

# Pojkdrömmar

En filmhandledning  
utgiven av Film & Publik, Svenska Filminstitutet  
Text: Chi An Gramfors

Åldersrekommendation: Mellanstadiet

Den här handledningen riktar sig till dig som ska se och diskutera den isländska filmen "Pojkdrömmar" tillsammans med en grupp ungdomar i mellanstadieåldern. I handledningen ges förslag till samtalsämnen och aktiviteter att knyta an till efter filmvisningen. Som en bakgrund till filmen bifogas ett samtal med filmens regissör, Hrafn Gunnlaugsson.

"Pojkdrömmar" är en isländsk film som berättar om att komma ny och finna sig tillrätta på en mycket annorlunda plats. Filmens huvudperson, den åttaårige Gestur, tvingas lämna den isländska huvudstaden Reykjavik för att ensam tillbringa några intensiva sommarveckor hos släktingar på en ö vid den isländska kusten. Filmen handlar också om att som barn drabbas av kärlek och svartsjuka. Under sin vistelse på ön blir pojken Gestur förälskad i sin kusin, som är en vuxen kvinna i 20-årsåldern. "Pojkdrömmar" är en finstämd film, berättad i ett lugnt temp. Kärlekstemat förs fram på ett varsamt sätt, men det framgår tydligt att det är en omvälvande upplevelse i den unga pojken liv.

\* Inled gärna ett samtal efter visningen genom att fånga upp elevernas upplevelse av filmen. Gick det att känna igen sig i pojken Gestur och hans liv? Har ni egna erfarenheter av att komma ny till en annorlunda plats? Vad är kärlek? Vilka olika typer av kärleksrelationer finns det i filmen? Kan man tycka om många personer samtidigt? Hur går det till? Kan man tycka om olika personer på olika sätt?

### Att känna sig övergiven

Pojken Gestur är åtta år. Han är mycket intresserad av vikingatiden och spelar ofta videospel med vikingaäventyr. Han bor tillsammans med sin ensamstående mamma i Islands huvudstad Reykjavik. Mamma är firad konsertpianist och turnerar över hela världen. Gestur älskar och ser upp till sin mor. Han blir inte förtjust när mamma en dag visar honom ett par guldörhängen hon fått av en manlig dirigent som börjat uppvakta henne. När Gestur hittar det ena örhänget, som mamma tappat i bilen, behåller han det svartsjukt i stället för att ge det tillbaka.

När modern åker ut på sina konsertturnéer brukar Gestur tas om hand av sin mormor. Plötsligt visar det sig att mormor ska läggas in på sjukhus och Gestur utackordas till släktingar som har en bondgård på en ö vid den isländska kusten.

\* När mamma reser bort känner sig Gestur ensam. Han

tycker att hans mamma överger honom. Då Gestur följer med mamma till flygplatsen lyssnar de på pianomusik i bilen. Det är en grammofoninspelning som mamma gjort. Vad spelar musiken och karriären för roll i mamas liv? Är det bara fästmannen som tar mamma från Gestur?

\* Gestur tar med sig ett örhänge som minne av mamma då hon är borta. På samma sätt tar mamma med sig en teckning som Gestur ritat. Varför tar de med sig något som påminner dem om varandra när de inte är tillsammans? Vad har souvenirerna för funktion? Brukar ni ha med er något när ni reser bort? Brukar ni ta med er minnen från platser där ni varit?

### Från stan till landet

För Gestur är det en omvälvande upplevelse att komma från stan till landet. Han är uppuxen i en storstad och van vid alla de tekniska finesser och bekvämligheter som finns i den moderna staden. Att komma till det lilla fiskesamhället vid den isländska kusten är för Gestur som att göra entré i en annan värld. Då Gestur stiger av bussen ser han hur det ligger stora döda fiskar på golvet i en lagerlokal. Han petar försiktigt på dem med foten, som om han aldrig varit nära ett dött djur förut. På bondgården får han sedan lära sig hur mjölken kommer från kons juver till frukostbordet och hur fisken måste rensas innan man lagar till den.

När Gestur kommer till ön är han först osäker och skygg. I filmen understryks Gesturs utanförskap av att hans kläder bryter mot vad de andra på ön har på sig. Gesturs neonfärgade träningskläder i moderna tyger står i kontrast till öbornas kläder i jordnära färgskalor och naturliga material.

