

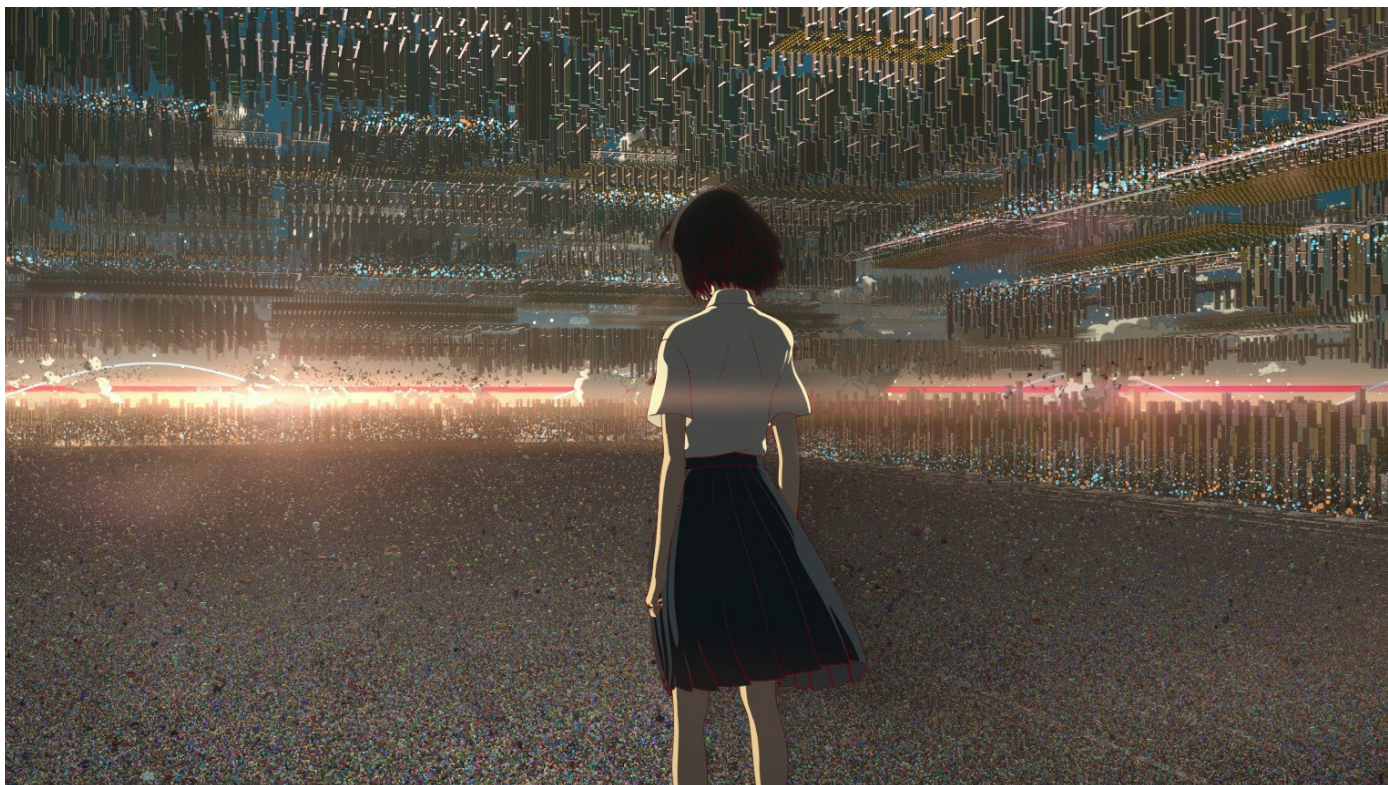


Bild: TriArt

Belle

Den 17-åriga gymnasieeleven Suzu lever med sin pappa. Hennes mamma förolyckades när Belle var liten i samband med att hon räddade livet på ett annat barn. Med sin mamma delade Suzu intresset för sång och musik, ett intresse Suzu nu har en komplicerad relation till. På den virtuella plattformen U kan hon däremot anta en helt annan identitet. Bland fem miljarder användare sticker hon ut som den vackra sångerskan Belle och gör succé med sina virtuella konserter. En dag störs de av en mystisk användare i form av en drake. Suzu bestämmer sig för att ta reda på vem han egentligen är.

