



# LABYRINT

*filmhandledning*

Originaltitel: Labyrinthus

Regi: Douglas Boswell

Holländskt tal, svensk text

Rekommenderad ålder: Årskurs 4–6 + åk 7–8.

Produktionsland: Belgien, Nederländerna

Speltid: 1 tim. 39 min.

*En filmhandledning av Helena Sandberg*

**D**EN 14-ÅRIGE FRIKKE hittar en märklig svart låda med ett USB-minne fasthakat. Det visar sig innehålla ett ondskefullt datorspel med riktiga barn fångade som spelare. För att klara Labyrint och rädda deras liv måste Frikke använda kunskaper och kreativitet, samtidigt som han försöker hitta den som styr spelet i verkliga livet. *Labyrint* är ett spännande men varmt äventyr om vänskap, datorspel, digitalisering och kärlek.

## Filmens handling

Frikke och hans bästa kompis Marko genomlider en skolfotografering med stadens förmodligen enda fotograf, en äldre herre med en antik kamera. Han är inte rädd att ta tid på sig för att ta världens bästa bild – ”även föräldrarna måste ju bli nöjda”, säger han och börjar om proceduren. Upplevelsen är tålamodsprövande (med modern teknik är det ju bara att klicka, titta och ta om fotot om det inte blev bra) och Frikke får chansen att visa sin kvicktänkthet och coola attityd inför klasskompisarna.

På grund av den långdragna fotosessionen blir Frikke och Marko sena till dagens enda chans att spana på Isa, tjejen som Marko är kär i. De missar henne dock och efter att de sagt hej då blir Frikke nästan påkörd av en cykel. Den vinglar till, vilket får en ryggsäck att trilla av pakethållaren. I den hittar Frikke en svart mystisk låda med en USB-sticka fastsatt. Han tar med fyndet hem och sätter in USB-minnet i datorn: ett spel startas ”Labyrint” – och den svarta mystiska lådan visar sig vara en kamera, varpå det som fotas laddas upp i spelet men blir förstört eller hamnar i koma i verkliga livet.

Plötsligt ropar en flicka från skärmen! Hon är ett riktigt barn som fastnat i spelet. Men hon vet inte vem hon är eller vad hon heter – bara att hon vill ta sig ut! När Frikke och Marko senare får veta att Isas bästa kompis Nola mystiskt fallit i koma börjar pusselbitarna falla på plats. Marko laddas också in i labyrinten och det finns ingen återvändo. Frikke blir varse reglerna: han måste lösa en hemlig kod och stoppa det onda geniet som styr spelet: men slutar han spela eller förlorar kommer Nola och Marko dö.

Under tiden Frikke försöker hjälpa kompisarna i labyrinten i spelet kommer han närmare skurken IRL. Han tar med fotolådan till fotografen från skolfotograferingen som gärna vill att han ska lämna den där. Frikke går inte med på detta utan föreslår att de ska ta en bild på lådan och sätta i skyltfönstret istället. Det dröjer inte länge förrän telefonen ringer och en man som heter Rudolf vill köpa lådan. Frikke och hunden Pikkels skuggar honom och får reda på att han är en snäll IT-kille som också blivit lurad att spela spelet. Det visar sig vara Rudolf som planterat in den hemliga koden för att skurken inte ska kunna sprida spelet och kidnappa fler. Rudolf och Frikke är först oense om hur de ska lösa den kniviga situationen men så småningom börjar de samarbeta för att lösa labyrintens gåta. Ska de lyckas hitta datorspelets skapare och samtidigt rädda barnen som är fast i spelet innan det är för sent?

## Innan filmen

Om eleverna är introducerade till filmen som ska visas kommer de få ut mer av upplevelsen och efterarbetet ni gör tillsammans kan gå djupare. Nedan hittar du förslag på diskussionsfrågor och aktiviteter som kan underlätta eleverna att ta till sig filmens teman och berättande.

