



En visuell presentation av huvudkaraktären i kortfilmen Maartin

Marie Lindblom

Examensarbete
Film och television
2015

| | |
|--|---|
| EXAMENSARBETE | |
| Arcada | |
| | |
| Utbildningsprogram: | Film och Television |
| | |
| Identifikationsnummer: | |
| Författare: | Marie Lindblom |
| Arbetets namn: | En visuell presentation av huvudkaraktären i kortfilmen Maartin |
| Handledare (Arcada): | Robert Nordström |
| | |
| Uppdragsgivare: | |
| | |
| <p>Sammandrag:</p> <p>I det här examensarbetet strävar jag efter att förklara hur jag som filmfotograf använt provfilmningar som metod för att hitta ett passande bildspråk till en kortfilm. Syftet är att hitta ett bildspråk som passar berättelsen och som bäst presenterar huvudkaraktären i filmen. I arbetet beskriver jag processen bakom provfilmningarna och förarbetet. Målet med arbetet är att analysera vilken av de tre versionerna av provfilmningarna jag tycker bäst hjälper till att beskriva huvudkaraktären Maartin och att genom analysen av mitt eget arbete utvecklas som fotograf. Genom bildanalys har jag kommit till den personliga slutsatsen att den tredje versionen av provfilmerna, det vill säga den där kameran aktivt följer med Maartins rörelser är den mest passande för den berättelse jag försöker förmedla som fotograf.</p> | |
| Nyckelord: | Kortfilm, Anslag, Bildplan, Fotograf, Provfilmning |
| Sidantal: | 28 |
| Språk: | Svenska |
| Datum för godkännande: | |

| | |
|--|---|
| DEGREE THESIS | |
| Arcada | |
| | |
| Degree Programme: | Film and Television |
| | |
| Identification number: | |
| Author: | Marie Lindblom |
| Title: | A visual presentation of the main character in the short film Maartin |
| Supervisor (Arcada): | Robert Nordström |
| | |
| Commissioned by: | |
| | |
| <p>Abstract:</p> <p>In this thesis work, I strive to explain how I as a cinematographer have used test shoots as a method to find the right visual language for a short film. My purpose is to find a visual language that suits the story and that best presents the main character of the film. In the thesis I explain the process behind the test shoots and the pre-production stage. My intention is to analyse which of the three different test shoots I think best helps present the main character Maartin and through the analysis develop as a cinematographer. Through image analysis I have come to the personal conclusion that the third of the test shoots, i.e. the one where the camera actively follows Maartins movements is the most suitable to the story I am trying to convey as a cinematographer.</p> | |
| Keywords: | Cinematography, test shoot, image analysis, visual language |
| Number of pages: | 28 |
| Language: | Swedish |
| Date of acceptance: | |

| | |
|---|--|
| OPINNÄYTE | |
| Arcada | |
| Koulutusohjelma: | Elokuva ja televisio |
| Tunnistenumero: | |
| Tekijä: | Marie Lindblom |
| Työn nimi: | Visuaalinen esittely päähenkilöstä Maartin-lyhytelokuvassa |
| Työn ohjaaja (Arcada): | Robert Nordström |
| Toimeksiantaja: | |
| <p>Tiivistelmä:</p> <p>Tässä opinnäytetyössä pyrin selostamaan miten elokuvaajana olen metodina käyttänyt testikuvauksia löytääkseni sopivan visuaalisen tyylin lyhytelokuvaan. Tavoitteena on löytää visuaalisen tyylin, joka sopii tarinaan ja joka parhaiten esittää päähenkilöä. Opinnäytetyössäni kuvailen prosessia esituotannon ja testikuvauksien takana. Päämäärä työssä on analysoida mikä versio kolmesta testikuvauksista omasta mielestäni parhaiten esittää päähenkilöä Maartina sekä analysoinnin myötä kehittyä elokuvaajana. Kuvaanalyysin tutkimisessa olen tullut henkilökohtaiseen päätelmään, että kolmas versio testikuvauksista, eli se missä kamera aktiivisesti seuraa Maartinin liikkeitä, sopii parhaiten tarinaan, jota yritän elokuvaajana ilmaista.</p> | |
| Avainsanat: | Elokuvaaja, visuaalinen tyyli, lyhytelokuva, testikuvaus, |
| Sivumäärä: | 28 |
| Kieli: | Ruotsi |
| Hyväksymispäivämäärä: | |

INNEHÅLL

| | |
|----------------------------------|----|
| 1. INTRODUKTION | 7 |
| 2. BAKGRUND | 7 |
| 3. SYFTE OCH MÅL | 8 |
| 4. MATERIAL | 9 |
| 5. TERMINOLOGI | 9 |
| 6. TEORI | 10 |
| 6.1 Anslag | 11 |
| 6.2 Karaktärer | 12 |
| 6.3 Fotografens metod | 13 |
| 6.4. Avgränsning | 14 |
| 7. METOD | 14 |
| 7.1 Synopsis | 14 |
| 7.2 Min berättelse om metoden | 15 |
| 7.3 Bildnedbrytning av version 1 | 20 |
| 7.4 Bildnedbrytning av version 2 | 21 |
| 7.5 Bildnedbrytning av version 3 | 23 |
| 7.6 Analys av provfilmningarna | 24 |
| 8. SLUTSATS | 25 |
| 9. MANUSTEXT SCEN 2 | 26 |
| 10. KÄLLFÖRTECKNING | 28 |
| BILAGOR | 29 |

FIGURER

| | |
|---|----|
| Figur 1. Bildmanus för version 1 | 29 |
| Figur 2. Bildmanus för version 2 | 30 |
| Figure 3. Bildmanus för version 3 | 31 |

1. INTRODUKTION

I det här examensarbetet kommer jag att sträva efter att förklara tankegången och processen bakom hur jag som fotografstuderande har gått tillväga för att hitta det, enligt min egen åsikt, bästa sättet att presentera huvudkaraktären i kortfilmen Maartin.

Det här arbetet är en processrapport över provfilmningar vi gjorde med regissören inför inspelningarna av kortfilmen som kommer att ske i maj 2015. Det har varit en mycket givande process och jag tror alla filmfotografer gärna skulle ha chansen att provfilma scener i förväg. Att se slutresultat på olika val av bildspråk och vad de väcker för känslor redan ett halvt år före de egentliga inspelningarna har hjälpt oss väldigt mycket i förarbetet. På så sätt har vi kunnat vidareutveckla och finslipa både manuset och bildspråket.

För mig har detta varit en otrolig utmaning, och slutstrukturen av filmen är någonting som kommer att ändras ännu i klippskedet av filmen. Vi har tillsammans med regissören utvecklat manus och bildspråksidéer sedan januari 2014. När projektet och manuset sedan vidareutvecklats har också bildspråket förändrats och jag har ibland haft svårt att bryta mig fri från de första versionerna av bildmanuset jag ritade, men det har varit väldigt roligt och givande att vara tvungen att utmana mig själv.

Hur har jag då hittat det som för mig känns som rätt bildspråk i min egen film? Hur presenterar jag huvudkaraktären i den berättelse jag försöker berätta? I det här arbetet kommer jag att undersöka dessa frågor och som resultat redogöra hur jag kommit till fram till hur jag kommer att göra i min kortfilm.