Belle är en film om vår önskan att fly till en värld där vi kan börja om i en annan skepnad. Filmen utforskar livet på sociala medier, identitetssökande, sorgprocessen och kampen för att frigöra sig.

Om filmhandledningen

Film är ett spännande och mångfacetterat pedagogiskt verktyg där våra handledningar är till för att vägleda dig som lärare. Åldersrekommendationen, som här sträcker sig från åk 7 till 9, är just en rekommendation. Du väljer själv om du vill ta upp ett eller flera teman ur frågeställningarna och/eller om du kan viga lite mer tid till fördjupning och närstudier av själva filmmediet. Du känner dina elever bäst och vet vad som kan vara relevant och intressant just för dem. Med den här handledningen kan man även se klipp från filmen för att få ett tydligare underlag och stöd för minnet.

Filmens handling

Filmen handlar om den 17-åriga Suzu som bor i en liten stad i Japan. Som liten förlorade Suzu sin mamma på ett tragiskt sätt, vilket lämnade ett stort avtryck på henne. Suzu växer upp tillsammans med sin pappa men sedan mammans död finns det en märkbar distans i deras relation. Som liten delade Suzu och hennes mamma ett starkt intresse för musik. Mamman lärde henne att komponera och sjunga och efter hennes död har Suzu en komplicerad relation till musik och sin egen sångröst.

Suzu går på gymnasiet och är en ganska tystlåten och blyg tjej. En dag registrerar Suzu sig på den omtalade virtuella plattformen U. På U kan vem som helst koppla upp sig till en virtuell verklighet som läser av personens egenskaper. U skapar därefter en digital version av användarens verkliga identitet.

Suzus avatar blir en vacker ung tjej med fräknar och en fin sångröst. Hennes namn i den virtuella världen är Belle. Genom Belle börjar Suzu för första gången på länge att sjunga igen, vilket snabbt gör henne till en populär sångerska i den virtuella världen.

En dag störs en av Belles stora konserter av ett mystiskt odjur i form av en drake. Draken är känd för att störa ordningen i den virtuella världen. Han får Suzus uppmärksamhet och något i honom lockar henne att försöka ta reda på hans verkliga identitet. Hans avatar är en stor ilsken drake som gömmer sig i ett stort, mörkt slott tillsammans med små varelser som tilltalar honom som herre. Hans stora kapp är täckt med blåmärken som väcker de andra användarnas nyfikenhet. De är den enda ledtråden till att ta reda på hans riktiga identitet. Bland de nyfikna finns även de som kallar sig rättvisans väktare och som vill straffa odjuret för den oordning som han har skapat på plattformen. Suzu närmar sig odjuret i den virtuella världen, fast besluten att lära känna honom och ta reda på vem han är i den verkliga världen. Odjuret är aggressiv och försöker skrämma bort henne. När hon på väg ifrån honom blir stoppad och hotad av rättvisans väktare kommer odjuret till hennes räddning. Tillsammans flyr de från väktarna.

Vid ett senare tillfälle känner Suzu att odjuret är i fara och vill hjälpa honom. Till slut lyckas hon spåra hans verkliga identitet. Odjuret är en ung kille vid namn Kei som, till skillnad mot det starka odjuret, behöver hjälp i den riktiga världen. Kei och hans lillebror blir



Bild: TriArt



Bild: TriArt

missshandlade av sin pappa. Med stöd från sina vänner bestämmer Suzu att det enda sättet att få Kei att lita på henne är att avslöja Belles riktiga identitet för hela plattformen och dess användare.

På den stora konserten där tusentals användare är samlade för att få se Belle sjunga, uppträder hon med sin riktiga utseende och sin riktiga röst. Rösten visar sig lika vacker som Belles.

Efter konserten lyckas Suzu att få kontakt med Kei igen och tar reda på var han och hans bror Tomo bor. Hon åker dit genast för att hjälpa dem och skyddar Tomo och Kei mot pappan när han återigen försöker att attackera dem. Suzus styrka övertygar Kei att han klarar av att stå emot sin pappa och försvara sin lillebror. Suzu är också förändrad liksom hennes relation med exempelvis sin pappa.

