassischen Filmdramaturgie durch eine Reihe von Fragen, die schriftlich oder mündlich in Gruppen oder im Plenum zu bearbeiten sind. Die entsprechende Szene sollte natürlich auch noch einmal angeschaut werden!

ZWEI ERZÄHLUNGEN (Arbeitsblatt 12)

Am Ende des Films stehen zwei Versionen der Geschichte nebeneinander: Benjamins und Hanne Lindbergs Version.

Das Arbeitsblatt 12 fordert die Schülerinnen und Schüler auf, die Geschichte aus der Perspektive des einen oder der anderen zu rekapitulieren. Das ist nach einmaligem Sehen des Films keine einfache Aufgabe. Insofern geht es bei der Übung nicht darum, Details zu erinnern, sondern den grundlegenden Unterschied zu erkennen und die jeweilige Version schlüssig zu erzählen.

Welche von beiden die „richtige“ ist, das lässt sich mit absoluter Sicherheit nicht sagen. Auch wenn der Film Hinweise für eine psychische Erkrankung Benjamins liefert – z.B. die Verweise auf den Film „Fight Club“ (siehe den Aspekt „Intertextualität“ / AB 15.2) – eindeutige Belege für die ein oder andere Lesart finden sich nicht.

Die Aufgabe kann alleine oder in Gruppen bearbeitet und auf unterschiedliche Weise ausgestaltet bzw. differenziert werden: von einer einfachen Rekapitulation der Ereignisse bis hin zu einer Schilderung.

→ **Mögliche Lösungen der Aufgabe**

Benjamins Version	Hanne Lindbergs Version
<p><i>Benjamin lernt Max, Paul und Stephan kennen und gemeinsam gründen sie die Hackergruppe CLAY.</i></p> <p><i>CLAY macht mit spektakulären Spaßhacks auf sich aufmerksam. Aber um die Anerkennung von MRX zu gewinnen, müssen sie etwas Größeres wagen: Sie hacken den BND.</i></p> <p><i>Durch die gestohlenen BND-Dateien geraten sie ins Visier der Cyber-Mafia. Benjamin wird enttarnt und verfolgt: Jetzt schweben sie alle in Lebensgefahr. Was tun?</i></p> <p><i>Benjamin und seine Freunde planen einen Social-Engineering-Coup an Hanne Lindberg. Das Ziel: Sie wollen alle wieder unsichtbar sein. Hanne soll glauben, dass Benjamin sich seine Freunde von CLAY nur eingebildet hat, dass es sie nicht wirklich gibt. Sie soll Benjamin aus Mitleid helfen, eine neue Identität zu erhalten.</i></p> <p><i>Deshalb erzählt Benjamin, dass seine Freunde ermordet wurden. Weil es keine Leichen gibt, ist das ein weiteres Indiz für Hanne, dass CLAY nur in Benjamins Phantasie existiert.</i></p>	<p><i>Benjamin hat aufgrund seiner traumatischen Kindheitserfahrungen und verstärkt durch seinen Drogenkonsum eine multiple Persönlichkeitsstörung entwickelt: Benjamins Hackerfreunde von CLAY existieren nur in seiner Phantasie.</i></p> <p><i>Alle Hacks von CLAY unternimmt Benjamin ganz alleine. Er hackt auch den BND alleine. Seine Freunde sind entsprechend auch nicht ermordet worden, auch das ist nur in Benjamins Phantasie geschehen.</i></p> <p><i>Weil Benjamin eine psychische Erkrankung hat, kann Hanne Lindberg ihn nicht in das Zeugenschutzprogramm aufnehmen. Aber aus Mitleid mit ihm ermöglicht sie es, dass er sich in das Programm einhackt und eine neue Identität zulegt. Dann lässt sie Benjamin entkommen.</i></p> <p><i>Wenn er am Ende auf dem Schiff Marie und seine Freunde von CLAY trifft, ist auch das nur eine Einbildung von Benjamin.</i></p>

Ihr Plan gelingt und Benjamin kommt frei: Am Ende ist er wieder mit seinen Freunden und sogar mit Marie zusammen. Gemeinsam fahren sie in eine neue Zukunft.

GENREFILM: THRILLER + INFORMATIONSMEDIUM? (Arbeitsblatt 13.1 + 13.2)

„Who am I – Kein System ist sicher“ ist ein Genrefilm und benutzt überwiegend die Konventionen des Thrillers. Charakteristischstes Merkmal des Thrillers ist die Bedrohung der Hauptfigur.

Würde man „Who am I – Kein System ist sicher“ chronologisch erzählen, so würde die Bedrohung erst ab etwa der Mitte des Films einsetzen. Erst nach dem Hack des BND, erst nach dem Verkauf der gestohlenen BND-Daten an MRX und dem darauf folgenden Mord an Krypton gerät CLAY in das Visier der Fahnder und in das der russischen Cyber-Mafia. Das Genre eines Films muss jedoch gleich am Anfang etabliert werden. Diese Anforderung löst der Film durch seine besondere Erzählstruktur und die Verwendung von Rückblenden. Er beginnt mit der Verfolgung von Benjamin als einem der meist gesuchten Hacker. In einer der ersten Bilder sehen wir seine rennenden Füße auf dem Flur, ein klassisches Bild für Verfolgung, und sehen die ermordeten anderen Hacker von CLAY. Damit ist die Bedrohung als Kernelement des Thrillers gesetzt.

