

Regiarbetets gröna värden

Personregi i teknologiskt avancerade miljöer så som green screen och motion capture

Emil Sallinen

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Film & TV
Identifikationsnummer:	9055
Författare:	Emil Sallinen
Arbetets namn:	Regiarbetets gröna värden – Personregi i teknologiskt avancerade miljöer så som green screen och motion capture
Handledare (Arcada):	Jan Nåls
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>I denna uppsats söker jag svar på hur jag som regissör kan utöva personregi i en tekniskt utvecklad miljö för en film vars produktion är teknologiskt avancerad. Som grund står mina egna erfarenheter som jag fått under regiarbetet av science fictionfilmen Gonthrion. Dess produktion innehöll en hel del teknologi eftersom den slutliga filmen kommer att innehålla en avsevärd mängd visuella, datorgenererade effekter som sätter sin prägel inte bara på inspelningarna utan på hela filmens process och produktion. En stor del av detta arbete är en processbeskrivning av hur filmen Gonthrion blev till. Huvudresultatet med arbetet är att man måste vara insatt i den teknologi man har på inspelningsplatsen och förstå vilka arbetssätt och -verktyg man skall använda sig av för att kunna få en god prestation av skådespelaren. Man skall samtidigt, efter att man tagit åt sig teknologin, försöka glömma den och luta sig tillbaka mot traditionella sätt att utöva personregi för att få en så god prestation som möjligt ut av skådespelarna. I abstrakta fall (såsom interaktion med element som först efteråt skapas med datorer) skall man använda sig så mycket av fysiska element som finns på inspelningsplatsen som möjligt för att förankra skådespelaren till sin omgivning. Det är också viktigt att inte ge skådespelaren för mycket stimuli, utan man måste som regissör kunna välja vad det är som skådespelaren skall fästa sin uppmärksamhet på.</p>	

Nyckelord:	Personregi, tekniskt utvecklad inspelningsmiljö, visuella datorgenererade effekter, science fiction
Sidantal:	40
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Film & TV
Identification number:	9055
Author:	Emil Sallinen
Title:	The green values of directing – How to direct actors in a technically advanced environment such as green screen and motion capture
Supervisor (Arcada):	Jan Nåls
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>In this essay I'm looking for answers on how to direct actors in a technically advanced environment and film. I have my own experiences with the direction of the short science fiction film Gonthrion as a reference. The production of the film consisted of a lot of technology because the final film includes visual effects and computer generated imagery. This does not only affect the shooting of the film, but the whole production.</p> <p>The biggest part of this work is a process description of how Gonthrion was created. The main result is that one needs to understand the technology you work with both on and off location. Furthermore, it's important to know which tools and methods you have to use to get a good input from the actors. When you've reached an understanding of the technology you work with, it's good to try to put it aside when working with the actors. This makes the working methods and performance more natural and true to the story you are telling. In abstract cases (for example interaction with elements that are going to be created later in the post production) it's good to use physical elements that you have on the set in making the actor connected to his or hers surroundings. It's also important not to give the actors too much stimulation, but to concentrate on the things you really want your actors to concentrate on.</p>	
Keywords:	Directing, technically advanced location, visual effects,

	science fiction
Number of pages:	40
Language:	Swedish
Date of acceptance:	

