



Foto: Alexandra Aristarhova

Elias har det svårt i skolan där han ständigt blir trakasserad, men på fritiden har han hittat sin fristad i onlinespelet *The Secret World*. Där är han avataren Siles som tillsammans med partnern Scarlet övervinner det mesta. När Elias träffar Scarlet i verkligheten planerar de att hämnas på mobbarna som vore det i datorspelets värld. Gränserna mellan verklighet och fantasi suddas ut i en överraskande och djärv film om mobbning och rätten till hämnd.

Rek. för åk 7-9

EN FILMHANDLEDNING AV KALY HALKAWT

Handling

Elias bor med sin pappa och lillebror i en förort utanför Stockholm. I hemmet och i skolan är Elias nästan bortglömd. Hemma är det tydligt att pappan prioriterar lillebrorsans begär och ger honom mest uppmärksamhet. I skolan är Elias mobbad av skolkamrater som hittar olika sätt att tortera honom.

Mobbningen passerar de vuxna nästan obemärkt. Däremot har Elias hittat en fristad och en vän i en datorspelens värld där han kan få vara vem han vill. I datorspelens värld, tillsammans med sin internetkompis Scarlet, kan Elias fly verklighetens hemskheter och få vara den han vill vara utan att bli nedtryckt och bortglömd.

Mobbningen i skolan går överstyr en dag när Elias och en av hans mobbare Agnes hamnar i konflikt under en bildlektion. De har fått i uppgift att måla porträtt av varandra och Agnes målar en gris vilket i sin tur upprör Elias till den grad att han stänker vattenfärg på henne och stormar ut ur klassrummet. Agnes och hennes två



Foto: Sara McKey

kompisar följer efter Elias in på toaletten och tvingar ner honom på golvet och strippar av hans byxor som straff. Elias lyckas brotta sig loss och springer ut i korridoren. Agnes och de andra mobbarna jagar honom och en ring av elever samlas runt Elias och skriker allesammans att han ska strippa. Till slut drar någon ner kalsongerna på Elias samtidigt som allt detta filmas. Filmen läggs upp på internet och genererar hatiska kommentarer mot Elias.

Samtidigt vill internetkompisen Scarlet träffas i verkligheten och lära känna Elias utanför spelets värld. De stämmer träff i centrala Stockholm, men Elias blir nervös när han ser Scarlet och går därifrån utan att våga prata med henne. Han tar pendeltåget för att åka hem igen, men känner en stark ångest och kliver av igen. Självmordstankarna är närvarande och han är redo att hoppa framför tåget. Scarlet som har suttit på samma tåg, hindrar Elias från att hoppa framför tåget.

Elias berättar för Scarlet vad som har hänt och hon uppmuntrar honom att hämnas så som han hade gjort om det vore spelet. Tillsammans smider de

ihop en plan för att hämnas på Agnes och de andra mobbarna.

Scarlet och Elias planerar att droga Agnes medvetlös under en idrottslektion när eleverna ska springa i skogen. De bryter sig in på sjukhuset och stjälar droger och när det är dags att springa i skogen så lyckas Elias brotta ner Agnes på marken. Agnes skriker på hjälp och en av hennes kompisar springer dit och ser vad som sker. Tillsammans brottar Agnes och hennes kompis ner Elias och istället är det han som blir drogad.

Elias hallucinerar att han befinner sig i spelets värld och går upp på taket mitt emot sitt hus för att hoppa. Hans pappa ser detta, springer upp på taket och räddar honom. Elias pappa får reda på vad som har hänt och tillsammans planerar de en ny hämnd.

De spelar in en film där det framstår som att Elias begår självmord genom att hoppa från en färja. Genom att fejka Elias död är planen att mobbarna och skolan ska inse hur de har svikit Elias och utsatt honom för enorm smärta.

Han träffar återigen Scarlet men nu på nya, fruktbara villkor.

Under minnesstunden som skolan håller för Elias spelar Elias upp filmen där han mobbas i korridoren och dyker sedan upp själv och avslöjar att självmordet var på låtsas.

Filmen slutar med att Elias pappa i tv försvarar vad de gjorde och förklarar att folk vanligtvis inte bryr sig förrän det är försent och någon är död. Elias har fått sin upprättelse och kan försöka gå vidare med sitt liv nu.

Datorspel, verklighet och fantasi

Om man ser till filmens form kan det vara intressant att notera hur estetiken i filmen i vissa avseenden påminner om datorspelen vad gäller bildspråk och narrativ. Ett centralt tema i filmen är hur verklighet och fantasi samspelar och hur tv-spel som kultur suddar ut gränsen mellan verklighet och fantasi eftersom det är en kultur som bygger på interaktivitet.