In den Rückblenden der ersten Hälfte kommen auch Elemente anderer Genres zum Einsatz, insbesondere des sogenannten „Heist-Movies“ (heist = englisch für Raubüberfall). Das sind Filme, in denen es um die Planung, Vorbereitung und Durchführung eines großen Coups geht.

Auf der visuellen Ebene wird das Thrillergenre betont durch die Farbdramaturgie, das Licht, die Bildgestaltung. Der visuelle Stil ist geprägt von entsättigten, manchmal fast monochromen Farben. Es dominieren Innenräume oder urbane Settings, die zumeist bei Nacht gezeigt werden, und Low-Key-Licht. In vielen Einstellungen arbeiten Regisseur und Kameramann mit der Zentralperspektive, in deren Fluchtlinien die Figuren wie gefangen scheinen, die trotzdem zugleich den Eindruck von Bewegung und Dynamik vermittelt.

Eine typische Szene ist etwa die Verfolgung Benjamins durch die beiden Killer in Den Haag.

Den Antagonisten kommt in einem Thriller natürlich besondere Bedeutung zu. Je mächtiger und stärker der Gegner, desto stärker die Bedrohung.

In „Who am I – Kein System ist sicher“ gibt es zwei antagonistische Kräfte: die eine ist die Polizei und Europol, repräsentiert vor allem durch Hanne Lindberg. Die Bedrohung durch diesen Gegner ist nicht so stark, denn sie ist nicht existenziell. Hanne Lindberg wandelt sich zudem im Laufe der Handlung zu einer Helferfigur.

Die zweite antagonistische Kraft besteht aus der Cyber-Mafia, mit denen die FR13NDS und MRX zusammenhängen. Wer genau sich dahinter verbirgt, wie genau die Hackergruppe mit der Mafia zusammengehört, das wird nicht so ganz klar. Aber sie wirken zunächst extrem gefährlich. Das wird durch die Bilder der ermordeten Hacker von CLAY, die Ermordung des Hackers Krypton und die Verfolgung Benjamins durch die Killer in Den Haag deutlich vermittelt. Gefährlich wirken sie auch durch die scheinbare

Genre: Thriller

Das Wort „Thriller“ leitet sich von dem englischen „thrill“ ab. „Thrill“ bedeutet „Nervenkitzel“. Und genau darum geht es bei einem Thriller. Die Zuschauer sollen atemlos vor Spannung sein. Sie sollen die Spannung als „thrill“ im Körper spüren.

In einem Thriller wird die Hauptfigur die ganze Zeit bedroht. Manchmal entsteht die Bedrohung ganz langsam und steigert sich. Manchmal weiß man lange nicht, wer hinter der Bedrohung steckt.

Der Gegenspieler der Hauptfigur kann eine einzelne Person, eine Gruppe oder auch eine Institution sein.

Der Gegenspieler wird auch Antagonist genannt oder die antagonistische Kraft.

Die Hauptfigur wird auch Protagonist genannt.

Omnipräsenz, wenn die beiden Killer in der Realität sofort zur Stelle sind, sobald Benjamins Identität im Darknet gelüftet wird. Im Nachhinein wirkt es jedoch etwas unglaubwürdig, wieso die beiden Killer so schnell am richtigen Ort sein können, aber während der Filmsichtung funktioniert es, weil die Spannung durch die Bedrohung sofort sehr hoch ist. Am Ende wird die Identität von MRX gelüftet und hinter seiner Maske kommt ein blasser Teenager aus New York zum Vorschein. Diese Figur und die Tatsache, dass sie am Ende relativ einfach von Benjamin in eine Falle gelockt werden kann, führt jedoch dazu, dass die antagonistischen Kräfte im Nachhinein etwas von ihrer Gefährlichkeit einbüßen, die man während des Filmerlebens empfunden hat.

Diese Aspekte zum Thema Genre erfasst das **Arbeitsblatt 13.1**, differenziert nach **Niveaustufen A2 und B1/B2**, das allein, in Gruppen oder im Plenum besprochen werden kann.

„Who am I – Kein System ist sicher“ greift mit dem Thema Cyber-Kriminalität ein aktuelles gesellschaftliches Problem auf. Natürlich will der Spielfilm in erster Linie unterhalten und ist kein Informations- oder Aufklärungsfilm. Aber er vermittelt doch beispielsweise eine Vorstellung von der Anfälligkeit der Netze durch Hackerangriffe. Insofern kann natürlich auch ein Spielfilm für gesellschaftliche Themen sensibilisieren und erreicht unter Umständen mehr Zuschauer als ein informativer Dokumentarfilm. Haben also auch Spielfilme eine Informationsfunktion? Dagegen ließe sich einwenden, dass ein Spielfilm möglicherweise falsche oder unrealistische Vorstellungen vermittelt, weil dramaturgische Erfordernisse Vorrang vor Faktenvermittlung haben. Für beide Positionen lassen sich Argumente finden.

Die Frage, ob Spielfilme eine gesellschaftlich-aufklärerische Funktion übernehmen können, kann Anlass für eine Erörterung sein, in der die Schülerinnen und Schüler in Gruppen Pro- und Contra-Argumente sammeln und diskutieren (**Arbeitsblatt 13.2**).