Ön är också fylld av mystik. Intill bondgården finns en vikingagrav, som Gestur genast blir mycket fascinerad av. Enligt sägnen ligger det en vikingahövding i graven och vaktar en värdefull skatt. Om någon försöker plundra gravhögen sätter vikingen eld på boningshuset som hämnd. Gestur får veta att det förra huset på bondgården brann ner på detta sätt. Med sitt stora intresse för vikingatiden kan inte Gestur låta graven vara i fred, utan beslutar att anordna en utgrävning.

\* Först verkar Gestur se vistelsen på landet som ett nödvändigt ont. Men han blir efterhand mer och mer intresserad av livet på landet. Vad är det som får honom att ändra inställning? Vad betyder den sägenomspunna vikingagraven för

honom? Vilka erfarenheter av vikingar har Gestur sedan tidigare? Hur har han skaffat sig den kunskapen? Vilken betydelse spelar TV-program, filmer och videospel för vår kunskap om andra tider, platser, kulturer och levnadssätt?

\* Vad är det Gestur upplever som mest främmande då han kommer från stan till landet? Fundera över de typiska livsbetingelserna i en stad respektive på landsbygden och diskutera hur de påverkar människorna där. Att leva i moderna städer är en ganska ny företeelse. Diskutera hur människor levde förr, varför städer vuxit fram och hur problem med avfolkning och försämrade service drabbat glesbygdsområden. Många stadsbor väljer gärna att flytta ut på landet under sina sommarferier. Varför då? Hur uppfattas dessa sommar-gäster av de fast boende? Är Gestur en sådan sommargäst?

\* Gestur känner sig annorlunda och utanför när han kommer till ön. Han har inte samma slags kläder som öborna och vet inget om livet på en bondgård. I stan är Gesturs kläder helt normala och där tycks han inte alls särskilt bortkommen. Hur signalerar vi genom kläder och uppträdande att vi tillhör olika grupper? I ett fotbollslag har man likadana kläder för att visa att man tillhör samma lag. Vilken betydelse har kläder och utseende för gemenskapen i andra grupper? Vilken roll spelar klämodet? Finns det människor vars kläder signalerar att de valt att ställa sig utanför det rådande modet?

## Fantasins möjligheter

Hos sina släktingar på ön blir Gestur omhändertagen av Helga, en ung kvinna i 20-årsåldern. Gestur saknar sin mor och tyr sig till Helga. Hon blir en slags ställföreträdande mamma i hans liv. Gestur har svårt att hålla tillbaka sina känslor inför Helga och han blir snabbt passionerat förälskad i henne.

Helga behandlar Gestur som vilket barn som helst. Hon genererar sig inte, utan badar naken mitt framför näsan på honom. För henne är det helt naturligt och hon tänker inte på att det för stadspojken Gestur är en helt ny upplevelse att se en okänd kvinna naken. Helga svärmar för sin fästman Hjalmtyr, som hon snart ska gifta sig med. Eftersom Gestur vill ha Helga för sig själv blir han enormt svartsjuk på Hjalmtyr.

Gestur har precis blivit medveten om sex och erotik, utan att ha ett riktigt grepp om vad det hela innebär. Men Kolla, en flicka i nioårsåldern som bor på ön, vet desto mer om livets mysterier. Hon tar med Gestur in i hönshuset där han får se hur tuppen sätter sig på hönan för att göra kycklingar. Och från höloftet smygtittar de på ett av Helgas och Hjalmtyrns kärleksmöten i ladan. Helga och Hjalmtyr stönar och bökar i halmen och den svartsjuka Gestur tror inte alls att Helga tycker om att vara med Hjalmtyr.

Gestur fantiserar om att han är en ädel viking som kommer för att rädda prinsessan Helga från ett elakt monstret. Vi får se hur dessa fantasier tar form i Gesturs drömmar. Fantasierna gestaltas som en blandning mellan en dröm och en dataanimation ur Gesturs videospel. Gestur är själv huvud-

person och det elaka monstret spelas av Helgas pojkvän Hjalmtyr. Den heliga vikingagraven ingår också i Gesturs fantasier.

\* När Gestur känner sig vilsen och maktlös använder han sin fantasi och flyr in i drömmens värld. Varför gör han det? Vad är det Gestur uppnår i sina fantasier, som han har svårt att förverkliga i sitt eget liv? Fundera över den lockelse som berättelser om starka, handlingskraftiga hjältar utövar på sin publik. Vilken sorts sagofantasier, berättelser och filmer känner ni er mest tilltalade av?

