

Your Name

En filmhandledning från Svenska Filminstitutet



Bild: TriArt

Rek för åk 7 - 9

Vad skulle hända om allt var på ett annat sätt? *Your Name* är en svindlande berättelse om två unga människor som byter liv med varandra – och därmed ställs inför en rad roliga, märkliga och skrämmande val. En fantastisk historia som manar till samtal om klipptechnik och drömmar, jämställdhet och ödestro.

Filmen och läroplanen

Filmen *Your Name* kan bidra till undervisningen inom många ämnen, och särskilt svenska, bild och SO-ämnen.

- Genom skriv- och/eller samtalsövningar utifrån filmen tränas eleverna att uttrycka sig på svenska.
- Genom att teckna i mangastil och/eller göra filmanalys utvecklas elevernas förmåga att uttrycka sig genom respektive tolka olika bildstilar.
- Genom fördjupning i shintoismen, som är ett av filmens teman, utvecklas elevernas kunskaper om denna japanska religion.
- Genom att reflektera och resonera kring filosofiska, etiska och livs-åskådningsrelaterade frågor som filmen väcker fördjupas elevernas förståelse för sin egen och andras identitet liksom för sina egna och andras värderingar.
- Genom att reflektera och resonera kring frågor som rör kön, genus och jämställdhet fördjupas elevernas förståelse för alla människors lika värde oavsett könsidentitet och/eller sexuell preferens.

Handling

Filmen inleds med parallellklippning mellan två ungdomar där de var och en berättar om sina konstiga drömmar som de bär med sig förnimmelser och halva minnen av.

Därefter får vi följa Mitsuhu, en tonårig tjej som bor med sin lillasyster och mormor i en liten stad. Vid frukost ser de på tv-nyheterna om en komet som närmar sig jorden. Under skoldagen får Mitsuhu flera gånger höra att hon betedde sig underligt dagen innan. Själv har dock Mitsuhu inga minnen alls från gårdagen. I hennes skolbok har någon skrivit ”Vem är du?”, vilket ökar hennes förvirring. Hon beklagar sig över den urtråkiga lilla staden, som inte ens har ett kafé, och önskar att hon i stället var en ung snygg kille i Tokyo. På kvällen utför hon och hennes lillasyster en gammal rit i shintotemplet som deras mormor sköter om. De tillverkar så kallat kuchikamisake, ett exklusivt risvin som de ska offra till en gud.

Nu ringer en väckarklocka och det är morgon hos Taki, en ung kille i Tokyo. Dock är det Mitsuhu som vaknar i Takis kropp. Förvirrad lyckas

hon till slut hitta fram till skolan och även finna ”sina” vänner som uppenbarligen tycker att Taki beter sig underligt. Efter att förtjust ha slukat en portion pannkakor på ett kafé skyndar hon till ett stressigt pass på restaurangen där Taki extrajobbar. Där jobbar även miss Okudera som hon förstår att Taki – och alla andra killar på restaurangen – är förälskad i. På kvällen, innan hon somnar, ser hon i Takis telefon att han för dagbok och antecknar lite i den. Hon skriver också sitt namn i handen för att Taki ska veta vad hon heter om han vaknar upp i sin egen kropp.

Vilket han gör. Nu följer en rad scener som avlöser varandra i allt högre tempo där vi ser Mitsuhu och Taki omväxlande vakna och tillbringa dagarna i sina egna och varandras kroppar. Det uppstår pinsamma och krångliga men också roliga situationer. När de småningom får grepp om vad som faktiskt pågår börjar de kommunicera genom att lämna meddelanden i varandras telefoner och gör upp listor på sådant som de får respektive absolut inte får göra när de lever ”den andres” liv.

En dag när Taki vaknar i Mitsuhus kropp får han följa mormodern till en helig plats; en gammal helgedom i en grotta där ”deras” guds kropp sägs ligga begravd. Där offrar de det risvin, kuchikamisaken, som de tidigare tillverkat och mormodern berättar att i kruset med risvin finns en del av Mitsuhu.

När Taki nästa gång vaknar i sin egen kropp visar det sig att Mitsuhu har fixat en dejt med miss Okudera. Taki uppträder nervöst och hämmat och dejen går inte så bra. På kvällen när de skilts åt försöker Taki ringa Mitsuhu men får inget svar. På himlen ser han kometen som nu ytterligare närmat sig jorden.

Mitsuhu vaknar i sin egen kropp. Det är dagen då kometen kommer att passera jorden. Hon träffar sina vänner och på kvällen bevittnar de hur kometen delar sig samtidigt som en del av den störtar ner mot dem.