2. BAKGRUND

När tiden för att fundera på examensarbete närmade sig, visste jag att jag vill göra en produktion och pratade ihop mig med regissören Joel Rahkonen. Efter att ha pitchat ett annat manus till lärarna, ändrade Joel plötsligt idé och berättade om ett manus han hade börjat

skriva om en cykelpolis. När det sedan fanns ett manus till den nya idén, pitchade vi det igen för lärarna, nu med nyfunnen entusiasm.

Joel tog hjälp av en annan regissör, Sonia Stenius, i manusutvecklingen och de skrev tillsammans på manuset innan de skickade in det till en manustävling ordnad av Svenska YLE, Svenska Kulturfonden och Finlands Filmstiftelse, där tre kortfilmer kunde vinna ett stöd på 100 000€ var. I april var det klart att Joels och Sonias manus var en av de tre vinnarna. Filmstiftelsen hade dock några krav som Joel och Sonia inte hade väntat sig, vilket innebar att Filmstiftelsen ville att någon annan skulle regissera filmen och som ett resultat av regissörsbyte, skulle någon annan än jag fungera som fotograf. Efter intensivt planerande och ytterligare manusutvecklande under sommaren, övertalade Joel Filmstiftelsen att låta honom regissera filmen. Med detta beslut blev jag igen vald som fotograf för filmen.

Eftersom den här filmen kommer att fungera som ett visitkort för mig på vägen ut i arbetslivet, vill jag självklart göra den så bra som möjligt. På grund av utmaningarna vi hade att övertala Filmstiftelsen om att våga ta en risk med nya filmförmågor, hoppas jag att vi lyckas berätta Maartins berättelse så bra som möjligt, och på så sätt göra det möjligt för andra nya filmmakare att få en chans att göra film redan i början av karriären.

3. SYFTE OCH MÅL

Syftet med det här arbetet är att forska hur jag på bästa möjliga sätt kan presentera huvudkaraktären i min kortfilm och på så sätt hitta ett bildspråk som passar till just detta manus och gör historien bättre. Mitt mål är att efter detta arbete ha utvecklats som fotograf och kunna dra nytta av det jag lärt mig i framtida projekt. Dessutom hoppas jag att andra fotografstuderande kan ha användning av det jag kommit fram till och lära sig från mina misstag, samt ha fått svar på frågan: hur har jag som filmfotograf gått tillväga för att presentera karaktären Maartin?

4. MATERIAL

Som material kommer jag att använda min egen personliga erfarenhet av bildplanerande. Jag kommer att ta i beaktande det jag lärt mig av att ha tidigare planerat och filmat två kortfilmer, samt av de flerkameraprojekt där jag fungerat som fotograf. Det är de egna upplevelserna av hela processen som kommer att fungera som basis för det huvudsakliga materialet. Med upplevelser menar jag alltså tankar, funderingar och ibland något så oförklarligt som en magkänsla, där man känner sig för vad som är rätt.

Jag kommer att analysera de tre olika provfilmerna med hjälp av filmanalys och genom diskussion med regissören. Som basis för filmanalysen har jag beskrivit i detalj bild för bild i de olika provfilmerna. På den medföljande DVD-skivan finns provfilmerna i .mov-format och bildmanusen för provfilmerna finns som bilagor.

Jag använder Aristoteles bok *Om diktkonsten* - Översättning av Jan Stolpe (1994), som en grund i klargörandet av dramaturgins historia och karaktärens utveckling. Fredrik Lindqvists bok *Att skriva filmmanus* (2009) använder jag för att hitta bättre förståelse för hur manusuppbyggnaden fungerar och hur man skriver anslag och karaktärsbeskrivningar.

5. TERMINOLOGI

I detta arbete kommer jag att använda mig av nedanstående termer för att uppnå ett flytande språk och för att klargöra vad jag menar med dessa begrepp förklarar jag dem utförligare nedan.

Handhållen kamera = Kameran är på fotografens axel, alternativt på någon rigg som stabiliserar bilden.

Bildmanus = En utritad serie-liknande översikt av ett filmmanus där det utförligt syns bild för bild hur man tänkt filma in alla scener.

Location = Inspelningsplats. Kan vara både interiör och exteriör.

Grodperspektiv = Bilder filmade ur en sådan vinkel att de är riktade uppåt, jämförbart med hur en groda på marken skulle kunna uppleva sin omvärld.

Begreppet används oftast bildligt då man vill framställa något som stort, svåröverskådligt och/eller hotfullt.

Fågelperspektiv = Bilder tagna ur en sådan vinkel att de är riktade neråt, som en fågel kunde tänkas titta ner från himlen. Bildligt berättar detta att vi skall se ner på personen eller objektet i bild, som om denne är mindervärdig.

6. TEORI

Dramaturgin föddes i antikens Grekland redan för över 2500 år sedan. Då fanns inte mediet film, utan allting utspelade sig på teaterscenen. Genrerna var tragedi och komedi, och även om slutet varierade, följde varje drama samma kurva. Det var Aristoteles som i sitt arbete, *De Poetica* (ca 355 f.Kr.), definierade de tre akterna och deras beståndsdelar, som dramat består av. Aristoteles ger oss ett övergripande begrepp av hela den dramaturgiska strukturen och hjälper oss sedan bryta ner den i mindre beståndsdelar.

Aristoteles (355 f.Kr., 1450b) säger att det som är helt har en början, en mitt och ett slut. En början är någonting som inte nödvändigtvis följer efter något, men efter vilken något händelseförlopp naturligt sker. Den första bilden, och de första bilderna under de första minuterna i en film, inleder början på historien, det vill säga akt 1. Akt 1, och även de andra två akterna har sedan Aristoteles tid delats upp i mindre beståndsdelar. En film börjar med en presentation. Presentationen kallas för anslag och det är anslaget jag kommer att fokusera på i mitt arbete. De här första bilderna i en film berättar väldigt mycket om vad filmen kommer att handla om och presenterar samtidigt effektivt bildspråket man kommer att skildra berättelsen med.

I anslaget i en film är det meningen att man skall presentera åtminstone huvudkaraktären i filmen, bildspråket och fånga tittarens intresse. Själv tycker jag att anslaget är den viktigaste delen i filmen, den del där man som tittare bestämmer om man skall fortsätta titta eller byta kanal. I anslaget skall också tittaren lära känna huvudkaraktären och se någonting i honom (i vårt fall) som man kan känna igen sig själv eller någon annan i, eller åtminstone kunna sympatisera med honom.

Oavsett om man har 2 timmar eller 20 minuter på sig att berätta en historia, följer de flesta berättelserna ändå klassisk dramaturgi, vilket hjälper filmmakare avsevärt, eftersom tittarna då kan läsa in saker från bildspråk och bildvinklar, som man inte måste säga i ord.

6.1 Anslag

Dramaturgin har funnits sedan antikens Grekland, och samma linjer följs än idag. Aristoteles delade upp dramat i tre akter; en början, en mittdel och ett slut. De olika akterna utlöser en första och en andra vändpunkt. Under tidens gång har de tre akterna delats upp i ännu mindre beståndsdelar och först av dem är anslaget.