### Användbar vokabulär

Genre  
Huvudkaraktär  
Digital – Analog  
CGI (Digitala effekter)  
Green screen

### Diskussionsfrågor/uppgifter

- Spelar du datorspel eller använder du sociala medier online? Vad gillar du för spel/sidor/appar? Vad är det du gillar med det? Vad är viktigt att tänka på när det gäller onlinespel/sociala medier?
- Det finns ju vissa som tycker att vi förlorar oss i datorspelen och glömmar bort verkliga livet – stämmer det tycker du? Vilka fördelar respektive nackdelar kan det finnas med datorspel/sociala medier?
- Hur är man en bra kompis IRL respektive online? Finns det skillnader/likheter?
- Ta reda på vad man använde för kameror ”förr i tiden” och hur dessa fungerar! Vilka likheter/skillnader finns mot dagens sätt att ta bilder? Fanns det fördelar med den gamla analoga tekniken? Nackdelar?

### Geografi/kultur

- Labyrint är inspelad i Belgien men utspelar sig i Nederländerna – var ligger dessa länder? Vad pratar man för språk?
- Vilka filmer har du sett på andra språk än svenska eller engelska?

### Filmplanschanalys

En films plansch är som en reklambild – det är den som ska övertyga dig att välja att se just den filmen. Titta på planschen (nästa sida) och diskutera:

- Vilken genre tror du filmen är? Vad i bilden gör att du tänker så?
- Vad tror du filmen handlar om? Var utspelar den sig?
- Vem tror du är huvudkaraktären/hjälten? Vem är skurk?
- Blir du nyfiken på att se filmen? Vad i bilden gör att du känner så?





## Uppgift under tiden du ser filmen

Vilka tillfällen/scener i filmen tror du filmskaparna har tagit hjälp av digital teknik – alltså en dator – för att skapa det vi ser?

## Efter filmen

Poängtera att de flesta frågor kan ha många olika svar – kanske ett svar för varje person som tittat.

### Diskutera och samtala!

1. Under tiden du tittade fick du i uppgift att fundera på när filmskaparna skapat det vi ser digitalt – alltså i en dator. Vad har du noterat? Är det något i filmen som är överkligt tycker du?



2. Labyrint handlar ju om en kille som måste rädda sina kompisar ur ett datorspel – men vad tycker du den handlar om mer?
3. Vilka karaktärer är viktiga för historien? Beskriv hurdana de är!
4. Finns det någon hjälte respektive skurk i historien? Vilka är det?
5. Klassen skrattar åt fotografen Arnolds för hans uråldriga kamera och omoderna tillvägagångssätt. När vi senare får bekanta oss mer med Arnolds säger han att han inte vill höra ordet ”digital” i sin butik – han är minsann en ”riktig” fotograf ingen amatör. Hur tror ni fotografen känner sig i den nya digitala världen? Varför är han så emot den digitala tekniken tror du? Hur tror ni han mår på insidan?
6. På vilka sätt utsätter sig Frikke för fara när han börjar spela Labyrint?
7. Filmerna handlar om den digitala världen – men vilka ”analog” kunskaper från ”verkliga livet” har Frikke nytta av för att klara spelet?
8. Vilka händelser i filmerna är viktiga för berättelsen? Gör en tidslinje och placera ut dem på!

