



## Katteprinsen

*Katteprinsen* er en animasjonsfilm fra Japan. Tegningene er i realistisk stil, detaljrike og livvaktige, men historien er fantastisk: Katter kan i virkeligheten snakke og de har magiske evner.

Filmstudieark skrevet av Per Terje Naalsund

### Handlingen

Haru er ei ung jente. Hun lever et vanlig tenåringsliv: trøtt om morgenerne, avstandsforelsket på skolen og usikker på hvem hun selv egentlig er. En dag redder hun en katt fra å bli kjørt over av en bil. Til hennes store forbauselse viser det seg at katten takker henne og lover henne belønning. Det viser seg at katten er prins i katekongeriket, og om natten kommer et katte-festopptog forbi huset hennes. Det er kongen i katteriket som vil vise henne sin

takknemlighet. Belønningen til Haru er en rekke merkelige gaver og ikke minst: giftemål med katten hun reddet! Det går ikke an, mener Haru – for hun er jo menneske og prinsen en katt.

Kattene bortfører henne likevel og tar henne med til riket sitt. I katteriket kan hun late seg hele dagen. Hun blir kledd i de fineste klær og kongen arrangerer fest for henne. Hun forvandles til og med til en katt. Nå ser det ut som om hun ikke kan la være å bli giftet bort til prinsen.

Heldigvis har hun med seg to hjelpere, kattene Muta og Baronen. De som minner henne på at hun egentlig er ei jente og at hun må tørre å være den hun er. De redder henne ut av katteriket, forfulgt av kongen og soldatkattene hans. Tilbake i skolehverdagen fortsetter Haru livet sitt – men nå har hun fått både selvtillit og selvfølelse!

*Filmen passer spesielt godt for barn på små- og mellomtrinnet i barneskolen. Lærere vil kunne ha nytte av filmen i undervisningen i norsk, samfunnsfag, engelsk og kunst- og håndverk.*

## Fantastiske fortellinger/Norsk

*Katteprinsen* er et godt eksempel på en fantastisk fortelling. I Norge er sjangeren for



fantastiske fortellinger lite anerkjent, men den har fått mye oppmerksomhet blant norsklærere og forlagsfolk de siste årene. Grunnen til det er at sjangeren er svært populær blant barn og ungdom. Internasjonale fenomener som Astrid Lindgrens fortellinger, Harry Potter og Ringenes Herre er beviser på det.

Det viktigste kjennetegnet på en fantastisk fortelling er at den foregår i to verdener – både den virkelige, som vi også lever i, og en annen, mer fantastisk verden. Overgangen mellom de to universene er flytende: Den fantastiske verdenen finnes i virkeligheten også, men som regel er det bare de utvalgte som kan se den. Slik er det også i *Katteprinsen*, der bare Haru ser at kattene kan gå på to ben og snakke. Bortsett fra det, ligner fantastiske fortellinger mye på

eventyr: Her er det oppgaver som må løses, livet selv står ofte på spill, og helten har som regel både gode hjelpere og ondskapsfulle motstandere.

Tegnefilm er godt egnet til å skildre slike overganger mellom to verdener, men det er sjelden det lykkes like godt som i *Katteprinsen*. De realistiske tegningene bidrar helt sikker til dette. I begynnelsen av filmen er det nesten så vi kan tenke – «dette ligner jo vanlig spillefilm med levende mennesker».

\* En utforskning av de fantastiske elementene i *Katteprinsen* vil kunne lære elevene mer om den fantastiske sjangeren og fortellerkunst. En konkret inngang til dette er spørsmålet: «Hvorfor kunne ikke denne filmen vært en vanlig spillefilm (uten digitale effekter). Hva skjer i filmen som ikke kan skje i virkeligheten?» Elevene kan finne fram til scener og figurer som skiller seg ut, og læreren kan sette det inn i en større sammenheng ved hjelp av paralleller til eventyrsjangeren. Legg spesielt merke til de gangene de to universene er til stede samtidig. Blir fortellinga akkurat der mer morsom eller spennede? Skjer det noe med personene akkurat der, og hvordan tar fortellinga en ny vending?

Det finnes en illustrert gjenfortelling av hele handlingen i filmen på den engelskspråklige nettsiden dedikert til Hayao Miyazakis filmer,

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/neko/synopsis>. Denne kan være til støtte for arbeidet over, og kanskje kan læreren bruke teksten i engelsktimene også?