Anslaget är tittarens ingång till berättelsen. Här skall filmmakaren hinna presentera genre, bildspråk, huvudkonflikt och sist men inte minst huvudkaraktären. Det är i detta segment filmmakaren också kommer överens med tittaren om filmens spelregler, det vill säga vad som räknas som verklighet inom just den här filmens ramar. Om det redan i början etableras att filmen handlar om en eller flera karaktärer, som har övernaturliga förmågor eller att filmen utspelar sig i framtiden, måste detta förklaras redan i anslaget, annars känns det löjligt och överkligt för tittaren när det sker senare i filmen. "Anslaget brukar vara några minuter långt. Ibland lägger man en första introduktion av de viktiga rollfigurerna här eller ger bakgrundsinformation som publiken ska känna till. Man antyder också gärna något om filmens tema." (Lindqvist 2009, s. 35).

6.2 Karaktärer

Det är genom karaktärerna i film vi som tittare kan läsa av situationer och känslor i filmer. Vi känner med, för eller emot de olika karaktärerna och på basis av egna erfarenheter och personlighetsdrag kan vi känna igen oss i dem. Karaktärerna måste inte tala samma språk som tittaren eller ens vara människor, men alltid finns det någon igenkänningsfaktor i någon karaktär. Ett exempel är WALL•E (2008), Pixar-filmen om en robot som fått hela världen att gråta krokodiltårar utan att huvudkaraktären behöver yttra mer än ett ord: "Eve".

Aristoteles (355 f.Kr., 1448a) ansåg för över 2000 år sedan att de författare som skrev skådespel eller böcker, vare sig det handlade om tragedi eller komedi, skulle skriva om karaktärer som skulle vara antingen moraliskt goda eller onda. Detta eftersom åskådarna då kunde identifiera sig som antingen en bättre eller en sämre människa än den som de såg på teaterscenen eller alternativt läste om. Aristoteles fortsätter med att förklara vilka saker man skall tänka på när man skapar karaktärer. Moraliskt goda karaktärer påstår han att finns hos alla människor, även hos det svagare kvinnokönet och hos slavar. Under antiken hade man självklart inte samma livssyn eller samma värderingar som i dagens värld, och tur är väl det. Man skrev inte lika komplexa karaktärer som man gör idag, och dåtidens karaktärer skulle nu kännas platta, endimensionella och väldigt chauvinistiska i dagens läge. Ändå hade Aristoteles en stark bas för sina påståenden och på basis av hans definitioner skriver man karaktärer än idag.

Lindqvist (2009, s 92) skriver att identifikation med huvudkaraktären är en av grundbultarna i filmberättandet av anglosaxisk modell och att vi som tittare måste heja på någon. Genom att presentera rollfigurerna väl och ge dem en flerdimensionell personlighet, fångar man tittarens intresse och kan utsätta huvudpersonerna samt möjliga sidokaraktärer för olika hinder och lita på att tittaren är intresserad av att se hur det kommer att gå och alltid vilja det bästa slutresultatet för huvudkaraktären.

Lindqvist (2009, s 94) fortsätter med att diskutera olika hjälpmedel för att etablera identifikation. Ett effektivt sätt är att visa hur någon anstränger sig och kämpar för något men

misslyckas. När en rollfigur visar sårbarhet och misslyckas hjälper det oss som tittare att känna igen oss själva i någon mån i karaktären. Att väcka sympati är något av det viktigaste och mänskligaste verktyg man som filmmakare kan använda sig av.

6.3 Fotografens metod

För att kunna tolka en berättelse och visa den i rörliga bilder, är det väldigt viktigt för en filmfotograf att kunna den dramaturgiska strukturen. Det skulle vara omöjligt att hitta ett bildspråk bara på basis av ett anslag om man inte läst eller hört resten av manuset. Likaså skulle det vara svårt att presentera en karaktär om man inte vet någonting om dennes utveckling under berättelsens gång.

Den engelska termen för filmfotograf, *cinematographer*, härstammar från grekiskan och betyder "att skriva med rörelser". Brown (2002, s ix) skriver att filmfotografens uppgift i grund och botten är att spela in material, men det innebär väldigt mycket mera än att bara fotografera. Det handlar om att ta idéer, handlingar, ton och andra former av nonverbal kommunikation och överföra och tolka dem visuellt. Fotografens arbetsuppgifter under inspelningarna är klar och teknisk, men före produktionen kommer så långt har fotografen redan arbetat länge med att visionera bland annat filmens bildspråk, ljus, färger och kameravinklar.

Fotografen processerar all information som finns i manuset, analyserar karaktärer, genre, tema och så vidare och sammanknyter sedan allt under ett enhetligt bildspråk han eller hon anser vara lämpligt för just det manusets berättelse. Verktygen fotografen har till sitt förfogande när han eller hon bygger upp en bild är allt från rörelse och tid till ljus, färg och komposition.

Det kunde skrivas egna arbeten om varje delområde men i mitt arbete kommer jag att fokusera på bildberättande och hur det representerar min bild av Maartin som person och som huvudkaraktär i min berättelse.

6.4. Avgränsning

Det jag kommer att fokusera på i mitt examensarbete är hur jag personligen anser att huvudkaraktären presenteras i de tre olika provfilmningarna på basis av egen uppfattning och analys av bildspråket, samt vad vi genom diskussion med regissören kommit fram till för slutresultat. Fotografens arbete är väldigt konstnärligt och innehåller väldigt många personliga synpunkter, starka åsikter och ibland även någonting så oförklarligt som en magkänsla för vad som känns rätt eller fel. Därför har jag valt att koncentrera mig på de beslut jag gjort före och under provinspelningarna i mitt eget arbete som filmfotograf och berätta om den personliga processen bakom det hela.

7. METOD

Som metod i detta arbete kommer jag att beskriva mina tankegångar, känslor och beslut under planeringsprocessen och själva inspelningen av provfilmningarna. Jag kommer att som analysmetod jämföra bild för bild de olika versionerna.

7.1 Synopsis

Kortfilmen Maartin handlar om en 30-årig cykelpolis vid namn Maartin. Maartin bor med sin farmor i en idyllisk liten stad. Hans framtidige pappa var en framgångsrik kriminalpolis och Maartin lever nu i hans skugga. Maartin är kär i den franska café-ägaren Suzette, som har en tonårsson, Pierre. Pierres pappa, Harri Vesanto, är en tävlingscyklist som vunnit Tour de France nio år i rad. Vesantos rival, Kurt Möller, är trött på att alltid bli på andra plats efter Vesanto och smider planer på att kidnappa Pierre för att distrahera Vesanto. När Maartin skjutsar Pierre till karate-träningen, stannar de utanför ett apotek och Maartin går in för att köpa medicin till sin farmor. Under tiden kidnappas Pierre av Kurt Möller. Maartin räknar ut vem det är som måste ha kidnappat Pierre, och cyklar iväg mot Kurt Möllers lagerbyggnad ackompanjerad av sin kollega, Kowalsky. Maartin hittar en sidodörr som han smyger in

genom men blir överrumplad. När han sedan vaknar igen är han fastbunden och inlåst i en källare med Kowalsky. De lyckas dock med hjälp av Maartins erfarenhet av Macgyver-trick spränga sig ut ur källaren, hitta Pierre och nästan hinna ut förrän Kowalsky blir skjuten och Maartin hamnar i en närstrid med Kurt. Maartin lyckas mot alla odds besegra Kurt. Slutet gott, allting gott och Maartin får cykla bort i solnedgången.