SETDESIGN: DIE WELT IM NETZ (Arbeitsblatt 14)

„Who am I – Kein System ist sicher“ wurde in der Kritik besonders gelobt für die Visualisierung der virtuellen Welt im Internet. Verantwortlich dafür ist der Setdesigner bzw. bei „Who am I – Kein System ist sicher“ die Setdesignerin Silke Buhr. Sie erschafft die Welt, in der die Geschichte spielt, kreiert die Sets für die Szenen. Anstelle von Setdesign wird auch häufig der Begriff Szenenbild verwendet und entsprechend die Berufsbezeichnung Szenenbildner und Szenenbildnerin.

Die Idee für die Visualisierung der virtuellen Welt wirkt einfach, aber ihre Umsetzung erfordert Mut und im Ergebnis ist sie verblüffend überzeugend: Die virtuelle Welt des Netzes wird in ein konkretes, haptisches Setting überführt. Abgewrackt wirkende U-Bahn-Waggons visualisieren das Netz / Darknet und die Chatrooms, in denen sich die Hacker begegnen. Sie alle tragen Masken als Zeichen ihrer Anonymität. Benjamin trägt am Anfang eine Hasenmaske, was natürlich etwas über seinen Charakter aussagt. Andere verstecken sich hinter monsterähnlichen Gebilden. Mit einfach, aber eingängigen Requisiten werden Handlungen visualisiert: ein Briefumschlag für eine übermittelte Botschaft, Kinderrasseln stehen für die Blamage, die MRX den Hackern von CLAY zufügt.

Das Arbeitsblatt 14 fordert die Schülerinnen und Schüler zur Bildbetrachtung und -beschreibung auf, bevor sie erst im zweiten Schritt die inhaltliche Aussage des Bildes festhalten. Der zweite, kreative Teil der Übung versetzt sie in die Rolle der Filmgestalter – Regisseur und Szenenbildner in diesem Falle – und fordert sie auf, einen der Inhalte in eine neue Bildidee zu übersetzen.

INTERTEXTUALITÄT: RENÉ MARGRITTE + FIGHT CLUB (Arbeitsblatt 15.1 + 15.2)

„Who am I – Kein System ist sicher“ steckt voller Zitate und Anspielungen auf andere Werke. Besonders auffällig ist der Verweis auf René Margrittes Gemälde „La Reproduction interdite“ und auf David Finchers Film „Fight Club“.

Eine Reproduktion von Margrittes Gemälde hängt im Sprechzimmer des Arztes, der Benjamins Großmutter betreut. Benjamins Blick fällt darauf, als der Arzt ihm mitteilt, dass die Demenz seiner Großmutter so weit fortgeschritten ist, dass sie im Heim bleiben muss. Später, wenn Hanne Lindberg Erkundigungen über Benjamin auch bei diesem Arzt einzieht, fällt ihr das Bild ebenfalls auf. In dem Gespräch berichtet der Arzt von der Erkrankung von Benjamins Mutter und dass die Möglichkeit besteht, dass Benjamin ihre multiple Persönlichkeitsstörung geerbt hat. Hanne bezieht das Bild auf das Gehörte und auf Benjamin. Der Zuschauer hat Benjamin zuvor schon in einer Art Reinszenierung des Bildes gesehen: Nach dem erfolgreichen Hack des BND feiern die Hacker von CLAY in einem Club. Irgendwann steht Benjamin auf der Toilette vor dem Spiegel und nimmt eine Tablette – Ritalin oder sonst eine Droge – und spült sie hinunter. Sein Blick verschwimmt, die Kamera scheint in sein Inneres zu fahren, die Nervenbahnen entlang. Dann ist man wieder zurück bei Benjamin, der noch immer vor dem Spiegel steht, aber jetzt sieht er sich im Spiegel von hinten.

Das Bild des belgischen Malers René Margritte ist eine Auftragsarbeit und Portrait des englischen Dichters und Mäzens Edward James. Es zeigt einen Mann, der mit dem Rücken zum Betrachter vor einem Spiegel steht. Aber während andere Gegenstände, wie das Buch auf dem Sims davor, so gespiegelt werden, wie wir das aus unserer Realitätserfahrung kennen, wird die Vorderseite des Mannes im Spiegel nicht wiedergegeben. Vielmehr ist auch darin seine Rückenansicht zu sehen.

Die Beziehung zwischen Kunst und der Wirklichkeit war ein zentrales Thema für Margritte. In vielen Werken weist er darauf hin, dass die Kunst eben kein Spiegel der Wirklichkeit ist und die Wirklichkeit nie reproduzieren kann. Das Bild „La Reproduction interdite“ kann weitergehend interpretiert werden, dass es auch nicht möglich ist, sich selbst objektiv zu betrachten und zu erkennen. Es verweist auf das Thema der Identität – Who am I –, das der Film mit verhandelt, und auf Benjamins mögliche multiple Persönlichkeitsstörung.

Die Verwendung des Bildzitats ist Gegenstand des **Arbeitsblattes 15.1, differenziert für Niveaustufen A2 und B1/B2**, das sich für Einzel- oder Gruppenarbeit eignet.

Ein weiteres Werk, auf das mit Bildzitaten hingewiesen wird, ist der amerikanische Thriller „Fight Club“ von David Fincher aus dem Jahr 1999. In Benjamins Zimmer hängt ein Plakat des Films. Im Mittelpunkt des Films „Fight Club“ steht ein Protagonist mit einer multiplen Persönlichkeitsstörung, die erst gegen Ende des Films in einem Plottwist offenbart wird. Bis dahin geht auch der Zuschauer davon aus, dass es sich bei dem namenlosen Mitarbeiter eines Autoherstellers und Tyler Durden um zwei Figuren handelt, nur um dann erkennen zu müssen, dass sie zwei unterschiedliche Persönlichkeiten eines psychisch kranken Mannes sind. Der Verweis auf „Fight Club“, der einen gewissen Kultstatus genießt, kann man als Hinweis lesen, dass auch Benjamin unter einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet.

