

**.OFFLINE. Ești pregătit  
pentru nivelul următor?**



# OFFLINE. Ești pregătit pentru nivelul următor?

## 1. FIȘA TEHNICĂ

**Titlul original și anul premierei:** Offline: Das Leben ist kein Bonuslevel (2016)

**Țara de producție:** Germania

**Durata:** 87 de minute

**Genul filmului:** aventură, comedie

**Regia:** Florian Schnell

**Distribuția:** Moritz Jahn, Mala Emde, Ugur Ekeroglu, Hannes Wegener, Marc Zwinz, David Schütter

**Imaginea:** Dominik Berg

**Decorul:** Johanna John

**Montajul:** Matthias Scharfi



## 2. SINOPSIS

Jan are 17 ani, dar în online e marele luptător Fenris (nivelul 69), jucător de prima ligă în Bătălia de la Utgard și speră să fie unul dintre primii în turneul Ragnarok, când, dintr-odată, este scos din joc. Imediat ce-și dă seama că a i-a fost hack-uit contul de un alt jucător, va începe marea sa aventură împotriva vrăjitorului Loki (nivelul 60). Numai că bătălia pentru identitatea sa digitală nu se va mai da online, ci în lumea reală.



## 3. INTRODUCERE ȘI INFORMAȚII PENTRU PROFESORI

**Temele filmului:** jocul, identitatea digitală, competiția, prietenia

**Regizorul filmului:** [Florian Schnell](#)

Deși se află la debut, foarte tânărul regizor Florian Schnell (33 de ani) a fost deja recunoscut ca o nouă speranță a filmului german, primind în 2010 premiul pentru cel mai bun tânăr regizor din Germania, iar scurtmetrajul său *Mia și Minotaurul* câștigând premiul pentru Cel mai bun film la Festivalul de Film și TV pentru copii în 2012.

*Offline—Ești pregătit pentru nivelul următor* este primul lungmetraj al lui Schnell, patricipând deja la mai multe festivaluri de film pentru copii și tineri și obținând premii și nominalizări la Lucas—International Festival of Films for Children and Young People, Gijón și Cinekid.

# Florian Schnell: Vreau să fie înțeleasă cultura gamer-ilor

[Offline—Ești pregătit pentru nivelul următor?], călătoria plină de aventuri a unui băiat care este alungat din lumea online, unde putea fi un erou în pielea unui războinic virtual, și acum trebuie să dea piept cu realitatea fizică necruțătoare și cu sine însuși, are multe legături cu mine însumi. Povestea încearcă să stabilească echilibrul între lumea digitală și cea analogă, cu mult umor, distractiv, dar fără să fie moralizatoare.

Pentru a arăta amestecul de joc și film în mod credibil și surprinzător, acest proiect transmedia a implicat o reală muncă de pionierat în producția de film: filmul a fost produs lucrând în mod direct și intens cu creatori de jocuri din Germania. A fost un proces care nu a fost lipsit de dificultăți și a solicitat dăruire și un spirit de aventură din partea întregii echipe. Sunt recunoscător că am reușit să îmbinăm ce e mai bun din ambele domenii într-o adevărată aventură cinematografică.

E foarte important și pentru mine să fac această cultură nouă, care funcționează după propriile reguli și premise, să fie accesibilă și celor care nu se joacă pe calculator, în așa fel încât ei să înțeleagă la nivel emoțional motivațiile protagonistului și să empatizeze mai mult cu generația 3.0.

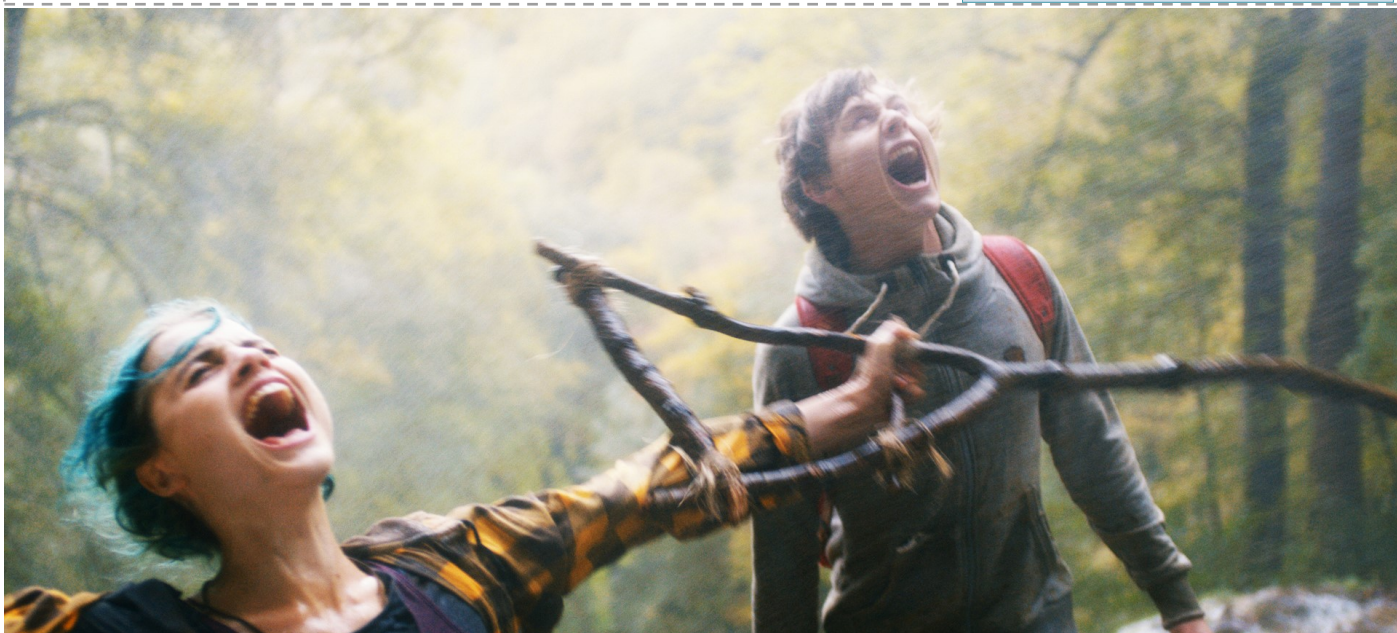
Aș fi foarte fericit dacă munca mea, pe care am făcut-o cu mare dragoste și care mi-a luat mai mult de trei ani, ar ajunge la un public cât mai larg și mai divers și i-ar putea antrena în această aventură roller-coaster între lumea reală și cea virtuală. **(Caietul de presă al filmului)**