7.2 Min berättelse om metoden

Det började med ett samtal från regissören på klassen, Joel Rahkonen. Vi hade bestämt att vi skall göra en examensproduktion tillsammans, den var pitchad och vi hade fått grönt ljus av skolan. Joel hade efter det skrivit om manuset flera gånger och sedan skickat in det till en manustävling ordnad av Finlands Filmstiftelse. Samtalet kom den 29 april 2014, och därmed började karusellen. Manuset har utvecklats och på basis av det har jag ritat tio olika bildplaner som varierat från den ena ytterligheten till den andra. Den slutgiltiga bildplanen som har arbetats fram med hjälp av och som bottenar i den provfilmningen jag gjorde i december 2014 har färdigställts och gjort att vi är förberedda inför inspelningen i maj 2015.

För att hitta tillbaka till roten av filmberättande bestämde jag mig för att göra en provfilmning av den första scenen i manuset, men vad jag ville prova var tre olika bildberättarstilar och undersöka vilken av dem jag och regissören kunde samstämna om att passade just vår berättelse bäst. I alla tidigare versioner av mina bildmanus märkte jag att karaktärerna och berättelsen blev på andra plats, medan jag som fotograf ville imponera med utrustning, kameravinklar och effekter utan att ta hänsyn till om det tillgav någonting till berättelsen eller karaktärerna eller inte. För en film som innehåller så många olika karaktärer, konstaterade jag ändå att det viktigaste är att kunna visa tittaren vem som är huvudperson hela tiden och genom honom berätta vår berättelse.

Varje version börjar med samma två bilder, detta på grund av att scenen vi filmade inte är den första scenen i filmen, utan de facto den andra. Eftersom den första scenen är en drömsekvens som sedan övergår till vår testscen, bestämde jag mig för att hellre provfilma den scen där vi ser Maartin i sin riktiga miljö och inte så som han är i sina drömmar. Det är frågan om en

väldigt kort scen, där vår huvudperson vaknar upp från sin dröm av alarmer som ringer. Han stiger upp, äter fiskleveroljapiller och sköljer ner dem med vatten. Här börjar intrigen och vi får första ledtråden av att allt inte stämmer då det finns ett rött piller med bland de andra gula. Maartin reagerar inte stort, utan slänger bort det röda pillret och tänker inte mer på saken förrän senare under dagen då han med hjälp av, och på grund av, det lilla röda pillret kommer fram till lösningen på problemet som uppstår senare i filmen. Anslagsscenen fortsätter med att Maartin bäddar sängen, klär på sig och går ut ur rummet.¹

Alla de detaljer som finns inskrivna i manuset finns där av en orsak. Manusförfattarna har tänkt ut vad detta händelseförlopp, vad inredningen och så vidare berättar om vår huvudkaraktär. Maartin bor med sin farmor, och inredningen ser ut därefter. Kläderna han tar på sig är hans cykelpolisuniform. Allt detta ger tittaren en undermedveten bild av hurudan Maartin är som person och hurdant slags liv han lever. Detta är det mest tacksamma för oss som filmmakare eftersom vi då inte måste berätta allting med dialog.

Nästa steg i processen var för mig som fotograf att läsa igenom manuset och börja tänka på hur man kunde filma allt detta så att det skulle vara intressant och samtidigt fastslå hur bildberättandet kommer se ut i resten av filmen. Jag började med att skissa upp olika bildmanus och diskutera med regissören Joel hur han hade tänkt sig att rummet kommer se ut. Det är förstås svårt att rita bildmanus utgående från ett rum som man inte ännu vet hur det kommer att se ut. I planeringsskedet av en film, har man inte alltid färdigt tillgång till en specifik inspelningsplats. Det är i det här skedet för fotografen mera frågan om hurdana slags bilder man skulle vilja berätta scenen med, än det att man har exakta mått på ett rum. När man sedan har en inspelningsplats, handlar det om att placera in den visionen man hade i början så den passar in i utrymmet. Genom diskussion med Joel visste jag ungefär hur scenen kommer att utspela sig och hur Maartin kommer att röra sig i utrymmet, oavsett hur det ser ut i slutändan och jag ritade många olika versioner av bildmanus.

Bildberättandet i Maartin har inte från början varit klart. Därför var provfilmningarna en bra idé. Nu fick både jag och regissören se hur de olika stilarna ser ut i praktiken och hur

¹ Se manusutdraget i bilagan

berättelsen genom bilderna framställs. När jag första gången läste igenom manuset föreställde jag mig allt utspelas i statiska bilder, möjligtvis skulle vi kunna ha kameran på en åkvagn och på så vis få rörelse i bilden. Förrän realiteten av hur lite pengar 100 000€ egentligen är i filmbranschen slog mig, hade jag hunnit fantisera om kran- och helikopterbilder. Som jag tidigare nämnde tog den tekniska aspekten snabbt över berättelsen och jag var tvungen att ta ett steg tillbaka och studera manuset igen.

Nästa steg i processen var att analysera manuset på en djupare nivå och ta ställning till berättelseaspekten i det hela. Jag började med att analysera Maartin som karaktär. I manuset kommer det fram mycket information om honom. Vad som inte kommer fram i texten är mina egna tolkningar av undertext. I mina ögon är Maartin lite nördig, lite mesig och stampar på stället i sitt liv i en stor skugga kastad av hans avlidne pappa. Andra saker som inte är utskrivna i manuset som tema, genre och så vidare är saker som jag har diskuterat med Joel och med denna information har jag lättare att göra beslut angående hur vi skall berätta Maartins historia.

Alla de tankar och bilder jag fick när jag läste manuset är sedan sådant som jag måste kunna uttrycka i bild på något sätt. Tankarna flödade över hur jag med kompositioner eller ljus kunde visa hur Maartin känner sig i början av filmen och hur det sedan kunde utvecklas så att tittaren märker av en karaktärsutveckling även i bildspråket. Efter någon vecka då jag själv funderade på olika stilar satte jag mig ner med Joel för att berätta vad jag hade för idéer och för att höra vad han själv hade tänkt. När vi hade diskuterat och argumenterat en stund, började jag utveckla tre olika bildmanus på basis av vad vi hade kommit fram till. Tanken med de olika versionerna var att de skulle vara ganska olika från varandra för att sedan se vilken av dem vi tyckte passade vår berättelse och Maartin som karaktär bäst.