Nu får vi följa Taki igen. Han berättar att han och Mitsuhu aldrig bytte plats med varandra igen. I ett längre montage får vi se hur tiden går medan Taki pluggar hårt, men inte kan släppa tanken på ett vagt minne av en plats han sett i sina drömmar. Tillsammans med två vänner reser han för att försöka hitta denna plats och just när de är på väg att ge upp träffar de en man som känner igen Takis teckning av Itomori, staden som förstördes vid ett kometnedslag tre år tidigare. Taki blir helt förvirrad och när han ska visa vännernas Mitsuhus meddelanden i hans telefon så försvinner de framför hans ögon. När han sedan på biblioteket hittar hennes namn bland de som dog i kometnedslaget börjar han nästan tro att han inbillat sig allt som hänt.

Bild: TriArt

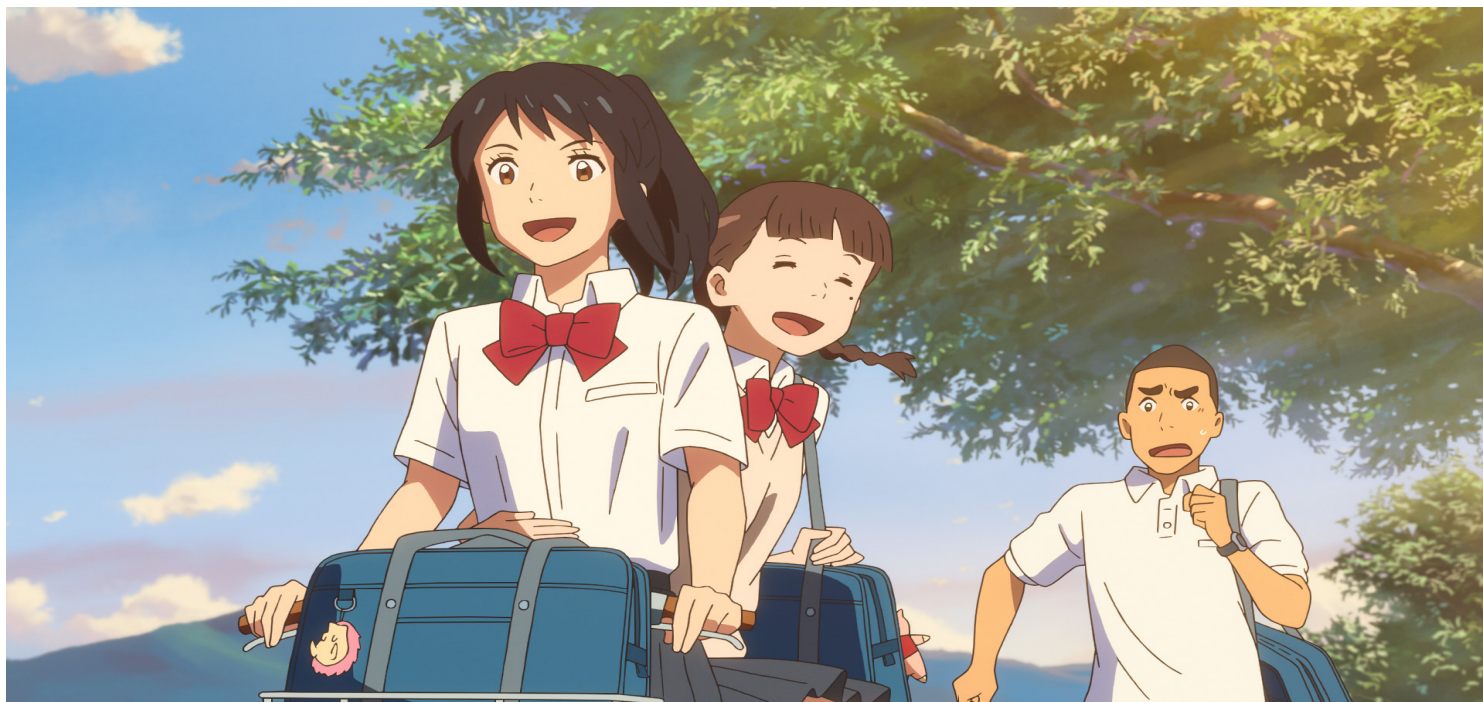




Bild: TriArt

Men det flätade bandet runt hans ena handled får, som genom en ingivelse, honom att göra ett sista försök att förstå vad som hänt. Han ger sig av för att försöka hitta templet där han i Mitsuhus kropp offrade risvin till guden. Till slut hittar han fram och dricker risvinet som ju mormodern sagt innehåller en del av Mitsuhu. Han tycks hamna i något slags koma och förflyttas i tiden och ser scener ur Mitsuhus liv. Taki ropar till henne och försöker varna henne för kometnedslaget.