## Filmul, cultura jocurilor și interactivitatea

Nevoia de a interacționa a publicului a născut în lumea filmului o serie de încercări de a crea formule cinematografice interactive, în care spectatorilor li se creează posibilitatea sau cel puțin iluzia posibilității de a decide asupra a ceea ce se întâmplă în film. În 1967, în timpul celor câteva proiecții ale filmului **Kinoautomat**, realizat în Cehoslovacia, spectatorii puteau vota, în timpul unor scurte pauze, ce urma să facă dl. Novak, un bărbat despre care știau că urmează să îi ardă apartamentul.

Mai târziu, s-a trecut la prelucrarea poveștilor și stilurilor unor jocuri pe calculator celebre în filme (**Max Payne, Wreck-it-Ralph, Resident Evil** etc.), timp în care jocurile pe calculator au început să folosească elemente filmice, de la secvențele animate, la prezența actorilor celebre pentru vocile sau modelele unor personaje de joc.

Cele mai recente încercări de a crea experiențe interactive au de-a face cu apariția **documentarului bază de date (database documentary)** și a legăturilor dintre film și tehnologiile asociate realității virtuale.



Filme despre cultura jocurilor pe calculator sau inspirate din aceasta:

1. *Aleargă, Lola, aleargă! (Lola rennt)* - 1998
2. *Free to play* - 2014
3. *Jocuri de război (WarGames)* - 1983
4. *Tron / Tron: Moștenirea (Tron: Legacy)* - 1982/2010
5. *eXistenZ* - 1999



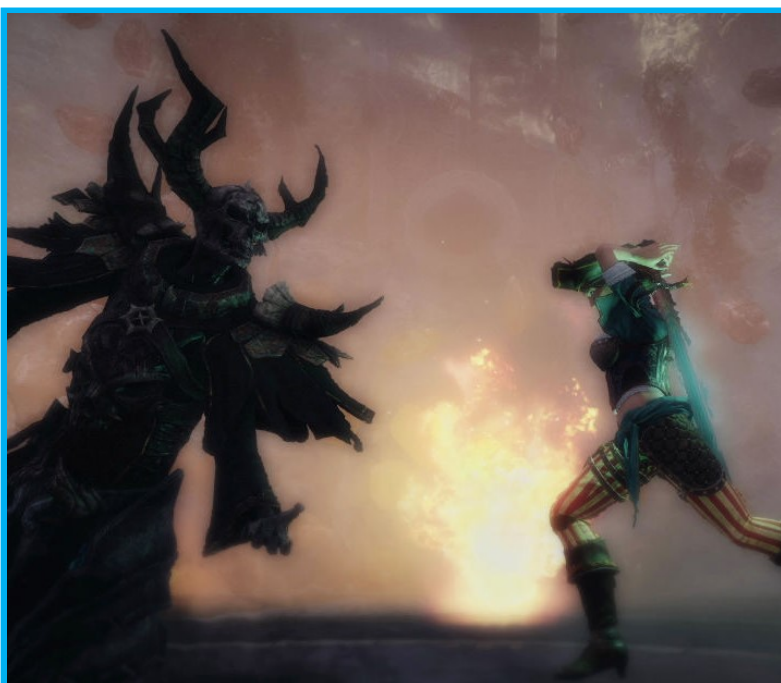
### Caracteristici ale filmului de aventură

*Offline—ești pregătit pentru nivelul următor?* Se încadrează în genul filmului de aventură, chiar dacă aventura e mai degrabă în lumea reală și, parțial, în cea virtuală, mai degrabă decât în zonele în care suntem obișnuiți să vedem că se desfășoară astfel de filme.

1. Are în centru un erou cu abilități fizice sau inteligență deosebite, în jurul căruia se pot strânge mai mulți alți eroi care să îl sprijine.
2. Eroul trebuie să dezlege un mister sau să rezolve o misiune. De obicei, pentru a ajunge

la finalul unei misiuni, trebuie să afle răspunsul pentru mai multe mistere pe drum.

3. El trebuie să înfrunte mai multe obstacole: naturale (junglă, deșert, animale feroase), supranaturale (mumii, zombie) sau alți oameni care îi stau în cale.
4. Filmul trebuie să ne țină în suspans sau să ne surprindă, iar în unele cazuri să ne dea indicii ca să putem dezlega misterul odată cu eroul sau chiar înaintea lui.



### Mini-dicționar

**Film interactiv:** direcție în lumea filmului care își propune să găsească modalități prin care spectatorul să fie implicat sau să aibă reacții imediate care să modifice forma unui film. În acest moment, filmele interactive sunt mai degrabă o zonă experimentală, dependente de platformele online sau tehnologia realității virtuale, sau mai pot apărea în interiorul jocurilor pe calculator.