Det som krävs mest i en sådan här process och som det inte alltid finns tillräckligt av, är tid. Tid att tänka, fundera och visionera. I början av processen av att hitta ett bildspråk till berättelsen, är det som roligast för fotografen, i alla fall enligt min egen uppfattning. Här tyckte jag om att få fantisera och analysera. Här finns inga restriktioner. I det första skedet av planeringen av en film måste man som fotograf inte heller ta en massa beslut. Man har liksom

tid att drömma. I början av planeringsskedet har fotografen möjlighet att måla upp många olika scenarion och kreativt fantisera om hur man kunde filma berättelsen i manuset, utan begränsningar. Det som skulle vara viktigt för alla involverade i det kreativa teamet före en inspelning, skulle vara att förstå hur viktig den här kreativa, obegränsade visioneringen är, även för slutresultatet. Man skall inte ta en genväg till vad man ändå vet att kommer att sätta käppar i hjulen för ens ultimata drömmar, det vill säga allt som har med pengar, teknik och allt administrativt att göra. Senare i processen måste man ta ställning till en massa saker och anpassa sig efter både tid och budgeter, men eftersom jag valt att i mitt arbete fokusera på de provfilmingarna vi gjorde oberoende av budget och tid och baserat enbart på min egen vision av Maartin som karaktär, kommer jag inte gå in på de besluten i denna processrapport.

Efter att ha funderat och drömt om helikoptrar och åkvagnar, började jag rita tre olika bildmanus med tre olika bildspråk jag själv tyckte kunde passa berättelsen och stöda presentationen av Maartin som finns i manuset. När vi sedan hittat en inspelningsplats, gällde det för mig att anpassa de olika bildmanusen till det rum vi hade hittat. Det här ändrar inte på bildspråket i sig, utan mest på möjliga bildvinklar och andra mer tekniska detaljer.

När inspelningsplatsen var fastslagen var det tid för mig att bestämma vad vi kommer att använda för slags teknik under inspelningar. Det här är bara en del av det breda ansvarsområde som faller under fotografen arbetsprocess. Här ingår alltså val av kamera, linser, ljussättning, möjliga åkvagnar och kranar och så vidare. Eftersom vi inte hade budgeterat något till provfilmningarna använde vi oss av Arcadas Sony PMW-F3 med Zeiss kompakta prime linser. För att manuset utspelar sig på försommaren och provfilmningarna ägde rum i december, var jag också tvungen att komma fram till en lösning på hur jag skall ljussätta ett rum som om det vore sommar när det i verkligheten fanns väldigt begränsat med dagsljus. Jag tog med mig en 2 kW HMI-lampa som jag ställde på stativ utanför fönstret, med en så kallad diffusionsram framför, för att mjuka upp ljuset. Vi hade tur med vädret under inspelningsdagen i det avseendet att det fanns snö på marken och det råkade vara en klar dag, så ljuset var mjukt och jämnt de begränsade timmarna solen sken under dagen. Allt detta är inte något som ändrar processen bakom mina tankar om Maartins presentation eller bildspråk, men det är något som också måste tänkas på före och under inspelningen.

Med den första versionen ville jag försöka mig på ett väldigt klassiskt bildberättande. Eller vad jag anser vara klassiskt. I mitt fall innebar detta att kameran ställdes på stativ och jag försökte att inte komplicera bildkompositionerna, utan hålla det väldigt konservativt. Vad som redan nu måste nämnas är att utrymmet, eller rummet, vi filmade i var väldigt litet och på så sätt begränsande, vilket betydde att jag inte kunde vara hur kreativ som helst utan restriktioner av fysik. I denna version började vi med en helbild för att sen gå in tätare ända till närbilder.

I den andra versionen försökte jag tänka djupare kring kamerans höjd i relation till hur vi uppfattar Maartin. Den här versionen är filmad med handhållen kamera, men jag rör inte aktivt på mig. Lite rörelse syns i bilden, vilket ger det hela en känsla av att tittaren är med i rummet, istället för statiska bilder, där tittaren mer blir visad en berättelse än är själv med i handlingen. Vad jag däremot har valt att göra annorlunda är att Maartin filmas lite uppifrån sett, som om vi som tittare ser ner på honom. Vinkeln på hur högt upp kameran är väldigt liten, men inte obetydlig.

I den sista versionen valde jag att prova på en mer aktiv handhållen berättarstil, det vill säga att jag mer aktivt följde med Martins rörelser med kameran och levde med i situationen. Redan från första tagningen kände jag att detta var någonting mera intressant från mitt eget perspektiv. Det känns mera här som om man skulle vara i påtaglig närhet till Maartin och mitt intresse väcktes. Den här versionen valde jag också att klippa ihop till en scen med snabbare tempo än de föregående och själv anser jag att den fungerar bäst av de tre scenerna.

Efter inspelningarna när jag visade de tre färdiga versionerna för Joel och vi var båda väldigt nöjda med slutresultatet. Det som genast måste sägas är att ingen av versionerna är perfekt och kommer inte heller i sin helhet att kopieras i slutliga versionen av Maartin, men kunskapen både jag som fotograf i mitt bildplanerande och Joel i sitt hittande av karaktärens alla drag tog med oss hem från dessa inspelningar var påtaglig.

Dessa provfilmningar fungerade alltså inte bara som ett hjälpmedel för mig i mitt arbete som fotograf för att hitta bästa möjliga sätt att berätta historien för tittaren genom linsen. Joel

märkte också en lång lista på saker han ännu kan påverka med tanke på till exempel rekvisita, location, regi och klipp så att Maartins historia kan berättas så att vi blir nöjda med slutresultatet.

7.3 Bildnedbrytning av version 1

Den här versionen är den första vi filmade. Kameran är satt på stativ och rör på så sätt inte på sig överhuvudtaget och följer inte med Maartins rörelser.

Bild 1. Närbild på Maartins nattduksbord, filmat rakt framifrån, där vi ser en väckarklocka, ett glas vatten och en burk med fiskleverolja. Alla provfilmsversioner börjar alltså med den här bilden.

Bild 2. Halvbild av Maartin som ligger i sin säng och sover och vaknar sedan upp. Kameran är placerad rakt ovanför honom. Den här bilden är som tidigare nämnts också densamma som i de andra två versionerna.

Bild 3. Helbild av hela sovrummet filmat från ett hörn, ser vi Maartin stänga av väckarklockan. I den här bilden ser vi hur asketiskt Maartins rum är inrett, med ett nattduksbord bredvid sängen och ett bord till vänster i bild där det bara finns en lampa, en tejprulle och en fällkniv.

Bild 4. Halvbild filmad rakt framifrån på Maartin då han sätter sig upp i sängen och sätter benen över sängkanten. Han sträcker sig efter pillerburken som finns på nattduksbordet, men som inte syns i bild.

Bild 5. Närbild av Maartins hand när han håller piller ut ur burken i sin hand och plockar bort ett av pillren. Bilden är filmad över Maartins axel.

Bild 6. Halvbild. Den här bilden är en fortsättning av halvbilden då Maartin sitter på sängen. Han sväljer pillren, sträcker sig efter vattenglasets på nattduksbordet, dricker och ställer tillbaka glaset. Maartin börjar stiga upp.

Bild 7. Helbild. Här ser vi Maartin stiga upp från sängen och går till vänster mot garderoben, som inte syns i bild. Bilden är samma helbild som i början.

Bild 8. Bröstkamrad filmad rakt på Maartin, som kommer in från höger i bild. I förgrunden syns flera klädhängare och Maartin väljer en av dem, tar bort skjortan och lägger tillbaka den tomma klädhängaren. Han klär på sig skjortan.