Innan filmen

Titta på trailern till filmen två gånger. Se den utan ljud första gången. Fokusera endast på bilden och skriv ned vad ni tror filmen handlar om. Skriv ned saker som ni ser och som ni tror är viktiga för filmens handling. Förklara varför.

Titta på trailern en gång till. Den här gången med ljud. Förändrades er uppfattning om handlingen eller blev den kanske rikare? Vad förändrades efter att ni såg trailern med ljud?

Originaltiteln till filmen är *Ryuu to Sobakasu no Hime* vilket från japanska betyder *Draken och prinsessan med*

fräknar. Filmen är inspirerad av den franska sagan "Skönheten och odjuret" från 1700-talet. Det finns många filmatiseringar av denna saga, både tecknade och live action. Det finns även fler sätt att filmatisera ett litterärt verk som innebär att antingen hålla sig nära originalet eller att skapa en friare tolkning.

- Efter ni har sett trailern - jämför likheter och olikheter med den version av *Skönheten och odjuret* som ni känner till sedan förr.

Filmen och läroplanen

Filmens genre och dess visuella medel erbjuder åskådaren att diskutera filmens bildspråk inom ramen för ämnet Bild. Enligt läroplanen ska eleven få möjlighet att utveckla förståelse för hur bildbudskap utformas i olika medier och att utveckla kunskaper om bilder i olika kulturer.

Belle tar även upp frågor om identitetssökande liksom sociala medier och dess för- respektive nackdelar. Vad händer med anonymitet och personlig integritet inom sociala medier och i samhället idag? Vem bestämmer vad rättvisa är? Hur ordningen i samhället kontrolleras och till vilket pris? Vad händer när makten missbrukas?

Dessa teman som tas upp i *Belle* kan fungera som underlag att prata om i ämnet Samhällskunskap där ämnets syfte hänvisar till att arbeta med bland annat individer och gemenskaper, politiska idéer, att arbeta med begreppen såsom makt och rättvisa.

Anime som genre

Anime har sitt ursprung i manga - japanska serier. Termen "manga" nämndes första gången 1814 av den berömda konstnären Hokusai Katsushika (mest känd för sitt träsnitt



Klipp 1
Källa: TriArt

Under vågen utanför Kanagawa) och betyder bokstavligen "konstiga/roliga bilder". Manga är oftast svartvita.

De första tecknade serierna började dyka upp i japansk kultur på 1900-talet. På den tiden dominerades animationsvärlden av amerikanska Walt Disney Studios. Istället för att tävla med de amerikanska långfilmerna föreslog den berömde japanska animatecknaren Tezuka Osamu att istället fokusera på tv-serier som riktade sig specifikt till japanska befolkningen.

Tezuka Osamus animeserie *Astro Boy* (1963), utgjorde startskottet till en framtida kanon inom anime-stilen. Precis som manga var den tecknad i svartvitt och Tezuka Osamu använde en teknik som kallas för "begränsad animation". Denna teknik, där antalet bilder per sekund reducerades medan bakgrunden och karaktärerna ritades mer detaljerat, blev ett sätt att spara pengar i den svåra efterkrigsekonomin. Det användes mer stillbilder medan karaktärernas rörelser minimaliserades med mer fokus på ansiktsuttryck. Flera av dessa visuella medel har blivit en kanon inom anime och de används även idag.

Även i *Belle* kan vi se exempel på stillbilder typiska för animestilen. Ett av exemplen är när Suzu åker buss till en annan stad för att hitta Kei och samtidigt messar med sin pappa. Titta på [klipp 1](#) och diskutera:

- Varför har regissören valt att avbilda hennes resa med minimala rörelser i denna scen? Vad får ni för känsla när det finns få klipp? Hur förändras känslan när det finns många klipp? Jämför med scenen där väktarna, de så kallade Justices, slåss med odjuret i [klipp 2](#).