När man spelar ett datorspel är man en del av ett narrativ som är konstruerat i förväg. Samtidigt måste man som deltagare genom sin aktivitet få spelet att gå framåt och blir medska-

pare genom interaktivitet. En vanlig fördom hos skeptiker är att dataspel inte aktiverar unga som "sitter framför datorn hela dagarna och spelar spel" Detta påstående blir motbevisad i Elias agerande i filmen där han planerar att använda sitt strategiska och systematiska tänkande, kunskaper han utvecklat genom att spela tv-spel för att hämnas på sina mobbare.

- Diskutera vilken kultur eleverna gillar att konsumera, dataspel/film/musik/grafiska noveller/teater etc på fritiden.
- Konsumerar vi kultur som en form av eskapism för att "fly verkligheten" eller kan kulturen berika vår upplevelse/förståelse av verkligheten?
- Vilket syfte kan eskapism fylla? Diskutera både positiva och negativa aspekterna av eskapism.
- Be eleverna skriva känslan av eskapism/verklighetsflykt i deras möte med en favorit film/bok/sång.

I de första scenerna när Elias introduceras som karaktär blir vi presenterade till två idéer av vem Elias kan vara som person. Scenerna klipper mellan en bild av Elias i verkligheten och en annan när han befinner sig i dataspelens värld.

"Verklighetens" Elias visas i sitt pojkrum ensam där han blickar ut över byggnaden mittemot där en fest pågår. Jämgamla ungdomar festar och umgås medan han själv presenteras som ensam och isolerad. I bakgrunden hörs ljudet från festen och musik.

Klipp till Elias framför datorn som spelar spel. Vi blir visuellt presenterade för Elias avatar i spelet (S:jile är hans namn i spelet) som avspeglar de kvaliteter Elias inte förmår visa i verkligheten. Till skillnad från verklighetens Elias, som är ensam, visas S:jile som i spelets värld överlistar motspelare och strategiskt avancerar i spelets narrativ.

- "När man spelar kan man vara vemsomhelst, fast i verkligheten kan man bara vara sig själv. Ibland går inte det, annars är det inte så stor skillnad på verklighet och spel. I båda måste man vara på sin vakt". Diskute-

ra med eleverna vad som kan menas med detta citat. Be eleverna skriva hur de upplever sig själva i verkligheten och hur de önskar att de kunde vara om de fick "vara vemsomhelst"?

- Vilka förväntningar och föreställningar har andra på vem vi ska vara och hur hamnar de konflikt med hur vi själva vill vara?

Under berättelsens gång planteras pusselbitar som visar på hur Elias handskas med verklighet kontra fantasi. Filmen använder genomgående datorspelens visuella verktyg för att ge djupare inblick i Elias inre värld där vi bekantar oss med hans önsningar och fantasier. Här kan det vara intressant att notera hur infogandet av dataspelens estetik också fyller en narrativ funktion. Filmen lyckas väl med att i vissa delar sudda gränsen mellan verklighet och fantasi så att åskådaren får sig en tankeställare. Det mest konkreta exemplet är Elias möten med Scarlet. Inte förrän sent i filmen blir det tydligt att de scenerna där Elias umgåtts med Scarlet har varit fantasier.

- Fråga eleverna om de kunde läsa av att Elias möte med Scarlet var fantasier. Fanns det några "ledtrådar" som visade på att mötena inte hände skedde på riktigt?

Fotomontage: Eyeworks Film & TV Drama



- Hur skiljer sig Elias fantasimöten med Scarlet från deras verkliga möte i slutet av filmen?

Mobbning, internet och de vuxnas roll/ansvar

Internet och sociala medier är en stor del av vardagen för barn och unga. Dessa nya sociala rum där man kommunicerar har också öppnat upp för nya sätt mobba, kränka och förolämpa varandra. Att mobbning sker på nätet är självklart ett problem, men "Friends nätrapport 2013" visar att den huvudsakliga problematiken föreligger i våra sociala relationer och inte så mycket internet som instrument eller sociala medier som nya rum.

I IRL framgår hur mobbningen som sker på nätet är en förlängning av det Elias blir utsatt för i skolkorridoren. Innan filmen där Elias mobbas läggs upp på internet så har han blivit kränkt i klassrummet, på skoltoaletten och i korridoren. När filmen sedan läggs upp på nätet leder det till att förolämpningarna mot honom fortsätter i de sociala rummen. Kränkningar och mobbning utanför nätet är ofta kopplat till det som sker på internet.

- Be eleverna ta reda på vilka juridiska lagar som gäller på nätet. Eleverna kan delas upp i grupper och hitta information om vad lagarna säger om; olaga hot, förtal, förolämpning, ofredande, hets mot folkgrupp och skollagen. Hur kan dessa lagar skydda mot mobbning på nätet?

