

Det levande slottet



Den brittiska fantasyförfattaren Diana Wynne Jones bok ligger till grund för Hayao Miyazakis film om självkänedom, styrka och kärlek - en skildring med krigets Europa som kuliss. *Det levande slottet* är lika mycket en tidsresa som en tidlös och svindlande vacker skildring av evigt angelägna frågor.

Rekommenderad från åk 4

EN FILMHANDLEDNING AV
ELSA COJNBY

Handling

I en centraleuropeisk stad kring tiden för förra sekelskiftet lever Sofie. Hon är en ung kvinna, äldst av flera syskon och ansvarig för familjens hattaffär. I hennes hemstad mellan bergen håller någonting på att ske. Man rustar för krig. På gatorna rör sig soldater i blå uniformer med mäsingknappar och den annars så klara himlen mörknar av förbipasserande plan.

Sofies stilla liv förändras radikalt när hon möter trollkarlen Hauru och snart därefter förtrollas till en gammal gumma av en svartsjuk häxa, Ödehäxan. Sofie flyttar på eget bevåg in i Haurus levande slott, en byggnad inte bara förmögen till att fysiskt byta placering, utan även försedd med en magisk entré med vilken man kan påverka dess omgivning.

I det levande slottet bor förutom den egocentriske Hauru även assistenten Mark, en liten pojke som stundom förvandlar sig till en skäggig farbror. Där bor också Calcifer, en elddemon som genom ett kontrakt med Hauru är bunden till slottets spishärd och som håller slottet i rörelse. Det visar sig snart att Calcifer har en än mer betydande roll, förutom att han skyddar slottet är han också intimt förbunden med Hauru själv. Om Calcifer slocknar dör nämligen trollkarlen.

Sofies omsorger i slottet gör den omogne trollkarlen gott, som trots sin fåfänga, sin självupptagenhet och sitt sviktande mod har ett ädelt uppsåt. Om kvällarna försvinner han ut på mystiska utflykter och i skepnad av en stor bevingad fågel strider han mot krigsplanen på natthimlen. För varje gång han förvandlar sig får han svårare att återfå sin mänskliga form och vi får veta att dem han strider mot också en gång varit trollkarlar, men att de för evigt fastnat i sin monstruösa form. Kanske är det därför han håller sig undan rikets härskare och den krigstjänst han enligt ed är skyldig landet. För håller sig undan gör han, Hauru flyttar ständigt och lystrar till så många namn "som det behövs för att vara fri".

I takt med att Sofie, som gammal gumma, blir mer levande, kraftfull och ungdomlig, mognar Hauru och blir mer ansvarsställande. Han bestämmer att han ska sluta fly och våga möta sitt öde, att han en gång för alla har funnit det som är värt att strida för.

Genom ett försök att med Calcifers hjälp flytta slottet



blir Sofie varse vad det är som förenar elddemonen och den trollkarl hon håller kär. På hennes uppmaning att föra dem i säkerhet, svarar Calcifer med ett bud; om Sofie ger honom sina ögon ska han flytta slottet. Sofie ger varken sina ögon eller sitt hjärta men hon offerar sitt hår och genom en kraftansträngning lyckas Calcifer få slottet i rörelse. Ödehäxan, som sedan en tidigare incident har förlorat sina krafter och även hon flyttat in i slottet, har trånat efter Haurus hjärta och förstår nu plötsligt vad som hänt. När hon inser att trollkarlens hjärta vilar i Calcifers glöd kan hon inte motstå frestelsen att sträcka sig efter det. Sofie ser hur den gamla kvinnan fattar eld och kastar en hink vatten över henne varpå lågan kvävs och slottet rasar samman. Men Calcifer slocknar inte helt och Sofie följer gnistan som finns kvar in i mörkret där hon tappar fotfästet och genom en svindlande exposé över Haurus liv blir varse hur han en gång som liten gjorde ett ödesdigert köpslag om sitt hjärta och svalde en stjärna.

Tillbaka i berättelsens slutskede bönfaller Sofie den gamla häxan att lämna ifrån sig det hjärta hon nu girigt håller fast vid. Den gamla tvekar men hennes girighet besegras av Sofies kärlek och snart för Sofie den unge Haurus hjärta åter till hans utslagna kropp. I samma stund som han öppnar ögonen skjuter Calcifer iväg mot himlen som den stjärna han en gång varit. När Calcifers skyddande krafter lämnar slottet rasar det samman och vore det inte för en gammal fågelskrämma Sofie en gång varit snäll mot skulle slottet ta med sig protagonisterna ut för ett stup. Men nu offerar sig den gängliga gestalten och lyckas få stopp på den rusande brädhögen. Sofie kysser honom tacksamt på kinden varpå han förvandlas till en ung prins från det stridande grannlandet; Nu när den förbannelse som hållit honom fångad äntligen är bruten ska han återvända hem och begära ett slut på kriget!