Bild 9. Halvbild där står Maartin nära kamera och vi ser inte hans huvud, han knäpper fast skjortan. och tar ett steg till vänster närmare bordet med tejpullen och fällkniven.

Bild 10. Närbild som är filmad över Maartins axel, ser vi när Maartin plockar upp fällkniven med ena handen och sedan tejpullen med andra.

Bild 11. Helbild, där vi ser Maartin sätta tejpullen och fällkniven i shortsfickan, rätta till håret och gå mot kameran ut ur bilden till höger. Det är samma helbild som i början. Vi ser fortfarande inte Maartins ansikte, förutom ett ögonblick då han är nedböjd när han plockar saker i fickorna.

7.4 Bildnedbrytning av version 2

I den här versionen har jag haft kameran på axeln, filmat ur ett diskret fågelperspektiv, men inte aktivt följt med Maartins rörelser.

Bild 1. Närbild på nattduksbordet med väckarklockan, vattenglasets och pillerburken. Det här är samma bild som i förra versionen.

Bild 2. Halvbild av Maartin som vaknar i sin säng. Bilden är filmad rakt uppifrån. Även denna bild är samma som i förra versionen.

Bild 3. Helbild filmad från ett hörn i sovrummet, ser vi Maartins rum och hur han sätter sig upp i sängen och sträcker sig efter pillerburken på nattduksbordet. Maartin är nästan placerad i profil mot kameran. Bilden skiljer sig från förra versionen genom att bilden inte är statisk, utan aningen rör på sig.

Bild 4. Närbild filmad över Maartins axel på pillren i hans hand. Maartin plockar bort två av pillren med andra handen. Den här bilden råkar vara samma i alla versioner, eftersom det är en del av en flashback-scen som visas senare i filmen och är på så sätt väldigt viktig och inkluderas i de alla tre versionerna.

Bild 5. Helbild, samma som bild 3, där Maartin sväljer pillren, dricker vatten, stiger upp och bäddar sängen och går sedan till höger mot garderoben som inte syns i bild.

Bild 6. Brösbild, där vi ser Maartin gå från höger i bild mot garderoben, som han öppnar och tar en skjorta och shorts från en hängare och börjar klä på sig. I den här versionen är kameran inte inne i garderoben, utan istället snett bakom Maartin.

Bild 7. Vid halvbild, där vi ser Maartin klä på sig färdigt och gå mot vänster i bild, mot bordet med tejpullen och fällkniven. I den här versionen syns Maartins huvud, som inte syntes i den förra versionen.

Bild 8. Närbild filmad över Maartins axel där han plockar upp tejpullen och fällkniven från bordet.

Bild 9. Halvbild. Filmad i profil, där Maartin fixar sitt hår, putsar skjortan och går förbi kameran ut ur bild. Här ser vi Maartins ansikte, som man inte gjorde i den förra versionen.

7.5 Bildnedbrytning av version 3

I den här versionen av scenen har jag valt att filma med handhållen kamera, det vill säga med kameran på axeln, samt följa aktivt med Maartins rörelser.

Bild 1. Närbild på nattduksbordet med väckarklockan, vattenglasets och pillerburken. Den här bilden är samma i alla tre versioner.

Bild 2. Halvbild på Maartin som sover, filmad rakt uppifrån. Även denna bild är samma som i alla tre versioner.

Bild 3. Börjar som en närbild på nattduksbordet, där vi ser Maartins hand stänga av väckarklockan och kameran backar för att sluta med Maartin i en halvbild som stiger upp och sätter sig med fötterna över sängkanten. Maartin sträcker sig efter pillerburken på nattduksbordet. Den här bilden skiljer sig radikalt från de andra två versionerna, genom att kamera rör på sig och avslöjar mer av rummet för varje sekund, där man i de andra versioner däremot ser hela rummet från första början.

Bild 4. Närbild av Maartins hand när han håller ut piller och kastar bort några av dem.

Bild 5. Halvbild av Maartin som sitter på sängen. Den här bilden är en fortsättning av bild 3. Han dricker vatten, ställer tillbaka vattenglasets och pillerburken på nattduksbordet och stiger upp från sängen. Kameran följer med då Maartin bäddar sängen och går till höger mot garderoben. Eftersom bildspråket i den här versionen av provfilmerna är väldigt annorlunda jämfört med de andra versionerna, skiljer även den här bilden sig från de andra. Bilden lever med Maartins rörelser och är mer närvarande.

Bild 6. Halvbild. Maartin kommer in gående i bild från vänster och öppnar garderobsdörren, tar ur sina kläder och kameran tiltar ner för att visa när Maartin drar på sig shortsens och följer med tillbaka upp då han klär på sig skjortan. Bilden är filmad rakt framifrån på Maartin

medan han klär på sig. Det här är en vidare bild än i version två och inte filmad inifrån garderoben som i version ett.

Bild 7. Bröstkbild filmad i profil då Maartin tar några steg mot bordet med tejrullen och fällkniven. Kameran följer med för att visa att Maartin plockar upp sakerna från bordet, rättar till sin frisyr och går förbi kameran till höger ut ur bild. I den här versionen klipps det aldrig in en närbild på tejrullen och fällkniven, utan kameran följer istället med när Maartin böjer sig ner. Det blir alltså inte lika tydligt vad det är han gör, som i de andra två versionerna.

7.6 Analys av provfilmningarna

Genom att närmare analysera de färdigt klippta scenerna har jag kunnat arbeta vidare på det som nu är den slutliga bildberättarstilen.

I den första, det vill säga den statiska version valde jag att klippa ihop scenen genom att börja med en vid bild och sedan gå tätare. Vad jag efter att ha sett den här versionen ihopklippt kunde konstatera, var att denna berättarstil gjorde att jag själv kände mig distanserad från Maartin och inte alls intresserad av att se vad som kommer att hända honom i resten av filmen. Det viktigaste i filmen är ändå att tittaren skall vilja följa Maartin och hans berättelse ända till slut. I det statiska bildberättandet kändes det som om jag som tittare ser ett klipp från en teaterscen där någon ställt upp en kamera för att föreviga stunden. Jag rycks inte med i handlingen på något sätt och det känns väldigt stelt. För att hålla denna stil intressant skulle jag ha behövt många fler bilder för att öka klipptempot och på så sätt försöka hålla tittarens intresse vid liv. Den bild jag däremot tyckte om, var bilden filmad inifrån garderoben och den här bilden har hållits med i det slutliga bildmanuset. Denna version av provfilmerna konstaterade vi med regissören redan efter första tittan av klippet att var för tråkig och inte fungerar i den dynamiska action-komedi vi strävar efter att göra.