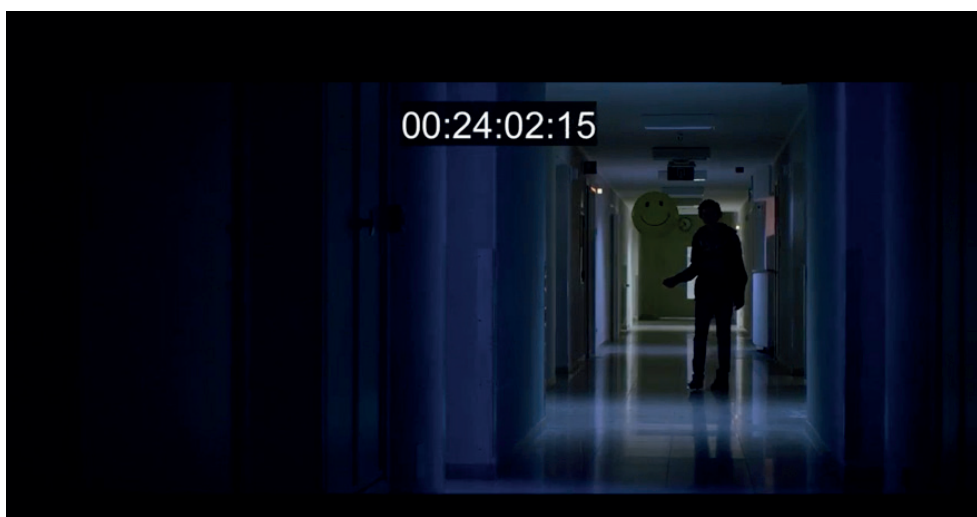


9. Vad tror du kommer hända nu i historien? (Efter att filmen är slut :))



10. Titta på bilden ovan: den läskiga Pekk letar efter barnen i Labyrinten. Hur har filmskaparna ställt kameran för att få Pekk att se stor och läskig ut? Hur skulle du ställa kameran för att få någon att se liten ut?

11. Bilden nedan är från scenen då Frikke ska besöka flickan i koma som han misstänker är flickan i spelet. Beskriv bilden – vad ser du? Vad känner du? Hur ser vi Frikke? Vad ser du för färger? Varför har regissören valt att skildra scenen så här tror du?



12. Vad tycker du om filmen? (Stämde dina tankar från filmplanschen?) Vad gillade du och varför? Var det något du inte gillade? Varför?

13. Tänk tillbaka på filmen och byt plats på killar och tjejer, dvs. låtsas att alla tjejer är killar och alla killar är tjejer – är det något kring deras beteende du reagerar på då?

14. Känner du till fler berättelser (böcker, tv-serier, filmer, datorspel) som handlar om just digitala medier/datorspel/sociala medier?

## Filmpedagogens kommentarer till frågorna

Nedanstående kommentarer är bara förslag på vägen för att underlätta för dig som lärare – men det finns inget rätt och fel – eleverna har förmodligen massor av egna tankar och iakttagelser!

### Diskutera och samtala!

1. Under tiden du tittade fick du i uppgift att fundera på när filmskaparna skapat det vi ser digitalt – alltså i en dator. Vad har du noterat? Är det något i filmen som är överkligt tycker du? De flesta scener i datorspelet är gjorda med hjälp av CGI och Green Screen – skådespelarna är på riktigt men de blir filmade mot en grön bakgrund. Det gröna kan sen med hjälp av dator ersättas med valfria bilder. Det är vanligt även i t ex dramer/romantiska komedier att vissa saker görs digitalt – t ex att himlen redigeras så vädret blir bättre och ”gladare”/mer romantiskt.

Här kan du se en kort film på en minut (utan tal) om hur Labyrints digitala effekter gjordes. Du kan också läsa mer (på engelska) och se bilder från inspelningen. <http://www.labyrinthusdefilm.be/en/vfx/>

(Fundera mer på: Hur hade Labyrint sett ut om inte CGI hade funnits? Innan CGI gjordes alla effekter ”i kameran” genom att bygga upp scenen i en studio eller filma miniatyrer av byggnader som sprängs t ex. Titta t ex på trailern till filmen Labyrinth (1986) och jämför effekterna: <https://www.youtube.com/watch?v=O2yd4emI6M>.

2. Labyrint handlar om en kille som måste rädda sina kompisar ur ett datorspel – men vad tycker du den handlar om mer? Vänskap: Frågan om hur en god kompis beter sig kommer upp när Marko får kvarsittning. Senare är det Frikkes omtänksamhet och vilja att vara en god kompis som driver honom att spela klart spelet – såklart han vill rädda livet på sina vänner!

Förutom kärleken i vänskapsrelationerna växer tre romantiska kärlekshistorier fram under filmens gång – Isa och Marko, Frikke och Nola och Rudolf och Frikkes mamma (även om vi inte har någon aning om vad mamman egentligen tycker om detta, men hennes reaktioner i bild kan insinuera att hon är lite nyfiken). Vi ser också mycket kärlek i Frikkes familj mellan de tre familjemedlemmarna Frikke, mamma och Dorien.