INNEHÅLL

1	Introduktion	8
1.1	Syfte och målsättning	8
1.2	Metod	8
1.3	Frågeställning	9
2	Vad är personregi?	10
2.1	Personregi som konkreti	10
2.2	Regi orienterad för ett slutresultat	11
2.3	Min syn på personregi	12
2.4	Min målsättning	13
3	Vad är Gonthrion?	14
3.1	Vad handlar Gonthrion om?	14
4	Tekniskt utvecklat projekt	17
4.1	Previsualisering	17
4.2	Motion capture	18
4.3	Tekniska utmaningar under inspelningarna	19
5	Processbeskrivning	21
5.1	Första initierande mötet med skådespelarna	21
5.2	Andra mötet	22
5.3	Motion capture -inspelningarna	23
5.4	Inspelningarna	26
5.4.1	<i>Den första inspelningsdagen</i>	27
5.4.2	<i>Den andra inspelningsdagen</i>	29
5.4.3	<i>Den tredje inspelningsdagen</i>	30
5.4.4	<i>Den fjärde inspelningsdagen</i>	31
5.4.5	<i>Den femte inspelningsdagen</i>	32
5.4.6	<i>Den sjätte inspelningsdagen</i>	32
5.4.7	<i>Den sjunde inspelningsdagen</i>	34
6	Egen reflektion	36
6.1	Vad jag har lärt mig	36
6.2	Vad är det som skapar trovärdighet?	37
7	Resultat	38
	Källor / References	40

Figurer

Bild 1 Stillbild av previsualiseringen som gjordes som rå 3D -animation. Denna video visades åt skådespelarna och arbetsgruppen. Maryam till vänster, Thesus till höger. ...	18
Bild 2 Bild från inspelningsplatsen. I bakgrunden syns green screenen samt tracking markers i form av mikrofonstativ och grön tejp på den gröna fonden.	20
Bild 3 Bild från motion capture -inspelningarna. Skådespelarna kläddes i svarta triksåer, på triksåerna fästes silverfärgade klot, sk. "markers" som 16 st. infraröda kameror i studion läste och skapade rörelsedata i en dator.....	26
Bild 4 Bild från första inspelningsdagen. Jag regisserar Sara Soulié vars karaktär stöter på en mumie i ett gammalt arkiv. I bakgrunden kan man se tracking markers som med hjälp av datorer kan reda ut den fysiska kamerans rörelser.....	28
Bild 5 Bild från den sjätte inspelningsdagen. Även om vi använde oss av grön bakgrund byggde vi en del fysiska scenografi-element såsom hyllan mitt i bild.	34

1 INTRODUKTION

Jag börjar med att definiera begreppet personregi varefter jag presenterar projektet Gonthrion för att läsaren skall kunna följa med och förhålla sig till mina tankegångar och slutsatser. Efter detta går jag noggrannare in på processbeskrivningen där läsaren får ta del av förberedande möten före inspelningarna samt själva inspelningsprocessen.

1.1 Syfte och målsättning

Syftet med detta skriftliga arbete är att reflektera över den process som ägde rum då jag fungerade som regissör för kortfilmen Gonthrion. Hittills har jag endast gjort filmer utan skriftliga reflektioner vilket inte nödvändigtvis har maximerat min inläring och utveckling. Åtminstone har jag inte haft möjlighet att reflektera. Nu, när jag närmat mig en ny utmaning med nya arbetsfaser och inspelning i en tekniskt utvecklad miljö, är det passande att göra ett skriftligt arbete och reflektion av denna utmaning.

Syftet med detta arbete är att bena igenom processen av regin till Gonthrion för att jag skall kunna se vilka delområden jag var bra på, vilka var utmaningarna och vilka delar jag eventuellt inte lyckades med.

1.2 Metod

Jag använder mig av en kvalitativ metod i detta arbete, närmare sagt en fallstudie. Enligt Ekström och Larsson (2010 s. 19) är fallstudier ”inriktade på specifika händelser, organisationer, texter, samtal etc. I vissa studier undersöker forskaren mycket ingående ett eller ett fåtal fall”. Vad beträffar denna text undersöker jag ingående min regiprocess före och under inspelningarna av kortfilmen Gonthrion. Med andra ord är detta arbete en processbeskrivning och spegling av de erfarenheter jag fick under processens lopp. Jag har förberett mig genom att se på mycket making of -filmer på DVD samt bekantat mig med litteratur som tangerar ämnet. Allt detta för att få en större förståelse av processen. Under inspelningarnas lopp skrev jag dagbok vars syfte var att gestalta processen. Dagboken fungerar som stomme i min processbeskrivning.