- Vilka andra visuella uttryck är typiska för anime-stilen? Försök att hitta några av de visuella uttrycken i filmen som nämns här nedan. Vad berättar de?

- Linjer som förstärker snabba rörelsen
- Expressiva ansiktsuttryck
- Symboler vid karaktären för att visa en känsla eller reaktion (röda streck på kinden, sovbubbla ur näsan, svett, kvadrat liknande symbol vid pannan vid ilska/förvirring, rinnande tårar).

- Vad tror ni, varför är det så typiskt att anime-karaktärer har så stora ögon? Vad tillför det för karaktärerna? Jämför exempelvis Belles ögon med odjurets. Vad beror skillnaden på, tror ni?

- Det är även vanligt att karaktärer har blänkande glasögon. Exempelvis Suzus kompis Hiro i scenen där de samtalar om den populära tjejen Ruku. Vad tillför den här typen av blänk hennes karaktär i just denna scen?

Bildutsnitt

En film är en konstruktion med många olika byggstenar som tillsammans skapar en illusion. Oavsett om det är en tecknad eller live action-film så finns det vissa filmiska verktyg som används för att få fram en berättelse; bland annat genom [bildutsnitt](#). Bildutsnittet är en inramning av motivet där vi bestämmer vad som ska vara med på bild och hur nära motivet vi ska vara.

En [närbild](#) kan få oss att känna oss närmare karaktären och att fokusera mer på vad karaktären går igenom känslomässigt. I en närbild finns ingen annan information runt omkring som distraherar oss som exempelvis är fallet i [halvbild](#) eller [helbild](#). Halvbild och helbild är bra att använda vid dialoger eller när vi behöver se mer av bakgrundsinformationen i bilden. [Översiktsbild](#) eller vidbild berättar om omgivningen, om miljön där vi befinner oss i men kan också skapa en känsla av ensamhet hos karaktären.



Klipp 2
Källa: TriArt



Bild: TriArt

I scenen där Suzu som liten får se hur hennes mamma går ned i floden för att rädda en flicka klipps mellan helbild, halvbild och närbild.

En helbild på flickan i floden ger oss en bild av var hon befinner sig, men vi får även en känsla av att hon är helt ensam i situationen. En halvbild på Suzu bland de människor som är kvar på stranden visar oss hennes oro. En närbild på enbart hennes ansikte förstärker den känslan och vi lämnas med henne och hennes känslor.

- Kan ni hitta andra exempel där bildutsnitt bidrar till att återge den känslomässiga stämningen i bilden?

Övriga visuella uttryck

När Belle är inne i odjurets slott så ser vi en "glitch"-liknande effekt.

- Vad kan denna effekt betyda?

En av väktarna har en apparat som avslöjar användarens verkliga identitet. När den är aktiv utstrålar den ett grönt ljus. Den gröna färgen brukar representera positiva saker som "lugn", "avslappning", "tur" och "natur".

- Hur uppfattar ni den gröna färgen i det här sammanhanget? Kan ni nämna andra filmer där färgen grönt kan betraktas på ett liknande sätt?

Flykten från verkligheten och sökande efter en identitet. Regissören Mamoru Hosoda introducerar oss för den virtuella världen U, vilken lockar oss med sitt löfte om att var och en kan skapa en ny identitet och testa ett helt annat liv. Idén om att starta om våra liv på nytt och komma bort från vardagen är inte nytt för filmvärlden. Vi känner till andra filmer som skildrar den mänskliga önskan att komma bort från verkligheten, vare sig det

är till en annan virtuell värld, som i *Ready Player One* (2018); en annan dimension, som i filmen *Berättelsen om Narnia* (2005) eller att komma bort från sin gamla kropp, som i filmerna *Surrogates* (2009) eller *Avatar* (2009 och 2023). Men även själva filmupplevelsen, eller en läsupplevelse är en form av eskapism som låter oss glömma bort vår vardag.