Nu vaknar Mitsuhu som sig själv. Det är återigen morgonen för kometnedslaget och hon har alltså fått en andra chans. Hon varnar sin mormor och sina skolkamrater för katastrofen men ingen tror henne. Inte heller hennes pappa, stadens borgmästare, som tror att hon blivit galen. Därför utarbetar hon och vännerna en plan för att få staden evakuerad innan kometen slår ner. Mitt i allt cyklar hon iväg eftersom det är ”något hon måste göra”.

Under tiden vaknar Taki som sig själv i grottemplet där han druckit risvinet. Han ger sig ut på jakt efter Mitsuhu och de två möts på ett magiskt sätt. Medan de möts får vi se återblickar till ett tillfälle då hon sökte upp honom i Tokyo och gav honom det flätade band han bär runt handleden. Han ger henne bandet tillbaka, kometen närmar sig och de skiljs åt med löftet att aldrig glömma varandra. Men så fort hon är borta har Taki glömt Mitsuhus namn.

Åter i staden sätter Mitsuhu och hennes vänner sina planer i verket. De spränger kraftstationen så att elektriciteten slås ut och kapar stadens högtalarsystem. Via det skickas det ut ett meddelande om att alla ska evakueras och samlas vid skolan som ligger utanför kometens nedslagsområde. Kometen splittras och far mot marken och tycks orsaka stor förödelse. Mitsuhu faller omkull och läser texten ”Jag älskar dig” i sin handflata men kan inte minnas namnet på den som skrivit det.

Nu blir det ett klipp framåt i tiden. Vi befinner oss i Tokyo och det snöar. Vi ser Taki och Mitsuhu passera varandra i folkmassan, det plingar till men ögonblicket är förbi. De lever parallella liv i samma stad men minns inte varandra utan har bara en vag känsla av att de missat något. En dag möts dock deras blickar genom fönstren på tunnelbanan och de känner genast igen varandra. De träffas till slut, i samma tid och på samma plats, och frågar varandra unisont: ”Vad heter du?”

Parallella liv och parallellklippning som grepp

Your Name handlar lika mycket om Mitsuhu och Taki, två unga personer som lever väldigt olika liv men vars öden vävs samman genom att de på ett magiskt sätt ibland byter plats med varandra eller, snarare, intar varandras kroppar.

- Vem är Mitsuhu? Hur ser hennes liv ut? Beskriv så utförligt du kan!
- Vem är Taki? Hur ser hans liv ut? Beskriv så utförligt du kan!
- Vilka är de stora skillnaderna mellan Mitsuhu och Taki?
- Vilka är likheterna?

Filmen är minst sagt komplicerad till struktur och handling. För det första växlar perspektivet, så att vi ibland får se handlingen ur Mitsuhus perspektiv, ibland ur Takis. Emellanåt växlar perspektivet ofta, vilket brukar kallas parallellklippning, men andra gånger får vi följa Mitsuhu eller Taki under en längre tid. För det andra så byter de ibland liv med varandra, så att den som ser ut som Taki i själva verket är Mitsuhu och tvärtom. För det tredje sker vissa förskjutningar i tiden, så att Taki reser i tiden och Mitsuhu upplever samma skeende flera gånger. För det fjärde fogas vid några tillfällen minnen in i historien, vilket gör att vi för en stund lämnar nuet.

- Rita tidslinjer för Takis respektive Mitsuhus berättelser. Skriv in viktiga händelser och låt tidslinjerna korsa varandra vid de tillfällen då de två möts.
- Får ni ihop tidslinjerna? Håller den filmiska logiken ihop?

Parallellklippning, eller korsklippning som det ibland kallas, är ett gammalt filmgrepp som den amerikanske filmpionjären D W Griffith etablerade i början av 1900-talet. Genom att perspektivet växlar mellan Mitsuhu och Taki får vi känslan av att de lever sina liv parallellt med varandra och att de olika skeendena pågår samtidigt.