1.3 Frågeställning

Mina forskningsfrågor är följande:

”Hur skall man som regissör utöva personregi i en tekniskt utvecklad miljö för att få en önskad prestation av skådespelaren?”

”Hur skall man som regissör förmedla sitt budskap så att en abstrakt inspelningsplats blir konkret för skådespelaren?”

Jag valde dessa frågor eftersom jag visste det kommer att bli den största utmaningen för mig som regissör. Före Gonthrions inspelningar hade jag väldigt litet erfarenhet av regi-
arbete i en green screen –miljö som är tekniskt utvecklad. Därför bestämde jag mig för att fördjupa mig i ämnet eftersom jag anser mig själv vara oerfaren vad beträffar dessa typs inspelningsplatser. Att skriva en uppsats om detta ämne kan ge mig ökad kunskap och ett försprång jämfört med mina kolleger vad beträffar regi i en tekniskt utvecklad miljö.

2 VAD ÄR PERSONREGI?

Allt det en regissör gör med en skådespelare vars syfte är att skapa en skådespelarmässig prestation kan kallas för personregi. Personregi handlar om kontakt med skådespelare. Även om detta verkar vara en klar definition är det ändå en term som är svår att definiera, eftersom området det berör är både brett och abstrakt: man har kontakt med skådespelaren under många olika situationer och omständigheter. Från det att man hälsar honom/henne välkommen på inspelningsplatsen till möten under processen - både yrkesmässiga och civila. Alla dessa saker påverkar skådespelarens insats och slutresultatet. Detta utgör även utmaningen då personregin inte endast blir en instruerande process med växelverkan utan den tvingar regissören även till självobservation, självreflektion och närvaro. På ett plan kan man t.o.m. se regissörens insats som en rollprestation som han/hon stiger in i då man är i kontakt med skådespelarna.

Enligt Weston (1999 s. 18-19) är ”Regi av film och televisionsfilm ett yrke med höga insatser. Arbetet kräver varje stund din fulla uppmärksamhet, du måste använda alla dina krafter och driva dig själv till det yttersta”.

Personregi är ett brett ämne, och ett komplicerat och mångfacetterat koncept vilket innehåller ett stort antal paradoxer. Man kunde skriva tiotals sidor om olika situationer som personregi manifesteras i. Jag kommer att ge några exempel och källor för att bättre kunna definiera och presentera några konkreta vinklingar av personregi för att läsaren kan få en mer förståelig bild av vad personregi är och vilka arbetsfaser och metoder ett regiarbete innehåller.

2.1 Personregi som konkreti

Weston (1999 s. 49) hävdar att ”en god, skådespelbar regi skapar *beteende* då skådespelarens arbete är aktivt och dynamiskt, inte statiskt”. Med andra ord menar hon att en skådespelare inte egentligen skall skådespela utan *vara* och *bete* sig som sin rollkaraktär. Att nå fram till situationen i fråga kräver dock goda kunskaper i personregi och speciellt medvetenhet om metoder man kan använda sig av för att få skådespelaren att glömma sig själv och slänga sig in i tagningen som sin rollkaraktär. Det kan alltså konstateras att personregi handlar med andra ord om känsla för respektive situation och

scen kombinerat med önskat resultat som skall uppnås. Vidare kan man konstatera att även om man ibland kan se personregin som svår att definiera och därmed lära, innehåller den en mer konkret del som tar sin form i konkreta metoder. Judith Weston presenterar några i sin bok *Näyttelijän ohjaaminen – kuinka luoda vaikuttavia esityksiä televisioon ja elokuvaan*. Hon skriver om skapandet av inre bilder åt skådespelare och hävdar att ”En inre bild syftar inte endast till en visuell bild, utan till allt det som våra fem sinnen förmedlar oss; det vi ser, hör, luktar smakar och känner. Både inre bilder och faktum är berättarens verktyg. En god berättare kan göra inre bilder levande genom att addera sinneskopplade detaljer till upplevelsen så att vi dyker in i berättelsens värld.” Weston (1999 s. 60-61). Dessutom talar hon om hemliga kontrakt mellan skådespelare och regissör. Weston (1999 s. 250) hävdar att ”Hemliga kontrakt är regissörens starkaste redskap. De är som en inbjudan till en lek; ”nu föreställer vi oss att”... Ett hemligt kontrakt kan vara antingen ”ungefär som” eller ”helt som” –metafor eller parallellfall.” Dessa är konkreta metoder för hur man kan förbättra sin personregi.

