

LABYRINTHUS

Belgien 2014

Filmlänge: 95 Min.

Regie: Douglas Boswell

Genre: Fantasy, Realfilm

Festivalfreigabe beantragt ab 6 Jahre. Empfohlen ab 10 Jahre, besonders geeignet von 10 bis 14 Jahre

Kurzzusammenfassung

Als Frikke zufällig in den Besitz einer seltsamen alten Kamera gelangt und mit dem beiliegenden USB-Stick das Portal zu einem faszinierenden Computerspiel öffnet, ahnt er noch nicht, wie schnell aus Spiel Ernst wird. Die Regeln: Frikke darf weder über das Spiel reden noch darf er es abbrechen, sonst hat er verloren. Und das wäre schlecht für das Mädchen, das in dieser virtuellen Welt steckt, sich an nichts erinnern kann und nun gemeinsam mit Frikke nach dem Ausgang sucht. In Gestalt eines (leicht müffelnden) Zeitungshuts führt Frikke das Mädchen durch das Labyrinth aus Zeitungen, Büchern und Spielkarten, immer „auf der Hut“ vor Pekk, dem feindlichen Wächter mit der unheimlichen Vogelmaske. Sein bester Freund Marko, der endlich seine „Traumfrau“ Isa angesprochen hat, erfährt von dieser, dass ihre Freundin Nola seit kurzem im Koma liegt. Frikke ahnt Böses – tatsächlich ist Nola das Mädchen im Spiel! Kurz darauf ist auch Marko im Spiel gefangen. Frikkes Versuch, den Vorbesitzer der Kamera zu finden, führt ihn erst zum altmodischen Fotografen, der ihm keine Hinweise auf die Herkunft der Kamera geben kann. Schließlich spürt Frikke Rudolph auf, der aber nicht der Erfinder des Spiels ist, sondern genau wie er die Identität des Spielers aufdecken und das Spiel beenden will. Von ihm stammen die in Glückskekse versteckten Hinweise auf den Code, der den Ausgang öffnet. Frikkes kluger Hund Pickles bringt sie auf die richtige Spur, wie das Labyrinth des Spiels mit der Wirklichkeit zusammenhängt. Nun gilt es, schnell zu handeln und keinen Verdacht zu wecken, um Nola und Marko nicht zu gefährden – und ein weiteres Mädchen, das der Unbekannte ins Spiel gebracht hat...

Besonderheiten:

- Spielfilmdebüt des belgischen Regisseurs Douglas Boswell
- Vergleiche auch mit DAS SCHICKSAL VON ZYL (R: Juan Pablo Buscarini, 2014), der ebenfalls im Programm des diesjährigen Kinderfilmfestes München läuft.
- Thematisch vergleichbar mit TINTENHERZ (R: Iain Softley, 2008)

Kernthemen, Anregungen und Stichworte

- Ethik / Deutschunterricht:
 - Die Kamera transportiert die abgelenkten Objekte und Lebewesen direkt in die virtuelle Spielwelt. Man spricht oft von der Gefahr, dass man in Computerspiele und virtuelle Wirklichkeiten „hineingesaugt“ wird. Der Film spielt mit dieser Vorstellung, indem er sie wörtlich nimmt. Was ist damit gemeint?
 - Diskussionsansatz: Manche Völker lassen sich nicht fotografieren, weil sie glauben, dadurch ihre Seele zu verlieren.
 - Codes, Geheimsprache, verschlüsselte Botschaften: Die Wörter, die in den Glückskekse versteckt sind, ergeben zusammen keinen Sinn. Frikke muss erst die Buchstaben neu anordnen, damit der Lösungssatz herauskommt. Wo werden Codes im Alltag verwendet (Passwörter, Geheimdienste usw.)? Wie kann man einen Codeschlüssel erstellen, wie einen Code knacken? Wer kennt eine Geheimsprache?
Tipp: Aus Zitronensaft lässt sich „unsichtbare Tinte“ herstellen, die erst unter Wärmeeinwirkung sichtbar wird.
- Medienkunde / Kunst / Werkunterricht:
 - Labyrinth und Irrgärten: Wie funktionieren diese? Wo sind solche zu finden (Schloss-Irrgärten, Strohlabyrinth, als Rätselspiel etc.)?
 - Kunstvoll ist die Architektur der virtuellen Welt aus Spielkarten – Kartenhäuser fallen leicht zusammen, es braucht Geschicklichkeit, um ein solches zu errichten.

33 Kinder
FILMFEST
MÜNCHEN
2015

- Projekt: Gruppen bauen Kartenhäuser, je höher und größer, desto besser (am besten werden diese fotografiert, bevor sie zusammenfallen)!