\* Gestur hämtar stoff till sina fantasier från äventyren i sina videospel. Är det någon i klassen som har videospel eller data-spel? Vad förekommer det för figurer i dem? Vad går spelen ut på? Ofta förekommer rollspel där spelaren tillägnar sig speciella egenskaper och har flera liv. Vad har rollspelen för betydelse då det gäller att utveckla sin fantasi?

\* Videospel och dataspel är ett underhållande tidsfördriv men också lärorikt på många sätt. Man blir till exempel mycket tekniskt insatt. Man tränar perceptionsförmågan, lär sig lösa invecklade problem och fatta snabba beslut. Fundera över i vilka situationer man kan ha nytta av sådan kunskap. Gestur är tekniskt mycket duktig, men har ibland svårt i sina relationer till andra människor. Hur skaffar man sig kunskap om hur man lever och umgås med andra människor? Den unga flickan Kolla tycks veta en hel del om människors drifter, känslor och önsknings. Hur tror ni hon skaffat sig den erfarenheten?

## Svartsjuka och hämnd

Så infinner sig Helgas och Hjalmtyrns bröllopsdag. Medan de vuxna åker till kyrkan stannar barnen kvar på gården. För att imponera på de andra barnen säger Gestur att han tänker öppna vikingagraven. Egentligen tänker han bara gräva lite grann för att sedan visa upp sin mammas örhänge som skatten. Men barnen från trakten är rädda för den förbannelse som påstås vila över graven; om någon öppnar graven ska gården brinna ned. Gesturs gravöppning avbryts då några av barnen upptäcker ett par solreflexer i husets fönster och i tron att det börjat brinna överöser barnen byggnaden med vatten. Bröllopsföljet kommer tillbaka och det blir en stor fest.

Gestur förblindas av svartsjuka och beslutar att döda Hjalmtyr på bröllopsnatten. Han tar en förskärare och gömmer sig på krypvinden innanför Helgas sovrum. Men Helga läser av en slump dörren till vinden och Gestur får i stället krypa ut en annan väg. Gestur bestämmer sig då för att öppna graven på riktigt för att på så sätt väcka vikingahövdingens vrede. Om huset börjar brinna måste Helga och Hjalmtyr komma ut. När Gestur börjar gräva upptäcker man en eldsvåda i Hjalmtyrns hem, på andra sidan viken. Gestur drabbas av samvetsqual och gömmer sig bakom gravkullen. Man upptäcker snart att det bara är Hjalmtyrns båthus som fattat eld, och branden kan snabbt släckas.

Helga hittar Gestur vid vikingagraven och det är först nu hon inser hur det står till med Gesturs känslor. Hon säger att

de alltid ska vara vänner och Gestur ger Helga sin mammas örhänge. Det blir en symbolisk gest som visar att Helga trots allt är Gesturs prinsessa. Helga bär in Gestur och bäddar ner honom i hans säng. När hon gått kommer Kolla in och ger Gestur en puss på kinden, både som tröst och som kärleksförklaring.

\* Gestur tycker att Hjalmtyr är en ganska löjlig person. Hur visar sig det i filmen? Vid flera tillfällen försöker Hjalmtyr få kontakt med Gestur. Vad är det som gör att Gestur har så svårt att respektera Hjalmtyr? Är det bara för att Hjalmtyr är Helgas pojkvän, eller finns det andra faktorer som spelar in?

\* Fundera över vilka vuxna man som ung känner förtroende för. Är det skillnad på de förtroenden man kan ge till föräldrar, lärare, andra vuxna och äldre kompisar? Om ni har frågor om sex och kärlek, vilka vänder ni er helst till då?

\* När Gestur drabbas av svartsjuka vill han döda Hjalmtyr. Går det att förstå Gestur och hans handlande? På film ser man ofta personer som utför extrema handlingar. Skulle de inte göra det skulle det inte bli någon historia, åtminstone skulle berättelsen tappa en del av sin dramatik. Kan det vara riskabelt att se filmer berättelser där hjälten ofta väljer att lösa konflikter med hjälp av våld? Hur ska man göra för att hålla isär fantasi och verklighet? Finns det situationer i livet när det är tillåtet att känslorna helt tar över?