2.2 Regi orienterad för ett slutresultat

En paradox i personregiarbetet gäller regissörens vision som han/hon skall förmedla och omforma till bilder och ett önskat slutresultat. För att ytterligare förtydliga detta kan man ta som ett exempel en intervjusituation i vilken intervjuaren vill få ett önskat svar (t.ex. om personen i fråga har deltagit i en demonstration) av sitt intervjuobjekt. Det önskade svaret fås dock inte alltid genom att ställa en rak fråga, i detta fall ”deltog du i demonstrationen?”, utan man kanske måste gå omvägar för att få sitt svar. Samma gäller personregi, t.ex. om man vill att ens huvudperson skall vara arg i en scen, är det rätta sättet inte nödvändigtvis att säga åt skådespelaren att nu skall han/hon vara arg. Weston (1999 s. 34) beskriver resultatorienterad regi enligt följande: ”I resultatorienterad regi försöker regissören ge form åt skådespelarens insats genom att beskriva sitt eget ändamål, det vill säga hur han vill att föreställningen skall låta och se ut”. Vidare beskriver Weston detta som en fallgrop som en regissör inte skall falla i.

2.3 Min syn på personregi

Den bild man fått av Judith Westons bok är att en regissörs arbete och därmed även personregi är något som endast utövas mellan skådespelare och regissör.

För mig betyder personregi ändå mer än så. Det handlar om både kroppslig och fysisk kommunikation på inspelningsplatsen (där de slutliga besluten kring regi- och skådespelararbetet görs) med både skådespelare och medlemmar i inspelningsteamet. Det handlar om att dela sin vision och använda metoder och verktyg med vilkas hjälp man får en önskad prestation av skådespelaren och resten av personerna i filmens konstnärliga grupp, vars ledare regissören är. Vestin (2000 s. 16) hävdar att ”regissören är en sorts förstärkare av sammanhangen, en mellanhand med flera funktioner.” Alla konstnärliga deltagare (t.ex. scenograf, VFX –planerare och fotograf) måste känna på sig att det de får göra saker med sin egen yrkesmässiga frihet samtidigt som de upplever det de gör som meningsfullt och ändamålsenligt. Samma syfte har ju regissörens förhållande med skådespelaren.

Hur får man då en önskad prestation ur en skådespelare eller gruppmedlem? Det är här synen på personregi blir en aning komplicerad. Människan är en komplex varelse som beter sig allt som oftast ologiskt och reagerar på olika stimuli på varierande sätt. En god regissör är anpassningsbar och kan enligt mig läsa skådespelaren som människa och vet ”i vilka trådar man skall dra” för att få en önskad prestation.

Skådespelaren tycker jag skall vara initiativtagande och våga säga ut ifall något känns obekvämt eller orealistiskt. Jag tycker att en god personregi ger utrymme för skådespelaren eftersom castingen skapat en tillit, och egentligen gett skådespelaren lov att ta ut svängarna. Som regissör utgår jag mycket från skådespelaren och tycker att dens roll i en regisituation är väldigt viktig.

Hur man når fram till den vision man ser framför sig? Dessa mekanismer är komplicerade och kan inte teoriseras allt för mycket, vilket betyder att regissören måste ha en erfarenhet och utövad människokännedom samt känsla för situationen. Dessutom kan saker såsom fotografens beteende, hur skådespelaren blivit bemött av maskören etc. påverka skådespelarens förhållande till sin prestation.