Temat digital teknik är också centralt genom hela filmen – för- och nackdelar (för oss människor), datorspel och säkerhetsaspekter online. Filmens utseende är också präglad av dagens digitala teknik – om filmen gjorts analogt hade den sett helt annorlunda ut.

3. Vilka karaktärer är viktiga för historien? Beskriv hurdana de är! Frikke, Nola, Marko, Isa, Frikkes mamma, Rudolf, Arnolds och Pikkels är alla viktiga för berättelsen på olika sätt. (Fundera på: har de som spelar Labyrint i filmen egenskaper som kan vara ”lägre” ansedda enligt normerna IRL, men som kommer väl till pass i datorspelens värld?).

Frikke kan vara retsticka men har mycket problemlösaregenskaper och är en sympatisk kompis. Pikkels är till exempel mer än bara en hund: han är Frikkes hjälpare och kompis som stöttar honom när det ser ut att gå åt skogen. Han är den som bygger upp kartan i lego igen när mamman städat undan och han kommer på att staden är labyrinten. Marko är klassens clown men i Labyrint visar han sig vara påhittig och kreativ! Peck är också en viktig karaktär som skurk åt skurken – fråga eleverna om de uppfattade vem han är!

4. Finns det någon hjälte respektive skurk i historien? Vilka är det? Frikke är filmens hjälte som lyckas stoppa rädda kompisarna och stoppa Arnolds, det är han som berättar historien och hans perspektiv vi får se händelserna utifrån. Det Frikke vet, det vet vi. Skurken är Arnolds som tillverkat det onda spelet och som fotograferar oskyldiga barn så de blir fångade i Labyrint. (Följdfråga: Vad driver dem att nå sina mål?)

5. Klassen skrattar åt fotografen Arnolds för hans uråldriga kamera och omoderna tillvägagångssätt. När vi senare får bekanta oss mer med Arnolds säger han att han inte vill höra ordet ”digital” i sin butik – han är minsann en ”riktig” fotograf ingen amatör. Hur tror ni fotografen känner sig i den nya digitala världen? Varför är han så emot den digitala tekniken tror du? Hur mår han på insidan?

Samtidigt som Arnolds själv tycks vara ett tekniskt geni som lyckats skapa och programmera Labyrint och medföljande fotolåda, så kanske han inte mår så bra på insidan? Kanske känner han sig ensam i den nya digitala världen? Kanske känner han sig rädd och hotad av den nya tekniken: att ingen längre ska behöva honom eller hans tjänster som fotograf? Det är ju det han brinner för och älskar! Han säger att fota digitalt är lättare än analogt och att digitalt är för lata amatörer – stämmer det tror du?

6. På vilka sätt utsätter sig Frikke för fara när han börjar spela Labyrint? Han sätter in ett främmande USB-minne i sin dator och talar om sitt riktiga namn när han börjar spela spelet. (OBS! Lämna aldrig ut uppgifter om dig själv online – ditt namn, var du bor etc! Du vet inte vem som sitter på andra sidan! Använd alltid en ”avatar” med ett påhittat skärnamn som inte avslöjar något om dig själv).

7. Filmen handlar om den digitala världen – men vilka ”analog” kunskaper från ”verkliga livet” har Frikke nytta av för att klara spelet? Frikke löser vissa av problemen med hjälp av matte- och fysikkunskaperna från skolan och han får använda sin kreativitet att lösa spelets problem. Han bygger upp hela labyrinten i lego för att lättare få en överblick och han använder alfabet-brickor för att snabbt kunna flytta om bokstäverna kreativt och testa nya alternativ för att lösa koden.



8. Vilka händelser i filmen är viktiga för berättelsen? Gör en tidslinje och placera ut dem på! Olika svar, men använd gärna elevernas svar och placera ut dem på en spänningskurva på tavlan. På sätt får ni överblick över hur historien är strukturerad.