### **Jenter i hovedrollen/Samfunnsfag**

Det er ei jente som har hovedrollen i filmen. Det er oftere regelen enn unntaket i filmer laget av Studio Ghibli, som står bak denne filmen. Studio Ghibli er Japans største produksjonsselskap for animasjonsfilm og har også laget *Chihiro og heksene*, som også finnes i norsk kinodistribusjon. Lederen for selskapet, filmskaperen Hayao Miyasaki synes rett og slett at jenteroller passer bedre for fantastiske filmer enn gutteroller. En av grunnene til det kan være at jenter i større grad kan vise omsorg, mens gutter tradisjonelt skal framstilles som handlekraftige. Denne omsorgen for andre spiller en stor rolle i *Katteprinsen*: Haru vil det beste for alle, også for kattene som borfører henne.

\*Når Haru-skikkelsen omtales i filmanmeldelser går det igjen at hun framstår som naiv, uskyldig og usikker, og at hun ikke oppfører seg helt som en filmhelt. Men er hun egentlig så naiv og usikker, eller er det bare filmanmelderne som ikke legger merke til egenskapene hennes? Det kan være en god øvelse både i menneskeforståelse og i feminisme å se nøyer på Haruskikkelsen og få elevene til å beskrive egenskapene hun har. Hun er en sjelden sammensatt filmskikkelse med stort uttrykksregister. Ta gjerne i bruk handlingsreferatet på engelsk (se over) som hjelpemiddel.



### **Japansk populærkultur/Samfunnsfag**

I hele etterkrigstiden har populærkulturen i Norge vært sterkt påvirket av amerikansk kultur. De siste 10-20 årene har japanske fenomener i stadig større grad preget barn og ungdoms egen fritidskultur. Det mest åpenbare eksempelet er spillkulturen som Playstation og Nintendo har utbredt. Blant barnehagebarn er tv-serier som Pokemon, Beyblades og Digimon populære, og blant ungdommer finnes det fans av japanske tegneserier – manga, og japanske animasjonsfilmer – anime. Men også voksenlivet er preget av japanske produkter – biler, husholdningsmaskiner og mobiltelefoner er de mest åpenbare eksemplene. Forskjellen mellom produktene for barn og voksne er at barna møter japanske fiksjonsuniverser, mens de voksne bare tar i bruk japanske varer.

Voksne kan ha vanskelig for å skjønne fascinasjonen barn og unge har for de japanske kulturuttrykkene. For det første er måten japanerne forteller på noe fremmedartet for oss. For det andre opptrer mange av uttrykkene deres i forskjellige medier på samme tid, noe som gjør fenomenene uoversiktelige for utenforstående, men omfattende og oppslukende for de som er fengslet av det. Ett og samme univers kan dukke opp i film, tv-serie, tegneserie, spill, samlekort og leker, og det er ikke rart at det tar mye tid å sette seg inn i alt sammen. Det er selvsagt god og gjennomtenkt markedsføring som ligger til grunn for den japanske suksessen. Men samtidig er det noe mer – fortellingene deres taler til barn og kan brukes av barn i deres egen lek med andre barn.

\* Et større prosjektarbeid om japansk populærkultur vil være spennende for både elever og lærere – her kan elevene få formidle populærkulturen slik de lever med den, og lærerne vil få innblikk i hvor omfattende og engasjerende denne kulturen er. Et slikt prosjektarbeid bidrar også til å bygge bro mellom skolekulturen – det voksne vil lære barna, og fritidskulturen – det barn lærer seg selv og hverandre.

### Opplysninger om filmen

Originaltittel: Neko no ongaeshi

Regi: Hiroyuki Morita etter en idé av Hayao Miyazaki

Produksjon Studio Ghibli, Japan 2003

Spilletid: 75 minutter

Sensur: Tillatt for alle

Språk: Dubbet til norsk av Sun Studio v/ Erik Skøld

Skuespillere/Stemmer: Haru - Siri Nilsen, Katteprinsen - Kåre Conradi, Mamma - Hildegunn Riise, Natoru - Helén Vikstvedt, Kattekongen - Harald Heide-Steen, Yuki - Mariann Aas Hansen, Muta - Ivar Nørve, Baronen - Christoffer Staib, Natori - Per Jansen, Toto - Johannes Joner, Hiromi - Hanne Dancke Arnesen

Distribusjon: Arthaus