Berättelsen

Det levande slottet är en intensiv och färgstark berättelse som kan utläsas på flera nivåer. Om man lånar verktyg från den ryske strukturalisten Vladimir Propp kan man

enkelt jämföra berättelsens narrativa struktur med den klassiska sagans. Propp pekar på en gemensam och återkommande struktur med ett begränsat antal funktioner som upprepas i egentligen samma saga. Hjältinnan, Sofie, särskiljs och ställs inför ett problem. På vägen ställs hon inför hinder och prövningar och möter agenter, såväl motarbetande som hjälpande, innan sagan slutar med en belöning av hjälten (hjältinnan), som uppfyllt sina mål.

Men det finns andra sätt att närma sig berättelsen. Identitetsproblematik, olika former av maskering och sökandet efter ett sant jag, kan ses som ett övergripande tema som genomsyrar berättelsen. Alla karaktärer i berättelsen utger sig för att vara någon annan och har sina egna demoner att bekämpa för att slutligen framträda som dem de är.

- Hur skulle eleverna beskriva sagan? Är den lätt att förstå?
- Hur introduceras karaktärerna? Finns det en tydlig uppdelning mellan ont och gott, onda och goda? Eller är karaktärerna mer komplexa? Motivera med exempel ur berättelsen!
- Vem eller vilka har nyckelfunktioner för berättelsen? Varför? Vad är det som driver berättelsen framåt?

Förmågan att förändras

Sofie introduceras som en arbetsam men mild och nästan viljelös ung kvinna. Hennes lillasyster ifrågasätter om Sofie verkligen ska slösa bort sitt liv i hattaffären men för Sofie är det hennes öde som äldsta syster. När Ödehäxan träffar Sofie och förvandlar henne är det, paradoxalt nog, som om Sofies största förändring är hennes kraft och beslutsamhet, som om hon inser att tillvaron inte är predestinerad.

- Diskutera i klassen vad "öde" innebär. Vad innebär en uppfattning om att tillvaron är förutbestämd? Vad får det



för konsekvenser? Är tron på "den fria viljan" motsatsen och vad får en sådan uppfattning för konsekvenser?

- Trollkarlen Hauru håller sig undan från armén och övermakten för att undslippa sin militärtjänst. Han flyttar ständigt och han går under flera namn för att kunna bibehålla sin frihet. Ändå strider Hauru på eget initiativ om nätterna. Vad är det han är rädd för, varför anmäler han sig inte till sin tjänstgöring?

- Hur resonerar eleverna, är man fri om man behöver gömma sig? Kan eleverna komma på situationer i vårt samhälle då individer tvingas leva gömda? Hur påverkas livet för dem som lever gömda i vårt samhälle? Är de fria?

- Liksom landskapet runt det levande slottet byter Sofie och Hauru skepnad och förändras, både fysiskt och psykiskt. Det gör även Calcifer, Ödehäxan, Mark och Herr Kålrot. Hur och varför förändras de andra karaktärerna?

Kärlek och medlidande

Det levande slottet förmedlar en kärleksfull och förlåtande människosyn. Vi blir varse att ondska är en handling och inte en person, att människor kan förändras och att kärlekens kraft är stark.

- Kan eleverna hitta konkreta exempel i filmen som illustrerar påståendet att onda handlingar inte är detsamma som en ond person bakom dem? Är Ödehäxan, Suliman eller Calcifer ond? Varför/varför inte?

- Flera gånger i filmen ser Hauru den unga Sofie när han tittar på henne. Varför? Varför ser Suliman den unga Sofie när hon försvarar trollkarlens moral?

- Det är först i filmens slut som Sofie blir varse vilket förhållande Calcifer och Hauru har. Historien om Haurus

hjärta antyds återkommande i filmen, bland annat sägs det att han har aptit på andras hjärtan och att han är hjärtlös. Trots det får han känslor för Sofie. Hjärtat får ofta symbolisera kärleken - varför, tror du? Vad händer när man blir kär? I vilka andra sinnen eller kroppsdelar skulle du vilja placera känslan? Går förnuft och känsla isär eller kan man bestämma vem man blir kär i?

- Kan du komma på fler konkreta scener där kärlekens kraft kommer till uttryck?

Styrka och mod

Man kan tycka att det vore skrämmande att förvandlas till en gammal gumma men Sofie tar det ganska bra. Hon är lugn och säger till sig själv att hennes kläder faktiskt passar bättre nu än tidigare. Den gamla Sofie är både envis och klok och trots att hon har krämpor är hon full av energi och mod.

- På vilket sätt är Sofie modig? Är någon annan karaktär modig? Vad lär sig Sofie när hon blir förvandlad? Vad tror du Sofie tyckte om sin tid som gammal när hon i filmens slut återfår sin vanliga ålder?