9. Vad tror du kommer hända nu i historien? (Efter eftertexterna :))



10. Titta på bilden ovan: den läskiga Pekk som letar efter barnen. Hur har filmskaparna ställt kameran för att få Pekk att se stor och läskig ut? Hur skulle du ställa kameran för att få någon att se liten ut? Kameran kan visa något ur olika perspektiv: om du vill att någon ska se stor och läskig ut ska du filma någon ur ett grodperspektiv – som en groda skulle se på personen. Underifrån. Då ser hen läskigare ut. Historiskt sett har kamerans språk också speglat samhällets värderingar – t ex att en man filmas/fotograferas underifrån för att se mäktigare ut och kvinnor mer ovanifrån (fågelperspektiv) för att de ska se mindre ut.

11. Bilden högst upp på nästa sida är från scenen då Frikke ska besöka flickan i koma som han misstänker är flickan i spelet. Beskriv bilden – vad ser du? Vad känner du? Hur ser vi Frikke? Vad ser du för färger? Varför har regissören valt att skildra scenen så här tror du? Det är en mörk och kuslig korridor och Frikke ser liten och mörk ut. Det är en mörkblå kuslig nyans i korridoren och inte mycket ljus alls – så här brukar det inte se ut på sjukhus direkt! Det är en mystisk känsla över bilden. Det är mycket vi inte kan ”se”. Bilden kanske känns hopplös? Ljuset gör att det ser ut som Frikke är fångad – med mycket mörker och förtvivlan runtomkring. Kanske är det känslan han känner på insidan som regissören vill ge oss som tittar? Den glada smileyballongen blir nästan ironisk i sammanhanget – kanske har han köpt den för att smälta in i den ”hoppfulla” delen av sjukhuset? Kanske vill regissören inge en känsla av att verkliga livet kan vara läskigare än spelvärlden ibland?



12. Vad tycker du om filmen? Stämde dina tankar från filmplanschen?
13. Tänk tillbaka på filmen och byt plats på killar och tjejer, dvs. låtsas att alla tjejer är killar och alla killar är tjejer – är det något kring deras beteende du reagerar på?
14. Känner du till fler berättelser (böcker, tv-serier, filmer, datorspel) som handlar om just digitala medier/datorspel/sociala medier? Se nedan om vidare fördjupning!

### **Tema: Digital teknik/sociala medier**

Det är så lätt med dagens teknik att ta bilder av oss själva och andra. Ett snabbt klick. Blir det inte bra kan vi ta om det med ett nytt klick. Nästan alla har en kamera i sin mobiltelefon som vi alltid bär med oss: I filmen blir allt som fotograferas med den svarta lådan uppladdat i Labyrinth och fastnar där. Och IRL blir den/det som fotograferats förstört eller faller i koma. Det finns vidskeplighet eller föreställningar bland vissa ursprungsfolk/kulturer/religioner i världen om att när vi blir fotograferade så tas vår själ, en del av oss dör eller portar till andra världar öppnas.

- Brukar ni ta bilder/foton? Vad fotograferar du? Vad tar du bilderna med? (kamera, mobiltelefon, ipad etc). Vad gör du med bilderna du tagit?
- Vad tänker du kring vårt digitala samhälle: att publicera bilder på oss själva och andra på internet? Bilderna gör ju att vi ”fastnar” i den digitala världen och finns kvar där för alltid. Vad tror du det gör det med oss? Vad är positivt/negativt tycker du? Hur tror du det kommer se ut i framtiden?
- Vad tycker du är viktigt att tänka på där du vill ta en bild av någon eller någon vill ta en bild av dig? Vad är ok att göra med en bild du tagit av någon annan?