„Fight Club“ ist in Deutschland erst ab 18 Jahren freigegeben und wurde wegen der darin gezeigten Gewaltdarstellungen auch kritisiert. Für ältere, besonders filminteressierte Schülerinnen und Schüler kann der Vergleich der Figuren in beiden Filmen jedoch eine interessante Aufgabe sein. Selbst ohne „Fight Club“ anzuschauen, allein auf Basis einer Internetrecherche zum Film, kann das Filmzitat interpretiert werden (Arbeitsblatt 15.2).

ARBEITSBLATT 6 FILMERLEBEN

Wie haben Sie den Film erlebt?

Markieren Sie in der Tabelle die drei Begriffe, die Ihr Filmerleben am zutreffendsten beschreiben.

Der Film ist:

verwirrend	aufwühlend	intelligent	berührend
spannend	langatmig	klischeehaft	raffiniert
atemlos	lustig	nachdenklich	actiongeladen
innovativ	rasant	konstruiert	beängstigend
traurig	überwältigend	interessant	rhythmisch

Tragen Sie Ihre ausgewählten Begriffe hier ein und begründen Sie sie:

1., weil

.....

2., weil

.....

3., weil

.....

ARBEITSBLATT 7 _ A

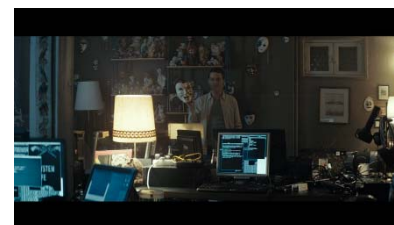
RÜCKBLENDEN UND TWISTS: ERZÄHLSTRUKTUR

erzählte Zeit

Du siehst hier einige wichtige Szenen der Geschichte.

Aufgabe 1: Wo beginnt die Rückblende? Markiere das Szenenbild!

Aufgabe 2: In welchen zwei Szenen passiert etwas völlig Überraschendes in der Geschichte? Markiere die Szenen.



FILMANFANG -----

-----FILMENDE-----

<p>Dialog</p> <p>Benjamin: Aber ich bin kein Niemand mehr. Ich bin einer der meistgesuchten Hacker der Welt.</p>	<p>Dialog</p> <p>Benjamin: CLAYs nächste Aktion war ein kleiner Gruß an die Finanzwelt.</p>	<p>Dialog</p> <p>Benjamin: MRX hatte das Spiel gewonnen und ich hatte alles verloren. Max, Paul und Stephan, sie sind alle tot.</p>	<p>Dialog</p> <p>Hanne: Sie existieren nicht. Du hast sie in deiner Phantasie erschaffen. CLAY, das bist du alleine.</p>	<p>Dialog</p> <p>Max: Sie (Hanne) hat es also geschluckt, der größte Social-Engineering-Trick aller Zeiten.</p>
--	---	---	--	---

ARBEITSBLATT 7 _ B

RÜCKBLENDEN UND TWISTS: ERZÄHLSTRUKTUR

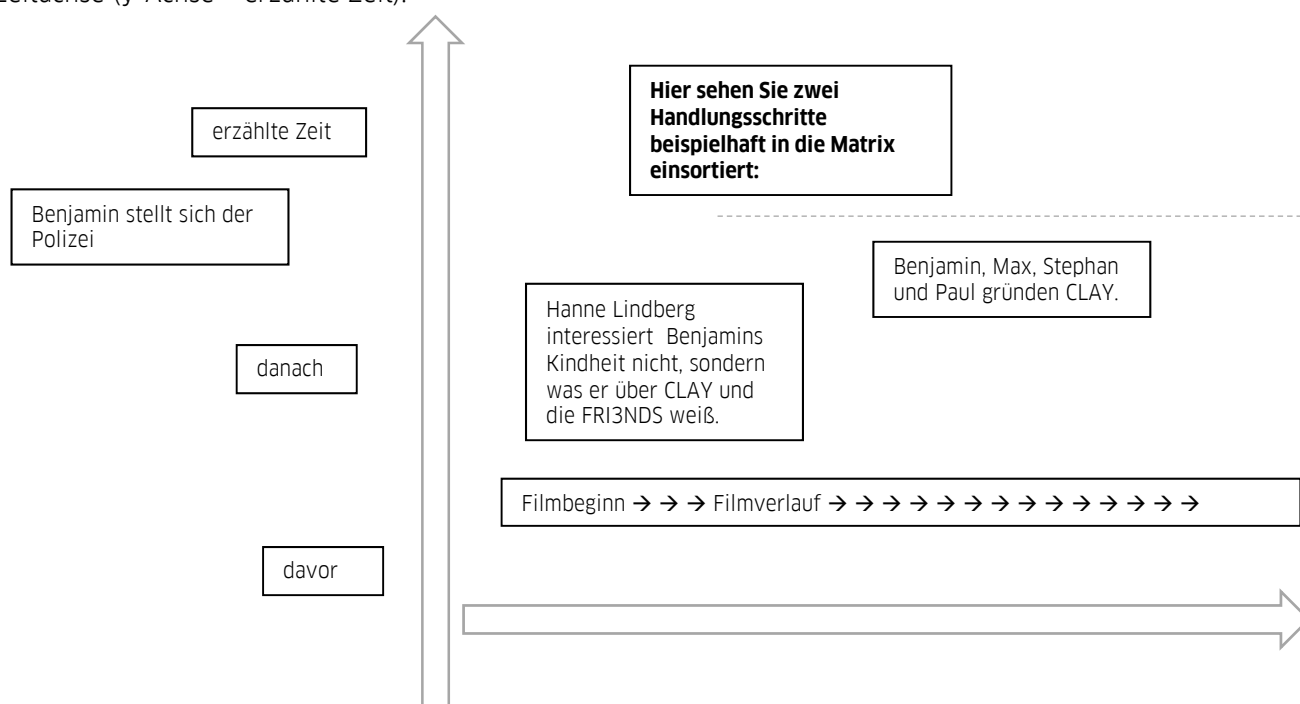
Die meisten Filme werden linear erzählt. Die Handlung entwickelt sich Schritt für Schritt vom Anfang bis zum Ende.