- Tänk er att *Your Name* hade strukturerats på ett sådant sätt att filmen i stället först hade berättat om Mitsuhu och därefter om Taki. Hur hade det blivit? Varför tror ni att filmskaparna valt att använda parallellklippning som grepp?
- Vilka andra exempel på filmer som använder parallellklippning kommer ni på? Vilken funktion har greppet i de filmerna?



Bild: TriArt

Drömmar i verkligheten och på film

Your Name är en film som på flera olika sätt handlar om drömmar: om nattliga drömmar i samband med sömn, om framtidsdrömmar och om drömmen om ett annat liv.

Människan har alltid varit intresserad av drömmar som fenomen. Redan i Gamla Testamentet/Tanakh beskrivs Egyptens faraos drömmar som förebud om framtiden, den kände psykoanalytikern Sigmund Freud utarbetade en hel drömteori och på senare år har forskare inom naturvetenskapen lagt fram olika fysiska teorier om drömmarnas uppkomst och funktion.

- Forskningsuppgift: Ta reda på varifrån drömmarna vi har när vi sover kommer och varför vi drömmer! Vilka olika teorier om drömmar har det funnits genom historien? Hur påverkas vårt drömliv av exempelvis alkohol, droger och feber? Vad innebär följande begrepp: REM-sömn? Klardrömmar? Déja vu? Sömnparalys? Obs – använd er bara av tillförlitliga källor!

Drömmar är ett ganska vanligt inslag på film. (Den japanske regissören Akira Kurosawa har rentav gjort en hel långfilm som bygger på hans drömmar: *Akira Kurosawas drömmar* från 1990!) Ibland ser vi tydligt att det är just drömsekvenser, andra gånger är övergångarna mellan en persons dröm och filmens ”verklighet” svårare att skönja.

- Ge exempel på filmer med inslag av drömmar. Vem är det som drömmer? Hur vet publiken att det är en dröm som skildras – används t ex särskilda bild- eller ljudeffekter som markerar att ”detta är en dröm”?
- I början av *Your Name* tror både Taki och Mitsuho att de drömmer – ovanligt ”verkliga” drömmar – när de i själva verket på något magiskt sätt byter liv med varandra. När förstår Taki respektive Mitsuho att de faktiskt inte drömmer? Vad är det som gör att de inser detta? När förstod ni som publik att det inte handlade om vanliga drömmar och vad var det som gjorde att ni förstod det?

Både Mitsuho och Taki har drömmar om framtiden, även om Mitsuho uttalar dem tydligare.

- Vad drömmer Mitsuho om? Varför vill hon inte stanna kvar i Itomori? Hur (om) kommer släktens gamla traditioner att leva vidare när hon flyttat till Tokyo?

- Varför kan det vara viktigt att en familjs historia blir ihågkommen och lever vidare med yngre generationer? Vem (om någon) har ansvar för att den inte glöms bort?

- När kan familjens historia tvärtom kännas alltför tung för de yngre generationerna i en släkt att bära? Finns det sådant – t ex svåra händelser och erfarenheter – som rentav bör glömmas?

- Vilka framtidsdrömmar har Taki? Vad gör han för att förverkliga dem?

- Vad vet vi om Takis familj? Varför tror ni att den är frånvarande i filmen?

Könsroller och jämställdhet

I filmen *Your Name* görs det stor skillnad på hur tjejer och killar är och emellanåt känns framställningen ganska omodern. Mitsuhos liv är mycket mindre fritt än Takis, och det är nog inte bara för att hon bor i en liten stad, utan också för att hon är flicka.

- På vilka sätt är Mitsuho traditionellt ”tjejig”? Hur märks det att hon styrs av omgivningens förväntningar på henne som flicka? Varför önskar hon att hon var en ”snygg kille i Tokyo”? Vilka (om några) saker gör Mitsuho som inte är traditionellt ”tjejiga”? Tänk exempelvis på hur hon klär sig och fixar håret, hur hon förhåller sig till skolan, hemmet och kompisarna samt hur hon pratar och rör sig.

- På vilka sätt är Taki traditionellt ”killig”? Hur märks det att han styrs av omgivningens förväntningar på honom som pojke? Vilka (om några) saker gör Taki som inte är traditionellt ”killiga”?

När Mitsuho befinner sig i Takis (kill)kropp och när Taki befinner sig i Mitsuhos (tjej)kropp har de ju chansen att göra ”killiga” respektive ”tjejiga” saker som de kanske inte vågar göra när de är ”sig själva”.

- Vilka saker passar de på att göra när de är i den andres kropp?