Forum för visuell praktik har gett ut Kamerans ABC. Övning B från Kamerans ABC, som handlar om ansvaret att hålla i en kamera kan med fördel göras med eleverna. Du hittar den här:

[https://static1.squarespace.com/static/581fo1a9b8a79bf741codeb9/t/5991cc7c-49fc2b11ba8f899/1502727504576/ABC-h%C3%A4fte\\_2017-08-14WEBB.pdf](https://static1.squarespace.com/static/581fo1a9b8a79bf741codeb9/t/5991cc7c-49fc2b11ba8f899/1502727504576/ABC-h%C3%A4fte_2017-08-14WEBB.pdf)

## Kreativt skrivande

Skriv en egen historia med ett magiskt föremål som förflyttar någon till ett nytt och spännande men farligt ställe. Din berättelse ska ha en huvudkaraktär, en skurk, en resa och utmaningar karaktärerna måste övervinna. Använd en tidslinje för att strukturera historien.

## Spela Labyrint online

Här kan du prova spelet:

<http://www.labyrinthusdefilm.be/en/play-the-game/>

## Citatet – en avancerad uppgift

Den hemliga koden är ett citat på latin: – HIC INCLUSUS VITAM PERDIT och som de säger i filmen betyder det ”den som är inlåst här mister sitt liv”. Försök ta reda på mer om detta citat. Varför är just det citatet med i filmen?

## Fördjupning/liknande berättelser

*Jumanji* (Jake Kasdan, 2017)

Fyra tonåringar sugs in i ett magiskt tv-spel och deras vänskap sätts på prov när de måste jobba tillsammans för att avsluta spelet och ta sig tillbaka till verkliga världen.

[https://www.imdb.com/title/tt2283362/?ref\\_=nv\\_sr\\_2?ref\\_=nv\\_sr\\_2](https://www.imdb.com/title/tt2283362/?ref_=nv_sr_2?ref_=nv_sr_2)

*Labyrinth* (Jim Henson, 1986)

Sarah är en tonårstjej som är trött på att sitta barnvakt åt sin skrikande lillebror. En kväll kallar hon till sig ”goblinerna” från sin favoritbok ”Labyrinth” och de för bort Toby. För att få tillbaka honom måste hon ta sig igenom den farliga labyrinten med och besegra kungen i slutet. Kanske kan vänlighet och vänskap vinna över goblinerna? Labyrinth är skapat av Jim Henson som också skapade mupparna.

[https://www.imdb.com/title/tt0091369/?ref\\_=nv\\_sr\\_1?ref\\_=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0091369/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1)

*Ready player one* (Steven Spielberg, 2018)

När skaparen av den virtuella världen OASIS dör startas en tävling där den som hittar de gömda påskäggen vinner arvet och kontroll över OASIS.

[https://www.imdb.com/title/tt167720/?ref\\_=nv\\_sr\\_1?ref\\_=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt167720/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1)

*The chronicles of Narnia*

Sju romaner skrivna av C. S Lewis där barn går in i ett klädskap och kommer ut i en annan värld med trolldom, talande djur och en elak drottning. Ett antal filmer och tv-serier har gjorts efter romanerna.

[https://www.imdb.com/title/tt0980970/?ref\\_=fn\\_tt\\_tt\\_4](https://www.imdb.com/title/tt0980970/?ref_=fn_tt_tt_4)

## Källor

Fotosidan

<https://www.fotosidan.se/cldoc/fsmagasin/fotografier-som-stjal-din-sjal.htm>

Discovery Film festival [http://www.discoveryfilmfestival.org.uk/assets/general/Labyrinthus\\_Resource\\_Pack\\_-\\_Dan\\_Done\\_Small.pdf](http://www.discoveryfilmfestival.org.uk/assets/general/Labyrinthus_Resource_Pack_-_Dan_Done_Small.pdf)

Kamerans ABC – från Forum för visuell praktik

[https://static1.squarespace.com/static/581fo1a9b8a79bf741codeb9/t/5991cc7c-49fc2b11ba8f8929/1502727504576/ABC-h%C3%A4fte\\_2017-08-14WEBB.pdf](https://static1.squarespace.com/static/581fo1a9b8a79bf741codeb9/t/5991cc7c-49fc2b11ba8f8929/1502727504576/ABC-h%C3%A4fte_2017-08-14WEBB.pdf)

Labyrinthus

<http://www.labyrinthusdefilm.be/en/>