I början av *Belle* får vi se hur några elever på skolan, bland annat Suzu, beundrar en populär tjej på skolan vid namn Ruku. Vi får höra hur andra tycker att hon har fint hår och hur vacker hon är även i den "fula" skoluniformen. Suzu beundrar henne och önskar kanske i det dolda att hon var mer lik henne. Vi får också se Suzus svåra relation till sång när hon faller ihop av ångest och förtvivlan över sin svaga sångröst. När hon registreras på plattformen U skapas en avatar med färgstarkt utseende och vacker röst. Suzus självbild i den virtuella världen förändras och hon känner sig mer självsäker.

- Vad tror ni att det beror på att många unga hellre vill vara någon annan?

- I filmen får vi följa Suzus och andras stora nyfikenheten kring en annans riktiga identitet. Vad tror ni - varför är det så viktigt för alla att få reda på den verkliga identiteten?

- I sociala medier brukar vi presentera oss på ett visst sätt. Är det alltid vår sanna identitet som presenteras? Hur formar vi vår identitet på sociala medier?

- Karaktärerna i *Belle* utvecklas de på ett annat sätt i slutet av filmen än i början. Är det vanligt att vi har en felaktig bild av en person när vi möter den?

U är inte så långt borta från vår egen digitala värld. Liksom



Bild: TriArt

vår är den starkt bunden till sociala medier i form av följare, kommentarer och möjligheten att få stor spridning på internet. Belle skildrar både de positiva och negativa sidorna av sociala medier.

- Vad tycker ni är positivt och negativt med sociala medier idag? Hur har sociala medier påverkat vår värld?

I filmen får vi möta en grupp av karaktärer klädda i hjälte-liknande dräkter som bevarar ordning på plattformen U. De jagar odjuret när han förstör Belles konsert och vill straffa honom genom att avslöja hans riktiga identitet. När en väktare fångar Belle för att utpressa henne om var odjuret befinner sig frågar han henne: "Har du nånsin undrat om varför det inte finns poliser på internet? Det borde finnas nu när U har blivit så likt verkligheten, inte sant?".

Under år 2021 beräknas antalet internetanvändare vara runt 4,9 miljarder. Trots så stora siffror så har vi inga utnämnda poliser som bevarar ordningen på internet.

- Hur ser ordningen ut på internet? Finns det några riktlinjer och regler när det gäller vår användning av internet?

- Vilka problem har uppstått på grund av åtkomsten till internet? Vilka är de största problemen bland unga användare? En av utmaningarna som uppmärksammats de senaste åren är yttrandefrihetsfrågan i relation till sociala medier. Vad som får sägas och inte, speciellt när uttalanden kommer från inflytelserika personer. Men också hur privata företag reagerar på dessa uttalanden och vad som görs eller bör göras.

År 2020 bevittnade vi kanske en av de mest omtalade händelserna sociala medier-jätten Twitter. Twitter beslutade att stänga ner före detta amerikanska presidenten Donald Trumps konto permanent efter de våldsamma upploppen i Washington D.C. Plattformen bedömde att hans inlägg riskerade att uppvigla till våld. Andra mediejättar, som Facebook och Youtube, raderade videon där Trump talade till sina supportrar.

Detta ledde till en stor diskussion om den långsiktiga påverkan av att en person med stort inflytande och stor följarskara blir avstängd från en så pass stor plattform. Det kan bland annat resultera i att en stor mängd av människor hamnar i en åsiktsbubbla där åsikter eller fakta som kan bestrida ens åsikter inte syns eller hörs.

- Diskutera vad det kan resultera i när man utesluter en grupp av likasinnade människor med en viss typ av åsikter och de försvinner in i sin egen åsiktsbubbla.

- Vad kan det få för konsekvenser när mediejättar som Twitter, Facebook och Youtube har makt att stänga ute andra människor för deras uttalande?

Anonymitet och algoritmer

I och med vår ständiga internetuppkoppling via mobiltelefoner och den ofrivilliga delning av data den innebär har det blivit svårt att vara anonym på internet.

I Belle är användarna väldigt nyfikna på Belles och odjurets riktiga identiteter. Bland de nyfikna finns Belles bästa kompis Hiro, som är duktig på att hantera olika digitala plattformar.