I den andra versionen där jag använde handhållen kamera var jag inte heller övertygad om berättargreppet eftersom jag i klippet genast fick en mer ömkande känsla av Maartin. Jag tycker synd om honom, men är inte tillräckligt engagerad att följa med honom till slutet för att

se om det sker någon karaktärsutveckling. Nu rör kamera i alla fall lite på sig och bilden andas på så sätt lite, men jag får en känsla som tittare att det är någon som iakttar Maartin, att jag ser handlingen genom en tredje parts ögon, eftersom kameran lite rör sig men inte följer med i hans rörelser. Det känns fel, jag vill som fotograf rycka med tittaren i Martins liv och vad som händer honom. Även i den här versionen kunde jag konstatera att fler bilder och bildvinklar skulle ha behövts för att hålla det hela intressant. I planeringsskedet var det en intressant diskussion med regissören att diskutera hur man undermedvetet i början av filmen skulle titta ner på Maartin. Tanken var att vi sedan konsekvent skulle minska vinkeln till det normala och ner till grodperspektiv när Maartin sedan i slutet visar sig vara hjälten och Pierre samt alla andra börjar se upp till honom. Vad vi konstaterade med Joel var att det som vi filmade inte var tillräckligt radikal vinkel för att märkas, men samtidigt tyckte vi att en större vinkel skulle vara både distraherande och distanserande för tittaren, eftersom inga andra bilder än de enskilda bilderna på Maartin skulle vara filmade vare sig uppifrån eller nerifrån och Martins bilder på så sätt skulle sticka ut och ta bort fokus från själva berättelsen.

I den sista versionen, där kameran mer aktivt följer med Maartin och hans rörelser, känner jag mig som tittare mest hemma i just den här berättelsen. Det känns som om jag själv är med i handlingen och får exklusivt följa med Maartin på hans resa. Det är svårt att beskriva, men det är en magkänsla jag fick efter att ha sett den ihopklippta versionen, där jag visste att den här berättarstilen passar bäst till att beskriva Maartin som karaktär. Den rörliga stilen passar bättre filmens genre och tänkta målgrupp och det är därför vi med Joel kunde konstatera att det är åt det här hållet berättarstilsmässigt vi vill gå. Även i denna version borde vi ha filmat fler bilder för att kunna åstadkomma ett intressantare klipp. Det som också fattades i den här versionen var närbilden på tejprollen och fällkniven, som är viktiga att plantera för att de spelar en stor roll i ett senare skede i filmen. Den här stilen är väldigt vanlig som berättargrepp i filmvärlden, men vad som krävs är att finslipa och hitta den röda tråden i hur rörlig kamera passar i vår berättelse.

8. SLUTSATS

Som fotograf var denna process väldigt givande för mig. Det känns som om jag är lite varmare i kläderna och kan bättre förbereda mig för de kommande inspelningarna. Genom provfilmningen hittade vi också med Joel en förståelse för hur vi arbetar och med hjälp av detta kan vi underlätta stressen under inspelningarna, då vi båda har samma vision om hur filmen kommer att se ut.

Efter att ha sett de olika provfilmerna färdigt ihopklippta känns det starkt som om jag hittat ett bildspråk jag själv känner mig bekväm med och säker i och samtidigt är det ett bildberättande som understöder Maartins berättelse och någonting som både jag och Joel är helt överens om. Genom att ha filmat och klippt ihop dessa olika versioner känner jag att jag kunnat ta det bästa och det jag själv tyckte mest om från de olika stilarna och sammanslå dem till något jag i slutändan är nöjd med.

Oavsett hur mycket man planerar i förväg är det ändå på inspelningsplatsen jag finner att jag hittar ny inspiration och fastän det finns en färdig bildplan kan man på plats se nya möjligheter för en intressantare bildkomposition eller bildstorlek. Det här var inget nytt för mig, men det bekräftade vad jag redan visste, nämligen hur inspelningsplatsen är så viktig eftersom den berättar hemskt mycket och är till stor hjälp för fotografen när man vill berätta nånting mer än att bara filma av en scen som om det vore ett skådespel.

Med hjälp av provfilmningen har vi tagit många steg närmare vårt mål, att göra en så enhetlig och noggrant genomtänkt film som möjligt, som avspeglar både min och Joels vision om Maartins berättelse och en film som vi stolt kan använda som visitkort ut i arbetslivet.

9. MANUSTEXT SCEN 2

2. INT. MAARTINS RUM - MORNING

Maartin ligger i sin säng. En väckarklocka som visar 07:30 ringer bredvid honom. Han stänger av väckarklockan. Plötsligt hör man hur någon dunkar i golvet från nedre

våningen. DUNK DUNK DUNK. Maartin sätter sig upp i sängen. Han har på sig en t-skjorta och ett par rutiga boxers. Maartin suckar och tar en burk HURTIG-KURTS FISKLEVEROLJA från sitt bord och håller några gulaktiga genomskinliga piller i sin hand. Det kommer också ett rött piller med de andra. Maartin studerar pillret, men slänger sedan bort det. Han sköljer ner två gula piller med en klunk vatten från ett glas på hans bord. Han stiger upp, bäddar sängen och går fram till sin garderob. Han öppnar skåpdörren och tar fram en polisuniform. På insidan av dörren finns en MacGyver plansch. Maartin klär på sig. Från en hylla tar han en blå cykelhjälm och lägger den under armen. Han drar på sig cykelhandskar. Sedan tar Maartin från skrivbordet sin fällkniv och en jesustejsrulle och sätter dem i fickorna. Till sist blinkar han med ena ögat åt sin MacGyver plansch.

10. KÄLLFÖRTECKNING

Aristoteles. ca 350 f.Kr. *Om Diktkonsten*: Alfabet, 91 s.

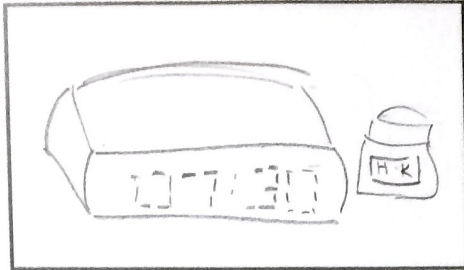
Brown, Blain. 2002 *Cinematography: Theory And Practice - Imitation For Cinematographers, Directors And Videographers*: Focal Press, 303 s.

Lindqvist, Fredrik. 2009 *Att Skriva Filmmanus*: Adastra Media, 276 s.

Rahkonen, Joel & Stenius, Sonia. 2015 *Maartin*, 23 s.