Aber es gibt auch andere Erzählstrukturen. Ein Film kann beispielsweise mit dem Ende anfangen und dann in einer Rückblende erzählen, wie es zu diesem Ende kam. Auch die Erzählstruktur von „Who am I – Kein System ist sicher“ ist nicht linear.

Aufgabe 1

Untersuchen Sie die Erzählstruktur.

In der Tabelle auf der folgenden Seite finden Sie ausgewählte Handlungsschritte. Ordnen Sie die Handlungsschritte in die Matrix ein. Übertragen Sie dafür die Matrix auf einen großen Papierbogen. Schneiden Sie die Handlungsschritte aus und kleben Sie sie an der entsprechenden Stelle in die Matrix: An welcher Stelle wird der Handlungsschritt im Filmverlauf (x-Achse) gezeigt. Auf welcher Höhe steht er in der Zeitachse (y-Achse = erzählte Zeit).



Aufgabe 2

Diskutieren Sie die Fragen in der Gruppe und beantworten Sie sie in Stichpunkten auf einem separaten Blatt.

- Schauen Sie auf die ersten beiden Handlungsschritte in der Matrix. Warum haben sich die Filmemacher wohl dafür entschieden, damit anzufangen?
- Im Handlungsverlauf gibt es zwei Plottwists. Ein Plottwist ist eine überraschende Wendung in der Geschichte. Markieren Sie die beiden Plottwists. Was für eine Wirkung haben die Plottwists auf den Zuschauer? Welche Konsequenzen haben die Plottwists für die Geschichte?
- Warum erzählt Benjamin von seiner Kindheit? Warum ist das wichtig für seine Geschichte?

Ausgewählte Handlungsschritte aus „Who am I - Kein System ist sicher“

A Benjamin ruft bei der Polizei an und stellt sich.	B CLAY hackt den Bundesnachrichtendienst.	C Hanne Lindberg glaubt, dass die anderen Hacker von CLAY nur in Benjamins Vorstellung existieren.
D Benjamin übergibt gestohlene Daten an MRX.	E Hanne Lindberg interessiert Benjamins Kindheit nicht, sondern was er über CLAY und die FRI3NDS weiß.	F Benjamin findet die ermordeten Max, Stephan und Paul.
G Benjamin, Max, Stephan und Paul gründen CLAY.	H Benjamin wird enttarnt und gejagt.	I Benjamins schwierige Kindheit.
J Benjamin findet die ermordeten Max, Stephan und Paul.	K Benjamin installiert ein Hacker-Tool in der Kantine von Europol.	L Auf dem Schiff tauchen Marie und die anderen Hacker von CLAY wieder auf.

ARBEITSBLATT 8

FIGUREN MOTIVIEREN DIE HANDLUNG

Manchmal sind es äußere Ereignisse, die die Handlung eines Films bestimmen. Das ist vor allem am Anfang eines Films der Fall. Aber grundsätzlich gilt: die Figuren und ihre Motivationen bestimmen die Handlung.

Rekapitulieren Sie mit Hilfe der folgenden Fragen die Filmhandlung und prüfen Sie die Motivation der Figuren: Sind die Motivationen überzeugend?

Warum schließt sich Benjamin Max an? _____

Warum wollen Benjamin, Max und Stephan eine Marke werden und gründen CLAY?

Warum hackt CLAY den BND (Bundesnachrichtendienst = Geheimdienst in Deutschland)?

Warum übergibt Benjamin die heimlich gestohlenen BND-Daten an MRX?

Warum beauftragt MRX CLAY damit, einen Trojaner auf das System von Europol zu spielen?

Warum nehmen CLAY den Auftrag von MRX an? _____

Warum stellt sich Benjamin den Behörden? _____

Warum lässt sich MRX von Benjamin derart hineinlegen, sodass er enttarnt wird?

Warum lässt Hanne Lindberg Benjamin laufen?

ARBEITSBLATT 9_A

HAUPTFIGUR: (SUPER)HELD BENJAMIN

Beschreibe die Bilder in Stichpunkten!
(Auf der folgenden Seite findest du Worthilfen dafür.)



Wörter für die Bildbeschreibung**Superheld Maske Kostüm Hase Turnhalle****U-Bahn-Wagen Chatroom Hacker Frau****Schulter Vorbild Großmutter Sessel Hände****sitzen schlafen chatten reden knien Hände halten****Warum will Benjamin als Kind ein Superheld sein?**

Warum ist das Hacken für Benjamin so wichtig?