- Vad skulle de kunna göra? Fantisera! Varför tror ni att Mitsuho och Taki inte lever ut sina ”maskulina” respektive ”feminina” sidor mer när de ”har chansen”?

- Finns det saker ni skulle göra om ni hade ett annat kön? Vilka? Varför gör ni dem inte ändå? Vad tror ni skulle hända om ni provade att göra mer traditionellt ”tjejiga” respektive ”killiga” saker? Skriv ner era tankar och diskutera sedan två och två, eventuellt även i större grupper.

Sverige är ett av världens mest jämställda länder. Ändå finns det fortfarande stora orättvisor mellan män och kvinnor. Män har generellt bättre löner och lättare att få chefsjobb än kvinnor, till exempel. Medan kvinnor i högre grad än männen tar hand om barnen när de är sjuka samt tar större ansvar för hem och familjerelationer.

Orättvisorna finns även i skolan. Inte i alla skolor, förstås, men forskning visar att killarna tar större plats i de svenska klassrummen, att lektionsuppläggen i vissa ämnen är mer anpassade efter killar än tjejer och att tjejerna i högre grad utsätts för sexuella kränkningar.

- Hur är det i ert klassrum och i er skola? På vilka (om några) sätt behandlas tjejer och killar olika? Vad (om något) görs på er skola för att stärka jämställdheten – finns det t ex en jämställdhetsplan, en jämställdhetsgrupp och/eller temadagar om jämställdhet?

- Vad skulle kunna göras för att öka jämställdheten på er skola? På vilka sätt skulle alla elever – tjejer, killar och transpersoner – tjäna på en helt jämställd skola? Vilket ansvar har eleverna, lärarna, den övriga personalen, ledningen och rektorn i den här frågan? Har även föräldrarna något ansvar?

Realism, fantastik och ödet

Your Name är en animerad film i den japanska tradition som inom den internationella filmbranschen helt enkelt kallas anime. I Japan har animerad film gjorts ända sedan 1917, men det var på 1960-talet som ”genren” slog igenom stort och började likna filmerna vi i dag förknippar med ”typisk anime”. Allra mest känd har produktionsbolaget Studio Ghibli, med världssuccéer som Min granne Totoro, Spirited Away och Ponyo på klippan vid havet, blivit men i Japan finns cirka 430 bolag som producerar anime i en rad olika genrer och format för olika målgrupper.

- Vad skiljer *Your Name* från en klassisk animerad Disney/Pixarfilm? Finns inslag som skulle vara otänkbara i en Disney/Pixarfilm? Finns inslag som tvärtom kan ha inspirerats av en Disney/Pixarfilm? Tänk både på filmens innehåll (vad filmen handlar om), dess estetik (hur den ser ut och låter) och dess målgrupp (vilka den vänder sig till).

I *Your Name* blandas vardagshändelser och magi och filmen är även rent estetiskt både realistisk och fantastisk. Ena stunden får vi på ett verklig-hetstroget sätt se hur Mitsuhu äter frukost, andra stunden faller Taki genom tiden och upplever de mest otroliga saker. Den här blandningen av olika stilar finns även i många av de filmer som producerats av Studio Ghibli men är ovanligare i den västerländska animerade filmtraditionen.

- Ge exempel på vardagsrealistiska detaljer i *Your Name*!

- Ge exempel på fantastiska/övernaturliga inslag i *Your Name*!

- Vilken effekt får blandningen av realism och fantastik? Hur påverkar den vår upplevelse av filmen? Gör t ex de realistiska inslagen att vi lättare accepterar de fantastiska – eller kan det vara precis tvärtom?

Det händer som sagt många ”övernaturliga” saker i *Your Name*:

Mitsuhu och Taki byter till exempel kroppar med varandra, det sker tidsresor och tidsförskjutningar. Ibland har sådant vi kallar ”övernaturligt” faktiskt logiska eller ”naturliga” förklaringar. Ibland kallar vi det som inte kan förstås för ”övernaturligt”, men det behöver inte betyda att det inte finns eller skulle kunna ske. Men ofta är det ”övernaturliga” produkter av människans fenomenala förmåga att berätta, fantisera och hitta på. Vi tycks ha ett närmast oändligt behov av intellektuell och själslig kittling i form av sådant som är obegripligt, mystiskt, romantiskt, hemskt och/eller spännande ... Kanske allt sådant som utgör en kontrast till vår vardag?

- Vad tänker du om det som händer i *Your Name*: Tror du att människan på något sätt kan färdas i tiden? Kan vi återuppleva saker vi redan varit med om? Kan våra öden vara sammanflätade med någon annans, såsom Mitsuhus och Takis är? Fundera och samtala parvis eller i mindre grupper.