- Friends nätrapport 2013 visar också att anonymiteten på internet inte är så utbredd som många tror. Eftersom mobbningen som pågår på nätet ofta är länkad till kränkning i verkligheten, visar rapporten att åtta av tio som blivit kränkta via internet har vetat vem den skyldige har varit. Diskutera om eleverna tycker att anonymitet på nätet är ett problem.

- Finns det skillnad på hur man får uppföra sig i sociala rum på nätet kontra verkligheten? Vad är ett schysst beteende på nätet?

- Fråga eleverna vad de tycker att vuxna ska göra om de vet att någon ung blir kränkt på nätet.

Elias pappa är inte helt blind för sonens situation, men verkar samtidigt oförmögen att hjälpa honom. I vissa scener är det också tydligt hur pappan reflekterat bidrar till att kränka Elias. Att de vuxna bär ett ansvar för barn och ungas välmående är en självklarhet. Men var går gränsen för hur mycket ansvar vuxna ska ta?

- Tycker ni att pappan tar tillräckligt mycket ansvar eller gör han rätt som låter Elias vara ifred när Elias säger att han inte vill ha hans hjälp?
- Vilka scener minns eleverna där de vuxna sviker Elias?
- Varför tror ni att Elias inte vill be om hjälp från vuxenvärlden?
- Vad kunde skolan ha gjort annorlunda för att förhindra mobbningen av Elias?

Ungdomens mörka sidor och rätten till hämnd

IRL är en okonventionell ungdomsfilm om man ser på hur karaktärernas mörka sidor är ett centralt tema i filmen. Agnes som karaktär porträtteras som elak och visar nästan inte på någon som helst empati förrän i slutet av filmen. Att Elias som mobbad också visar på en mörk sida är tydligt i hans hämndplaner och självmordstankar.

- Är det problematiskt att visa ungdom-

mar på film som kapabla till att vara elaka och bejaka deras mörka sidor?

- Är det någonsin rätt att hämnas på någon som skadat en? När, i så fall, och varför?
- Är det rätt av Agnes att droga Elias? Kan det räknas som självförsvar?

Elias pappa upptäcker hur allvarligt deprimerad och utsatt Elias är när han ser honom på taket då Elias är redo att hoppa ner. Tillsammans smider de sedan planen på att fejka Elias självmord för att hämnas. Elias pappa säger att "Det är aldrig någon som gör någonting, inte förrän det är försent. Det var därför någon var tvungen att dö". Deras hämndplan är en desperat åtgärd.

- Tycker ni att Elias och hans pappas plan är bra? Är det rätt eller fel av dem att tvinga fram känslor av empati hos mobbarna genom att låtsas begå självmord? Hur kunde de ha agerat annorlunda för göra Elias situation bättre?
- Vad tror ni var Elias motiv till att låtsas begå självmord?

Tips: läs och titta vidare

• *IRL* är en remake av den belgiska filmen *BEN-X* (2007) som i sin tur är baserad på novellen "Nothing was all he said" av Nic Baltazhar som även

regisserade filmen. En viktig skillnad mellan de två filmerna är att i den belgiska upplagan har huvudrollskarakteren aspergers syndrom

- För vidareläsning om ungas relation till internet och sociala medier, rekommenderas den nämnda "Friends nätrapport 2013 – Om ungas liv på nätet och hur vuxna kan agera för ett schysstare nätklimat": <http://www.friends.se/fakta-forskning/rapporter>

- Socialstyrelsens rapport om psykisk hälsa bland barn och unga; "Psykisk ohälsa bland unga – underlagsrapport till Barns och ungas hälsa, vård och omsorg 2013": <http://www.socialstyrelsen.se/publikationer2013/2013-5-43>

PRODUKTIONSUPPGIFTER

Sverige, 2013

Regi: Erik Leijonborg

Manus: Alex Haridi

Producent: Martin Söder, Tomas Backström

Förlagor: The Secret World (dataspel) och

Ben-X (film)

Foto: Johan Palm

Medverkande:

Elias – Valter Skarsgård

Scarlet – Happy Jankell

Agnes – Alba August

Elias pappa – Magnus Krepper

Elias lillebror – Edvin Ryding

Tekniska uppgifter:

Speltid: 76 minuter

Censur: tillåten från 11 år

Svensk premiär: 25 oktober

Distribution: Svensk filmindustri, SF Film, 169 86 Stockholm, tel 08-680 35 00, e-post sffilmsf.se

Observera:

Svenska Filminstitutet kan inte garantera att filmen finns i distribution sedan den har slutat visas på ordinarie biografrepertoar. Via länken www.sfi.se/filmdistribution kan ni lära er mer om hur man hittar och bokar film.

Redaktion:

Malena Janson, Svenska

Filminstitutet, januari 2014



Foto: Sara McKey