Benjamin ist die Hauptfigur des Films. Ist er auch ein Film-Held? Oder ist er ein Anti-Held?

ARBEITSBLATT 9_B HAUPTFIGUR: (SUPER)HELD BENJAMIN

Wunsch und Wirklichkeit, virtuelle und reale Welt: Beschreiben Sie die Bilder in Stichpunkten. Was erzählen sie über Benjamins Kindheit und Jugend?







Benjamin ist die Hauptfigur des Films. Ist er auch ein Film-Held? Oder ist er ein Anti-Held? Oder ist er beides - Held und Anti-Held?

In den meisten Filmen verändert sich die Hauptfigur im Verlaufe ihrer Geschichte. Sie macht eine Entwicklung durch. Wie ist das mit Benjamin?

Am Anfang sagt Benjamin: Helden brauchen eine tragische Geschichte. Wie Superman oder Batman hat auch Benjamin eine tragische Kindheit. Was denken Sie: Wie ist Benjamin von seiner Kindheit geprägt worden?

Am Ende ist Benjamin wieder unsichtbar. Er hat eine neue Identität, die niemand kennt. Wie steht Benjamin am Ende da? Ist das Ende ein Happy End für ihn?

ARBEITSBLATT 10_A DIE HACKERGRUPPE CLAY

Charakterisiere die vier Hacker von CLAY. Welche Merkmale und Eigenschaften passen zu welcher Figur?

Merkmale und Eigenschaften

klein groß kräftig schwächling schüchtern extrovertiert impulsiv misstrauisch

intelligent charismatisch selbstbewusst attraktiv mutig loyal verliebt einsam

Hacker Social Engineer Hardware-Experte Software-Experte Tattoos Bart Risiko Spaß Anführer

multiple Persönlichkeit

Benjamin



Max



Stephan



Paul



Was fällt dir an dem Figuren-Ensemble auf?

ARBEITSBLATT 10_B DIE HACKERGRUPPE CLAY

10.1_B: FIGURENENSEMBLE

Charakterisieren Sie die vier Hacker von CLAY . Beschreiben Sie jede Figur mit ihren wichtigsten äußeren Merkmalen und inneren Eigenschaften.

Benjamin

Max

Stephan

Paul

Betrachten Sie die Vier: Welche Unterschiede fallen Ihnen auf, welche Gemeinsamkeiten?

Warum haben die Filmemacher die vier Hacker mit diesen unterschiedlichen Typen „gecastet“?

Wie entwickeln sich die Beziehungen zwischen

Benjamin und Max: _____

Benjamin und Paul: _____

Benjamin und Stephan: _____

ARBEITSBLATT 10_B DIE HACKERGRUPPE CLAY

10.2_B HACKERMILIEU

Welche bekannten Hackermythen und Hackerklischees verwendet der Film, um CLAY darzustellen?

Finden Sie die Verwendung dieser Mythen und Klischees im Film überzeugend? Wodurch entsteht ein interessantes Bild des Hackermilieus?

Lesen Sie das Arbeitsblatt 3. Zu welcher Hackergruppe gehört CLAY mit ihren Hacker-Aktionen?

Zur Erinnerung - einige Hackeraktionen von CLAY:

Hack der nationalistischen Partei
Hack der Börse
Hack des Pharmakonzerns (We kill animals)
Hack des Bundesnachrichtendienstes (BND)
Hack von Europol

ARBEITSBLATT 11

FILMDRAMATURGIE: DER ERSTE HÖHEPUNKT UND DIE FOLGEN

In sehr vielen Filmen findet sich ziemlich genau in der Mitte ein Höhepunkt für die Hauptfigur. Die Hauptfigur fühlt sich ihrem Ziel ganz nah und ist voller Hoffnung. Oft finden sich hier Szenen des Glücks, des Feierns, des Triumphs. Dieser Moment währt natürlich nicht lange, denn sonst wäre der Film bald zuende. Auf den emotionalen Höhepunkt folgt ein Wendepunkt, der die Handlung in eine negative Richtung dreht. Die Hauptfigur wird mit größeren Hindernissen konfrontiert und entfernt sich immer weiter von ihrem Ziel.

Welches ist der erste Höhepunkt in „Who am I – Kein System ist sicher“?

Tipp: Welches Ziel wollen Benjamin und CLAY am Anfang erreichen? Mit welchem Coup, so glauben sie, haben sie ihr Ziel schon erreicht?

In welcher Szene wird der emotionale Höhepunkt zelebriert?

Schauen Sie sich die Szene an. Wie ist sie gestaltet? Was für ein Setting ist gewählt worden und warum? Welche Gefühle werden inszeniert? Mit welchen Worten beschreibt Benjamin den Höhepunkt?

Welches ist der Wendepunkt in der Szene?

Welche Konsequenzen folgen aus dem Wendepunkt?

ARBEITSBLATT 12

ZWEI VERSIONEN EINER GESCHICHTE

Am Ende des Films stehen zwei Versionen der Geschichte nebeneinander, Benjamins Version und Hanne Lindbergs Version.

Wählen Sie eine der Figuren aus - Benjamin oder Hanne Lindberg - und erzählen Sie die Geschichte aus ihrer Perspektive:

Vergleichen Sie anschließend Ihre Version mit denen Ihrer Mitschüler zur gleichen Figur. Gibt es Unterschiede?

Lesen Sie in der Klasse unterschiedliche Versionen vor. Wessen Version finden Sie interessanter - Benjamins oder Hanne Lindbergs? Begründen Sie Ihre Meinung.