BILAGOR

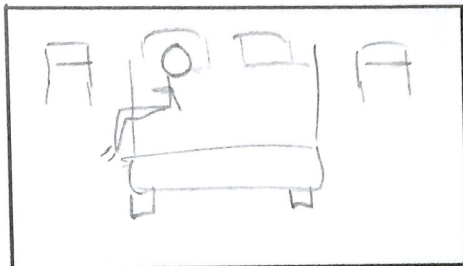
Figur 1. Bildmanus för version 1



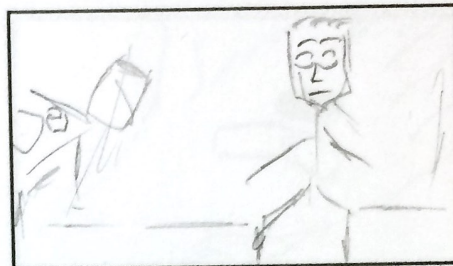
LK



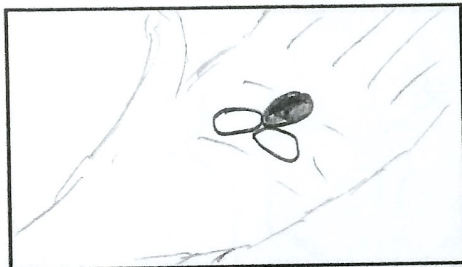
PLK



KK sovrum



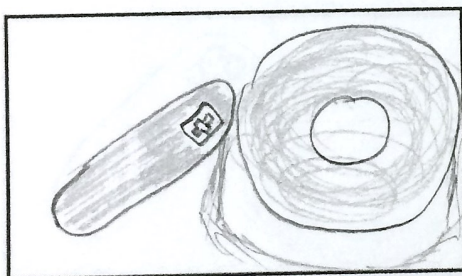
PK Maartin sitter på sängkanten



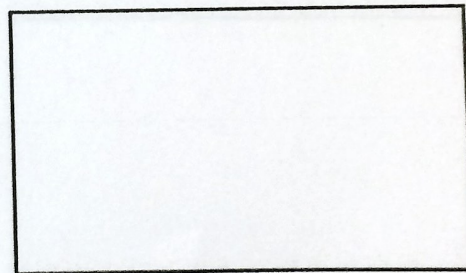
LK Maartins hand med piller



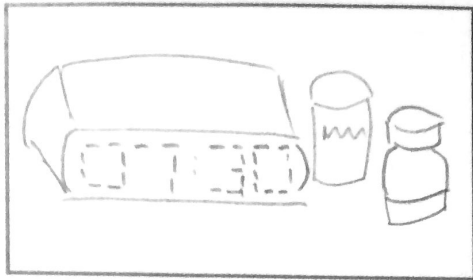
PLK Maartin tittar i garderoben



LK Fällkniv och teprulle



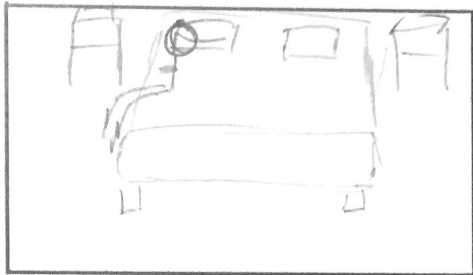
Figur 2. Bildmanus för version 2



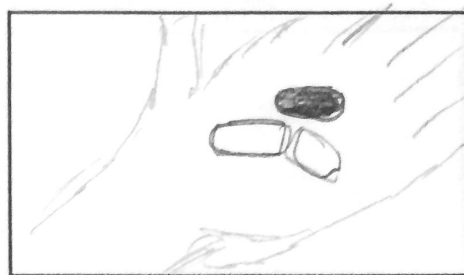
LK Nattduksbord



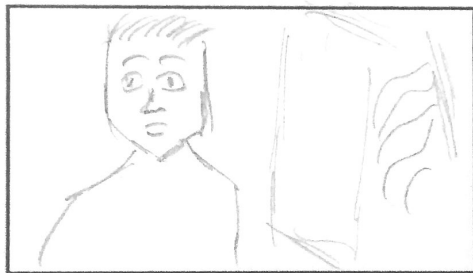
PLK Maartin sover



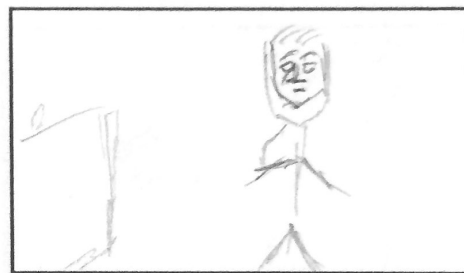
KK sovrum



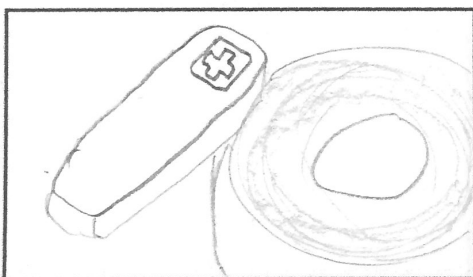
LK Maartins tand



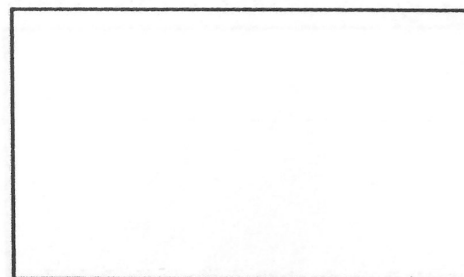
PLK -Maartin tar kläder från garderoben



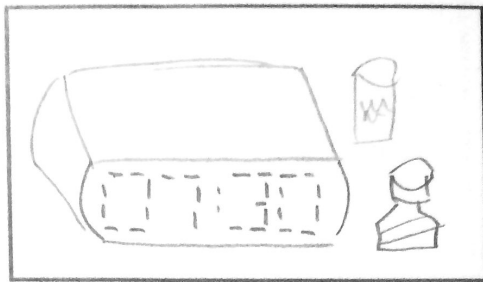
LPK Maartin klär sig i profil



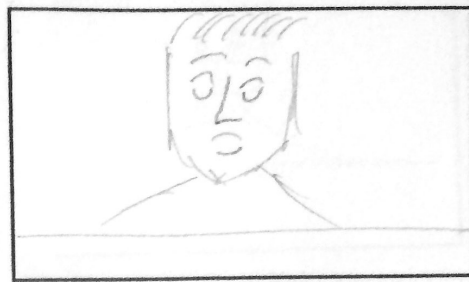
LK Fällkniv och tejprulle



Figur 3. Bildmanus för version 3



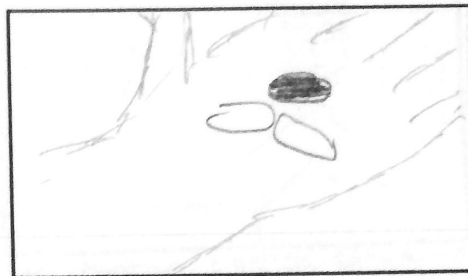
LK Nattduksbord → ajo takse



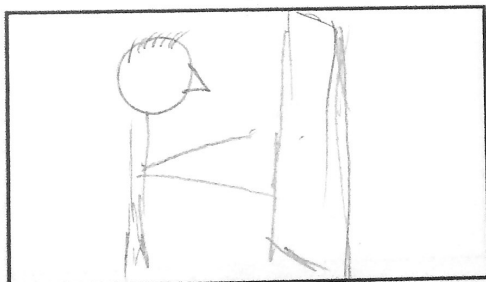
PLK Maartin sover



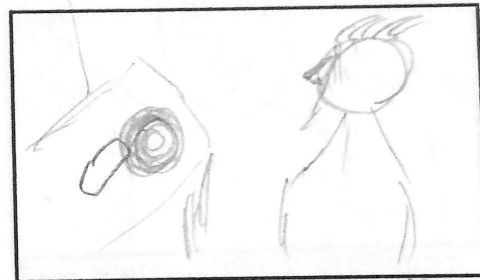
PK Maartin tar pillerburken



LK Maartins hand



PK Maartin i profil öppnar garderober



PLK Maartin pluckar upp fällkniven och tejpullen