- Vad innebär det egentligen att vara modig?

- "I motgång provas styrkan" säger Calcifer. Vad menar han med det? Håller du med? Ett annat känt uttryck säger att "det som inte dödar en stärker en". Håller du med? Varför/varför inte?

Kontrasterande verkligheter och värdegrunder

I Miyazakis värld samsas det realistiska och det surrealistiska. Mötet mellan natur och industri, mellan människa och teknologi, är dynamiskt och öppnar för fler dimensioner i verkligheten. Tematiken kretsar kring sökandet efter



det sanna, rena och okonstlade och kan läsas som en konflikt med det moderna samhällets pragmatiska världsbild och dess effekt på individen och samhället. Å ena sidan industrialiseringen och det konsumtionskulturella samhällets produktion av varor, krig och teknologi, å andra sidan naturen, magin och kärleken. Den ytlige Hauru blir bestört när hans hårfärger förväxlas efter Sofies städning, "Det är slut med mig! Vad är det för vits med att leva om man inte är vacker" gråter han och åkallar mörkrets andar. Men inom sig bär Hauru en fruktan att reduceras till en monstruös krigsmaskin, som "har glömt hur man gråter". Han må ha köpslagit med sitt hjärta men sin själ säljer han inte. I Miyazakis värld är det fantasin, strävan och kärleken som skiljer människan från tingen och maskinerna.

- Det krig som utspelar sig är namnlöst och det är diffust vem och vilka som strider, vilket än mer förstärker känslan av krigets meningslöshet. "Till och med här flyger slagskuppen för att bränna städer och människor" konstaterar Hauru sorgset, "Vårt eller fiendens?", "Vad spelar det för roll?". Vad menar Hauru med att det inte spelar någon roll vems plan det är?

- *Det levande slottet* är inte primärt en film om kriget, även

om det är centralt för berättelsen. Tycker du att en anime-rad fantasyskildring av krigets Europa ger en idé om hur det såg ut? Vad kan den tillföra till mer vanligt förekommande spelfilmer? Kan just kontrasten och kombinationen av fantasi och verklighet skapa ett starkt uttryck och förmedla en förstärkt kritik av krigets absurditet?

Miyazaki och Diana Wynne Jones

Hayao Miyazaki (1941-) fick sitt genombrott i väst i och med Miramax distribution av *Prinsessan Mononoke*. I sitt hemland Japan var han känd inte minst genom sin tolv år långa mangaserie *Nausicaä of the Valley of the Wind*. Miyazaki tillhör animationsstudio och produktionsbolaget Studio Ghibli, som han var med om att grunda på 80-talet. Där har andra av hans storheter, så som *Laputa: Castle in the Sky*, *Min granne Totoro*, *Kikis Expressbud* och *Spirited Away* vuxit fram, för att sedan nå framgångar världen över.

Manga och animé behandlar ofta teman som vänskap, lojalitet, medkännande, ärlighet, styrka, mod, kärlek, natur och teknologi. Miyazakis filmer är inga undantag. Ofta har de kvinnliga protagonister och Miyazaki har själv sagt att han med *Det levande slottet* vill göra en positiv skildring av en äldre kvinna, då detta inte hör till vanligheten.

Det levande slottet baseras på författaren Diana Wynne Jones (1934-) bok *Howl's Moving Castle* från 1986. När den gavs ut i Sverige hette den från början *Trollkarlens slott*, men senare utgåvor delar namn med filmen. Jones växte upp med en katolsk fostran i krigets Europa och studerade engelsk litteratur i Oxford för bland andra CS Lewis och JRR Tolkien. Hennes fler än 40 böcker har översatts till närmare 20 språk och läses jorden runt.

Produktionsuppgifter

Japan 2004

Originaltitel: *Hauru no ugoku shiro*

Producent: *Toshio Suzuki*

Manus & regi: *Hayao Miyazaki*

Musik: *Joe Hishaiishi*

Röster

Sofie - Vanna Rosenberg

Hauru - Kim Sulocki

Ödehäxan - Siw Malmkvist

Calcifer - Johan Ulveson

Suliman - Pernilla August

mfl

Tekniska uppgifter

Speltid: 118 minuter

Format: Vidfilm 1.1:85

Ljud: Dolby DTS, SDDS

Censur: Från 7 år

Svensk premiär: 21 oktober 2005

Distribution

På dvd hos Filmcentrum, Box 2068, 103 12 Stockholm Tel 08-545 275 00, fax 08-545 275 09 www.filmcentrum.se

Förhandlingar kring 35 mm distribution pågår. Fortlöpande info från Barn & ungdom på Filminstitutet

Redaktion

Andreas Hoffsten, Barn & ungdom, Svenska Filminstitutet, november 2007