ARBEITSBLATT 13

GENREFILM

13.1_A THRILLER

Wer sind die Protagonisten? _____

Wer sind die Antagonisten? _____

Welche Thriller-Elemente finden sich in „Who am I – Kein System ist sicher“?

Welche Szenen aus „Who am I – Kein System ist sicher“ fallen dir ein, wenn es um das Genre Thriller geht?

Genre: Thriller

Das Wort „Thriller“ leitet sich von dem englischen „thrill“ ab. „Thrill“ bedeutet „Nervenkitzel“. Und genau darum geht es bei einem Thriller. Die Zuschauer sollen atemlos vor Spannung sein. Sie sollen die Spannung als „thrill“ im Körper spüren.

In einem Thriller wird die Hauptfigur die ganze Zeit bedroht. Manchmal entsteht die Bedrohung ganz langsam und steigert sich. Manchmal weiß man lange nicht, wer hinter der Bedrohung steckt.

Der Gegenspieler der Hauptfigur kann eine einzelne Person, eine Gruppe oder auch eine Institution sein.

Der Gegenspieler wird auch Antagonist genannt oder die antagonistische Kraft. Die Hauptfigur wird auch Protagonist genannt.

Genre: Thriller

Le mot „thriller“ vient de l’anglais „thrill“. « Thrill » signifie « frémissement ». Et c’est bien là le but du thriller. Les spectateurs doivent avoir le souffle coupé par la tension. Ils doivent la ressentir comme un frémissement à travers tout leur corps. Dans un thriller, le personnage principal est constamment en danger. Souvent, la menace apparaît tout doucement, puis elle augmente. On ignore parfois pendant longtemps qui se cache derrière cette ombre menaçante. L’adversaire du personnage principal peut aussi bien être une personne seule, qu’un groupe ou même une institution.

L’adversaire est aussi appelé antagoniste ou force antagoniste.

Le personnage principal est aussi appelé protagoniste.

ARBEITSBLATT 13

GENREFILM

13.1_B THRILLER

Welche Thriller-Elemente finden sich in „Who am I – Kein System ist sicher“?

Welche Bilder und Szenen erinnern Sie, die das Genre besonders zum Ausdruck bringen?

Wodurch gelingt es den Filmemachern, das Genre von Anfang an zu etablieren? Denken Sie an die ersten Bilder des Films!

Wer sind die antagonistischen Kräfte?

Beim Thriller gilt: Je gefährlicher die Gegner, desto größer die Bedrohung für den Protagonisten. Wie gefährlich wirken die Antagonisten im Film? Was macht sie gefährlich?

Für wie gelungen halten Sie die Darstellung der antagonistischen Kräfte?

ARBEITSBLATT 13

GENREFILM

13.2 EIN THRILLER ALS INFORMATIONSMEDIUM?

„Who am I – Kein System ist sicher“ ist ein spannender Thriller und will sein Publikum vor allem unterhalten. Aber es ist auch ein Film über das brisante Thema Cyber-Kriminalität.

Aufgabe

Was ist Ihre Meinung: Ist ein Spielfilm auch ein geeignetes Medium, um über ein wichtiges Thema zu informieren?

Diskutieren Sie diese Frage am Beispiel des Hackerthrillers „Who am I – Kein System ist sicher“.

- Bilden Sie zwei Gruppen. Sammeln Sie in Ihrer Gruppe Pro- oder Contra-Argumente für die Frage.
- Bestimmen Sie einen Redner für Ihre Gruppe und bestimmen Sie mit der anderen Gruppe zusammen einen Moderator.
- Die Redner diskutieren mit dem Moderator die Pro- und Contra-Argumente. Bei Bedarf unterstützt jede Gruppe ihren Redner.
- Haben sich am Ende Positionen verändert?

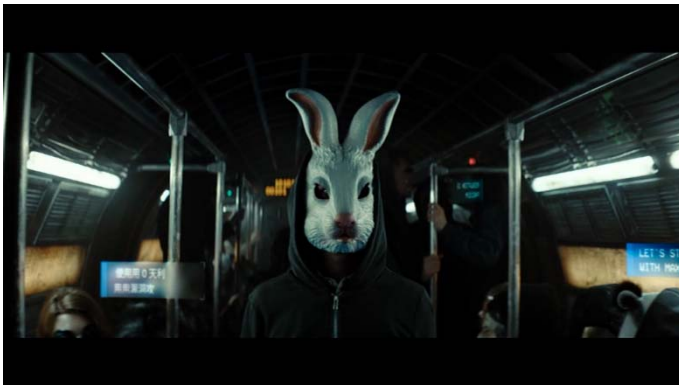
Ist ein Spielfilm auch ein geeignetes Medium, um über ein wichtiges Thema zu informieren?	
PRO	CONTRA

ARBEITSBLATT 14

SETDESIGN: DIE WELT IM NETZ

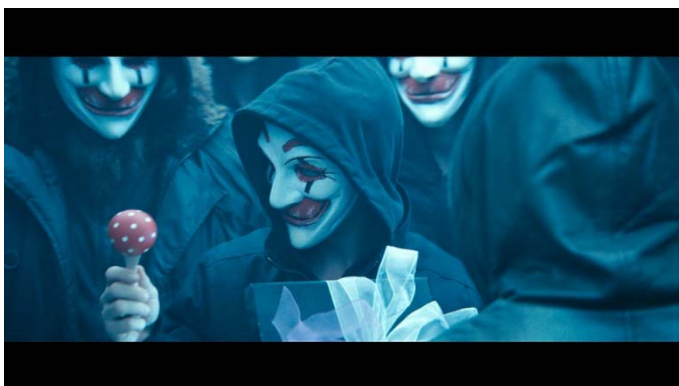
„Who am I – Kein System ist sicher“ wurde in der Kritik besonders gelobt für die Visualisierung der virtuellen Welt im Internet.