\* Först i slutet av filmen blir Helga medveten om Gesturs känslor. Samtidigt har Gestur själv varit allt för upptagen för att lägga märke till en annan persons intresse för honom. Hur visas det i filmen?

## Vikingatiden

Vad vet ni om vikingatiden? Vilka erfarenheter har ni från andra filmer ni sett, från böcker ni läst? Använd era förhandskunskaper som utgångspunkt då ni fördjupar er i ämnet. Hur levde man på vikingatiden? Hur var vikingarna klädda? Vilka spår har vikingarna lämnat efter sig? Besök biblioteket, använd uppslagsböcker och annan litteratur för att läsa mer om vikingatiden.

## Island

"Pojkdrömmar" utspelar sig på Island. Ta filmen som utgångspunkt för att närmare studera livet på Island. Använd kartor, uppslagsböcker och annan facklitteratur för att skaffa er en bild av var landet ligger, hur det ser ut, hur invånarna försörjer sig. Vad vet ni om Islands historia, dess språk och kultur? Lyssna gärna på isländsk musik, både gammal och modern, till exempel den isländska sångerskan Björk, aktuell med grammofonskivan "Debut" (1993).

## Fornminnen

En film som "Pojkdrömmar" inspirerar också till att göra efterforskningar kring sitt eget kulturarv. Ta reda på om det finns några fornminnen i er närhet och om det finns några legender förknippade med dem. Ofta finns fornminnen ut-

märkta i en kartbok, annars står biblioteket och Riksantikvarieämbetet till tjänst med ytterligare upplysningar. Turistbyrån och lokala hembygdsföreningar brukar också ha information om intressanta fornlämningar.

## Samtal med regissören Hrafn Gunnlaugsson

Filmerna "Pojkdrömmar" är en delvis självbiografiskt inspirerad historia. Den bygger på regissören Hrafn Gunnlaugssons egna minnen från hans första kärlek när han var sju eller åtta år. Han blev då förälskad i en kvinna som var runt 20 år och den upplevelsen har följt honom sedan dess.

– Det var en blandning av känslor som uppstod när jag träffade denna kvinna, berättar Hrafn Gunnlaugsson. Hon blev till en början ett slags substitut för min mor. Men min längtan efter modersvärme förvandlades till passionerad kärlek. Där ute på landet var livet okonstlat. Jag insåg hur liv kommer till. Födelse och död är något helt naturligt i den lantliga miljön och upplevelsen av allt detta blev på något sätt ett "mandomsprov" för mig. Jag upptäckte min sexualitet.

Precis som pojken Gestur i filmen skickades Hrafn Gunnlaugsson bort när han var liten och hamnade hos folk han inte kände på en ö vid kusten. Allt var nytt och annorlunda, vilket var både spännande och skrämmande.

– Det kan vara svårt att komma till en främmande miljö och försöka finna sig till rätta när man är i den åldern. Det är med både nyfikenhet och rädsla man närmar sig det nya. Men idag älskar jag att resa och komma till nya miljöer.

Regissören Hrafn Gunnlaugsson är född 1948 i Reykjavik på Island. Han är utbildad på Dramatiska Institutet i Stockholm och har under de senaste åren arbetat som VD på den isländska televisionen. Hrafen Gunnlaugsson har alltid varit fascinerad av isländska vikingasagner och forntida mystik. Det har resulterat i de omtalade vikingafilmerna "Korpen flyger" (1984), "Korpens skugga" (1988) och "Den vite vikingen" (1991).

– Inspirationskällan till mina filmer är de isländska sägnerna och deras berättarstil. De är objektiva, antifilosofiska och beskriver bara de yttre händelserna, inte vad människor tänker. Jag ville ge filmspråket den berättarstilen.

Hrafn Gunnlaugsson berättar att han var oerhört blyg som barn, hela tiden rädd för att vara annorlunda. Han trodde till exempel inte att någon annan än han själv hade vilda drömmar. Resultatet blev att han som barn knappt vågade dela med sig av sina tankar och drömmar. Kanske är det barndomens berättarlust han nu tar igen i vuxen ålder.

Hrafn Gunnlaugsson bär för närvarande idéer till sex, sju filmer inom sig. Alla bygger på händelser som inträffat innan han fyllde 20 år och som sedan följt honom genom livet. Filmerna föds ofta när han berättar en historia för någon och märker att berättelsen fångar den som lyssnar.