Klipp 3
Källa: TriArt

Titta på [klipp 3](#). I jakt på odjurets verkliga identitet granskar Hiro flera misstänkta personer och undersöker om deras verkliga identitet stämmer med odjuret. Bland annat får hon åtkomst till övervakningskameror utanför en kvinnas hus och får se hur hennes riktiga livsstil skiljer sig från den hon utmålar på Instagram.

- Vad tror ni, hur lätt är det att spåra era digitala liv? Är det ett problem för er?
- Finns det fördelar med att ta reda på verkliga identiteter bakom digitala konton? Vilka nackdelar kan finnas?

Algoritmer bidrar till att forma villkoren för det vi gör på nätet. Idag blir få förvånade när vi ser annonser för ett klädesplagg från just det märke vi sökt på bara några minuter tidigare. Algoritmer används inte endast i riktade annonser men också i sociala medier som Instagram eller Tik Tok. Med hjälp av algoritmer skapas flödets innehåll utifrån våra potentiella intressen.

- Hur påverkar algoritmer er upplevelse på internet?
- Hur känns det när algoritmen träffar rätt och anpassar era flödne och annonser efter era intressen och behov?
- Vad finns det för för- och nackdelar med att vi hamnar i ett flöde med ett viss innehåll, baserat på vad algoritmer-na har räknat ut åt oss?

Musikens roll i filmen

“The most exciting moment is the moment when I add the sound... At this moment. I tremble.”

- Akira Kurosawa, filmregissör.

Filmmusik har skrivits i över hundra år och har en viktig

funktion inom film. Filmmusik kan förstärka en stämning, skapa igenkänning eller ge en helhetskänsla. I Belle spelar musiken inte bara stor roll som ett filmiskt verktyg för att förstärka eller återge en handling utan också som en viktig del av huvudkaraktären.

Vi får se hur Suzus relation till sång och musik förändras genom filmen. I scenen där Suzu avslöjar sin identitet och uppträder framför U:s användare som en vanlig tonåring sjunger hon med sin riktiga röst. Den visar sig vara lika vacker som Belles.

- Vad betyder musik för Suzu?
- Vad tror ni, varför förändras Suzus röst mellan början och slutet av filmen?
- När Suzu avslöjar sin identitet får vi se hur det kommer ljus från konsertpubliken. Vad är det för ljus, tror ni? Varför uppträder det när publiken får se och höra Suzu sjunga?
- Kan musiken läka eller hjälpa oss att överkomma svårigheter i livet?
- Vad har ni för relation till musik?

TIPS PÅ FÖRDJUPNING

Se

Andra animefilmer med detaljrika visuella uttryck och starka kvinnliga karaktärer:

Spirited away (Hayao Miyazaki, 2001)
Läs filmhandledningen [här](#)

Ponyo på klippan vid havet (Hayao Miyazaki, 2008)
Läs filmhandledningen [här](#)

Det levande slottet (Hayao Miyazaki, 2004)
Läs filmhandledningen [här](#)

Youtubefilm som tar upp algoritmer på nätet och hur dessa påverkar vår nätvardag.
[Inget är en slump på sociala medier](#)

[Tiktok-testet](#) på SVT– så snabbt fylls flödet med skönhetsingrepp.

SVT-serien [Hackad](#) är ett experiment där hackare lurar sig in på företag och privatpersoner tar över deras nätverk.

PRODUKTIONSUPPGIFTER

Japan 2021

Originaltitel: Ryu to sobakasu no hime

Regi: Mamoru Hosoda

Manus: Mamoru Hosoda

Medverkande: Kaho Nakamura, Ryo Narita, Shota Sometani, Tina Tamashiro, Koji Yakusho, Sumi Shimamoto.

Tekniska uppgifter:

Längd: 121 minuter

Censur: Tillåten från 7 år

Svensk premiär: 2022-07-29

Distribution skolbio:

TriArt Film AB,

Bredgränd 2, 111 30 Stockholm,

info@triart.se

Streamas via [Filmriket play](#) utan kostnad

REDAKTION

Text: Karina Kuanova

Redaktör: Anna Håkansson

Svenska Filminstitutet, februari 2023

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.

Här kan ni lära er mer om hur en hittar och bokar film för visningar i lärande sammanhang.

filminstitutet.se/skolbio