Bild: TriArt



EN FILMHANDLEDNING UTGIVEN AV FILMINSTITUTET

Mitsuho och Taki försöker flera gånger träffas och de gör också vad de kan för att undvika den katastrof som kometnedfallet kommer att orsaka. På så sätt kan en säga att *Your Name* delvis handlar om människans (o)förmåga att påverka sitt eget och andras liv och i förlängningen kanske även förändra större skeenden.

- Tack vare Taki och Mitsuho (och hennes vänner) blir följderna av kometnedslaget i Itomori betydligt mindre ödesdigra. De flesta människorna hinner evakueras och bland annat Mitsuhos liv skonas. Men när historien ändrades, vad hände exempelvis med de tidningsartiklar som Taki tidigare läst om den stora katastrofen; har de aldrig existerat? Och vad händer med Takis (och alla andras!) minnen av innehållet i tidningsartiklarna; raderas de ut, eller ersätts de av nya? Fundera och resonera kring konsekvenserna av att Taki och Mitsuho ändrar historiens gång.
- Ta reda på varifrån följande begrepp kommer och vad de betyder: Fjärilseffekten? Fatalism? Predestination? Kausalitet? Kami?
- Hur tänker ni om er egen förmåga att påverka era egna liv, er omgivning och världen i stort? Hur mycket handlingsutrymme har vi som enskilda människor? Detta är förstås en enormt stor fråga, men utgå ifrån er själva och era livssituationer och fundera på olika scenarier. Gör gärna egna "livskartor" som visar vad olika beslut (t ex kring utbildning, resor, yrkesval, bostadsort, familjebildning etc) kan leda till och få för konsekvenser för er själva och omvärlden!

Bild: TriArt



Tips på fördjupning

Youtube

Exempel på parallellklippning ur Christopher Nolans *Inception* (2 min 31 sek):
[youtube.com/watch?v=KmptU7vEkNU](https://www.youtube.com/watch?v=KmptU7vEkNU)

Drömsekvens designad av Salvador Dalí i Alfred Hitchcocks *Spellbound* (2 min 40 sek):
[youtube.com/watch?v=JyPeIJahyfo](https://www.youtube.com/watch?v=JyPeIJahyfo)

Filmer

Tur och retur (Ella Lemhagen, 2003): Roligt och tankvärt om två barn som byter könsidentitet och liv med varandra för en helg.

Tomboy (Céline Sciamma, 2011): Välgjort och gripande om en flicka som bestämmer sig för att bli pojke när hon flyttar till ny ort.

Tusen gånger starkare (Peter Schildt, 2010): Fyndig och tankvärd dramakomedi om könsroller och värdegrundsarbete i skolmiljö – finns även som bok.

Böcker

Makoto Shinkai, *Your Name*: Boken om Mitsuha och Taki släpptes en månad före filmens premiär och kommer på engelska under 2017.

Christina Herrström, *Tusen gånger starkare* (2010): Fyndig och tankvärd berättelse om könsroller och värdegrundsarbete i skolmiljö – finns även som film.

Elise Rosberg och Natalia Batista, *Nosebleed Studio lär dig teckna manga: karaktärsdesign* (2017): Inspirerande instruktionsbok till den japanska tecknarstilen.

Colin Odell och Michelle LeBlanc, *Studio Ghibli* (2015): Översiktligt och informationsrikt på engelska om de mest kända animefilmerna.

Produktionsuppgifter

Japan 2016
Originaltitel: *Kimi no na wa*
Regi och manus: Makoto Shinkai
Producenter: Noritaka Kawagushi, Genki Kawamura

Svenska röster: Yohio, Nova Miller, Ryūnosuke Kamiki, Mone Kamishiraishi

Tekniska uppgifter

Längd: 106 min
Censur: Tillåten från 7 år
Svensk premiär: 2017-04-12
Distribution: TriArt
Kontakt: info@triart.se

Redaktion

Text: Malena Janson
Redaktör: Anna Håkansson
Svenska Filminstitutet, maj 2017

Kontakt

filmiskolan@filminstitutet.se
filminstitutet.se/filmpedagogik

Observera

Filminstitutet kan inte garantera att filmen finns i distribution sedan den har slutat visas på ordinarie biografrepertoar. Via länken filminstitutet.se/boka-skolbio kan ni lära er mer om hur en hittar och bokar film för visningar i lärande sammanhang.