För mig handlar personregi alltså om en helhet, en komplicerad och fragil helhet som även påverkas av slumpen. Regissören är ekvationens övervakare och sammanställare och hans/hennes arbete är att manipulera denna ekvation så bra och obemärkt som möjligt för att få en stark prestation av skådespelaren och hela inspelningsteamet.

2.4 Min målsättning

Som regissör bestämde jag mig att för Gonthrion eftersträva ett slutresultat som är så realistiskt som möjligt. Även om vi höll på med science fiction ville jag att filmen, dess världar och karaktärer skulle vara så naturalistiska som möjligt. Rosenthal (2002 s. 188) är på samma linje: "Under inspelningar siktar du på en sak, maximal naturalism – ditt huvudmål är att få personer att bete sig så genuint som möjligt framför kameran." Med maximal naturalism menar Rosenthal en situation som för åskådaren känns så äkta som möjligt, dvs. speglar verkligheten så trovärdigt som möjligt. Jag hade som målsättning att åskådaren skulle förhålla sig till filmens karaktärer såsom de förhåller sig till karaktärer i till exempel dramafilmer som utspelar sig i en vardaglig miljö. Detta innebar att jag närmade mina karaktärer som "riktiga" människor utan att ha som målsättning att de skulle spela "över" och agera för mycket, orealistiskt och med för stora gester på sin omgivning och varandra.

3 VAD ÄR GONTHRION?

Gonthrion är en ca. 10 minuter lång science fictionfilm vars manusförfattare, regissör och producent jag är. Filmens produktion imiterar något av en Hollywood –film då det används en stor mängd visuella effekter i dess skapande, vilket i sin tur genererar en mängd nya arbetsfaser såsom previsualisering med råa 3D –animationer, motion capture samt tracking (kallas även match moving). Match moving är en filmteknik inom filmfotografering som möjliggör placering av datorgrafik i ett inspelat material med korrekt position, storlek, orientation och rörelse i förhållande till de objekt som är filmade (http://sv.wikipedia.org/wiki/Chroma_key Hämtad 22.10.2013 (Översatt av engelska skrib. anm.) Dessutom gjordes en sk. chroma keying av slutlig bild. Chroma keying är en specialeffekt / post produktionsteknik för kompositering (sammanställning av olika lager) av två olika bilder eller videoflöden baserat på färgtoner. (Tillgänglig: http://sv.wikipedia.org/wiki/Chroma_key Hämtad 22.10.2013 (Översatt av engelska skrib. anm.) Filmen spelades in i en green screen studio, d.v.s. i ett utrymme med grön specialbelyst fond längs med väggarna mot vilken vi filmade skådespelarna och en del små scenografidelar. Den gröna bakgrunden ersätts i postproduktionen av virtuella världar som skapats för filmen. Det inspelade materialet utgör ca. 30 % av det slutliga som åskådaren kommer att se, resten är datorgenererat.

Gonthrion är en dialoglös film, dvs. inga repliker sägs under filmens lopp vid sidan av en kort monolog på ett påhittat språk efter filmens mittpunkt. Huvudpoängen här ligger i att skådespelarnas kommunikation och kontakt med varandra utgjordes av andra medel än den muntliga kommunikationen.

3.1 Vad handlar Gonthrion om?

Själva berättelsen för filmen Gonthrion är placerad på planeten Sarpedon. En stor metallfarkost som kallas Gonthrion kretsar kring planeten. Eftersom det inte finns kunskap bland Sarpedons icke-civiliserade, kulturellt lågt utvecklade befolkning om vad farkosten är eller hur den kommit till, dyrkas den som en gud. Detta har lett till att det uppstått ett starkt prästerskap som kontrollerar och underkuvar befolkningen, inte bara med sin starka propaganda och auktoritet, utan även med sin teknologiska överlägsenhet.