– Jag upplever mig främst som en berättare. Film är för mig bara en av många olika berättarformer. Hade jag levt för tu-

sen är sedan hade jag nog varit resande luffare och tagit mig runt i världen och berättat historier. Skulle jag levt på 1200-talet hade jag skrivit gamla isländska sagor.

Originalhistorien till "Pojkdrömmar" kommer från regissören själv. Filmmanuskriptet har sedan Hrafn Gunnlaugsson skrivit tillsammans med den svenske producenten Bo Jonsson. Ett av problemen med att producera film på Island är att man måste få hjälp utifrån. Det finns inget filmlaboratorium på ön, utan allt måste skickas utomlands. Filmerna produceras oftast tillsammans med andra länder och "Pojkdrömmar" är en samproduktion mellan Island och Sverige.

"Pojkdrömmar" kretsar kring kärlek, hat och svartsjuka. Centrala teman i filmen är också livet och döden. För den moderna människan är våld och död en relativt fiktiv företeelse, menar Hrafn Gunnlaugsson. Det är bara något man ser på film. Först när man kommer ut på landet blir livets kretslopp tydligt: Maten kommer från levande djur som förts till slakt. Det är viktigt att se sammanhanget.

Pojkdrömmar är en film för alla åldrar, även om huvudpersonen är en liten pojke. Filmen tar upp erfarenheter som de flesta människor upplevt någon gång i livet.

– Jag har aldrig avsett att göra "Pojkdrömmar" enbart för barn eller enbart för vuxna. Jag ville berätta en historia. Jag såg Lasse Hallströms "Mitt liv som hund" som jag tyckte mycket om. Den filmen har utan tvekan inspirerat mig när jag gjorde "Pojkdrömmar", men den största inspirationen var den verklighet jag själv upplevt.

I och med "Pojkdrömmar" tror Hrafn Gunnlaugsson att han lämnat vikingatiden bakom sig. – Jag har berättat vad jag kan om den tiden. Men det är möjligt att jag återvänder till vikingatiden. Kanske i form av en parodi på mina förra vikingafilmer, det skulle kunna bli en vikingakomedi.

## Produktionsuppgifter

Regi - Hrafn Gunnlaugsson  
Produktion - F.I.L.M, Island, Viking Film, Sverige, 1993.  
I samarbete med Sveriges Television Kanal 1 Drama, FilmTeknik,  
Svensk Filmindustri, Svenska Filminstitutet, Nordiska Film & TV Fonden.  
Producenter - Hrafn Gunnlaugsson, Bo Jonsson  
Produktionsledning - Ari Kristinsson, Kristján Th. Hrafnsson  
Manuskript - Hrafn Gunnlaugsson, Bo Jonsson  
Foto - Per Källberg  
Ljud - Sigurdur Hr. Sigurdsson  
Kostym - Karl Júlíusson  
Scenografi - Thor Vigfússon  
Klippning - Vidar Víkingsson, Hrafn Gunnlaugsson  
Mixning - Sven Fahlén, Europa Studios  
Laboratorium - FilmTeknik

## I rollerna

Gestur - Steinthor Matthíasson  
Gesturs mamma - Edda Björgvinsdóttir  
Gesturs mormor - Agneta Prytz  
Helga - Alda Sigurdardóttir  
Kolla - Tinna Finnbogadóttir  
Helgas far - Helgi Skúlason  
Hjalmtyr - Valdimar Örn Flygenring

## Tekniska uppgifter

Originaltitel - Hin Helgu Vé  
Speltid - 88 minuter  
Längd - 2.408 meter  
Format - Vidfilm (1:1:66)  
Ljudsystem - Dolby Stereo  
Censur - Tillåten från 11 år  
Svensk premiär - 19.11 1993

## Distribution

Svensk Filmindustri  
117 88 Stockholm. Telefon 08-658 75 00.

Filmhandledningar ges ut av Svenska Filminstitutet, Film & Publik, Box 27 126, 102 52 Stockholm.  
De publiceras i tidskriften Zoom. Filmhandledningar kan beställas mot porto- och exp.avgift.  
Till vissa filmhandledningar finns en studiekassett med utdrag ur filmen (150 kr inkl moms + porto).  
[www.sfi.se/skolbio](http://www.sfi.se/skolbio)