Beschreiben Sie zuerst nur, was auf den Bildern zu sehen ist. Erläutern Sie dann, welchen Inhalt sie ausdrücken.



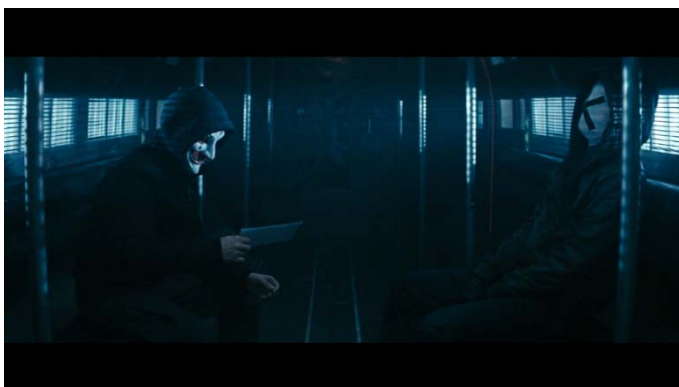
Beschreibung_____

Inhalt_____



Beschreibung_____

Inhalt_____



Beschreibung_____

Inhalt_____

**Wählen Sie einen Inhalt aus und finden Sie eine neue Gestaltungsidee dafür.
Skizzieren Sie Ihre Gestaltungsidee auf einem separaten Blatt.**

ARBEITSBLATT 15 INTERTEXTUALITÄT

15.1_A René Magritte

Das Gemälde „La Reproduction interdite“ des belgischen Malers René Magritte von 1937 wird im Film gezeigt und zitiert.

Beschreibe die Bilder in Stichpunkten:



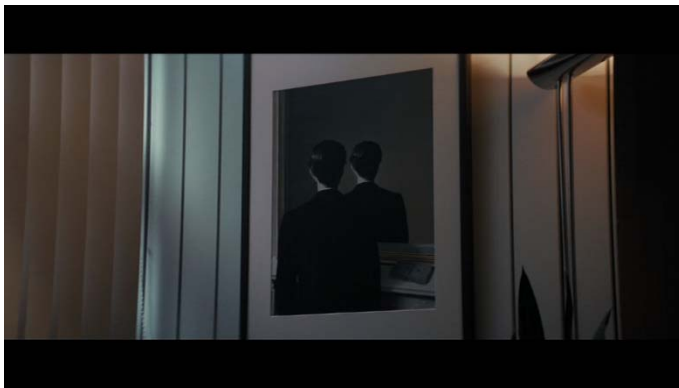


Was erzählt das zweite Bild über Benjamin?

ARBEITSBLATT 15 INTERTEXTUALITÄT

15.1_B René Margritte

Viele Filme zitieren andere Filme oder Kunstwerke. So auch „Who am I - Kein System ist sicher“. Mit den Zitaten wird häufig auf eine bestimmte Bedeutung hingewiesen. Das Bild „La Reproduction interdite“ des belgischen Malers René Margritte von 1937 wird im Film drei Mal zitiert.



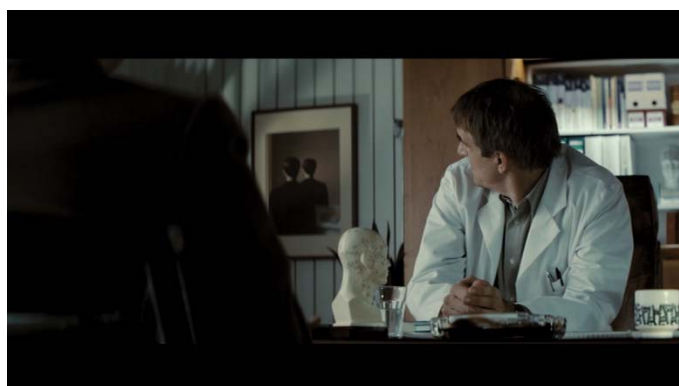
Eine Reproduktion des Gemäldes hängt im Sprechzimmer des Arztes von Benjamin Großmutter.

Beschreiben Sie das Bild in Stichpunkten:



In welcher Szene ist dieses Bild zu sehen?

Was drückt das Bild aus?



Was passiert in dieser Szene mit Hanne Lindberg (im Vordergrund zu sehen) und dem Arzt?

Interpretieren Sie: Warum zitieren die Filmemacher dieses Gemälde?

ARBEITSBLATT 15 INTERTEXTUALITÄT

15.2 Fight Club

„Who am I – Kein System ist sicher“ enthält einige Verweise auf den Thriller „Fight Club“ von David Fincher aus dem Jahre 1999.

Ein Plakat des Films hängt in Benjamins Zimmer.



Aufgabe

Recherchieren Sie Inhalt, Gestaltung und Besonderheiten von „Fight Club“ im Internet.

Interpretieren Sie: Warum zitiert „Who am I – Kein System ist sicher“ den Film „Fight Club“? Was lässt sich daraus ableiten für die Deutung und Aussage von „Who am I – Kein System ist sicher“?