Bakgrunden till detta är att Sarpedon egentligen är vår jord Tellus, ca. 700 år in i framtiden. Vår värld nådde sitt slut i en naturkatastrof och påföljande internationella konflikter i form av kärnvapenkrig vilket ledde till att de få som överlevde blev slängda tillbaka till stenåldern. Före detta, ca. 200 år in i framtiden, hade världen blivit dominerad av stora korporationer och banker. Den största av alla, Godspeed Corporation, byggde en stor ark där de samlade all genetisk data, kultur, krigsmateriel och konst. De hann skjuta arken upp i himlen för att kretsa kring jorden (inklusive 10 000 människor) precis före ovannämnda "armageddon" skedde. 400 år gick, och så småningom började människorna ombord på arken glömma varför de över huvudtaget befann sig i ett nästan kilometerhögt rymdskepp. Då gjorde fyra män något som inte gjorts på decennier: de startade fartygets "hissmekanism", en stor stråle som sköts från arken ner på jorden, och besökte deras förfäders planet som nu ändrats totalt. Folket som levde så som på stenåldern bodde nu på en planet som fått namnet Sarpedon. De tog emot de fyra männen som guds barn eftersom de redan börjat dyrka arken i himlen. Ganska snart blev de fyra korrumperade av all den makt som fanns tillhanda, så de åkte upp till Arken igen, dödade de som fanns kvar, plockade med sig krigsmateriel och började underkupa folket på Sarpedon. Så utvecklades det starka prästerskapet som vet hemligheten bakom Godspeed Corporation och Arken, som döpts till Gonthrion.

Filmen handlar om Maryam som är ledare för en motståndsrörelse på Sarpedon. Under ett uppdrag strävar hon efter att söka något som kunde kuva prästerskapets makt och berätta sanningen bakom Gonthrion. Hennes grupp likvideras av prästerskapets "inkvissionsstyrka". Som den enda överlevande står hon öga mot öga med en soldat – som visar sig vara hennes pappa Thesus, som övergett henne länge sedan för sin karriärskull. Chefen för Thesus styrka får reda på hans koppling till Maryam (vilket i sig själv räcker till att bli dömd) och både Maryam och Thesus blir arresterade och får den hårdaste domen man kan få: de skall bli offrade för Gonthrion och slängda in i den dödliga strålen som guden skjuter ner på marken. I en stor ceremoni, inför en upphetsad folkmassa blir Maryam och Thesus slängda in i strålen, bara för att märka att de inte dött utan blivit transporterade till Gonthrion som hyser alla svar man kan vänta sig av en gud.

Gonthrion är en berättelse om vår tid; hur karriär går före familj och samvaro, hur konsumerism blivit en religion som tar sin form i materialism och de stora företagens do-

minans. Dessutom studerar den dessa två saker som mekanismer i hur man kontrollerar massor. Filmen understryker vikten av kritiskt tänkande i vårt medieklimate.

4 TEKNISKT UTVECKLAT PROJEKT

Som produktion krävde Gonthrion mycket av dess skapare eftersom ett villkor för dess födsel var en stor mängd teknologiska lösningar som vi behövde till vårt förfogande. Många av dessa lösningar gjorde regiarbetet mer komplicerat, men en del var även ypperliga verktyg för att fördjupa och utveckla personregin. Dessa skapade möjligheten till att visualisera en mer avancerad scenstruktur och sekvenser med en stor mängd miljöer och interaktion mellan skådespelare och händelser på en ny nivå. Ett av de viktigaste verktygen vi använde för regiarbetet före inspelningarna var previsualiseringen. En annan teknisk ny dimension i skapandet av Gonthrion var användningen av motion capture –teknologi.

4.1 Previsualisering

I en produktion med ett slutresultat som är abstrakt och svårt att förklara före den är färdig är det viktigt att kunna presentera sin vision åt ett team som dessutom är oerfaren vad beträffar produktioner såsom Gonthrion. Previsualisering av filmen görs före inspelningarna. Såsom dess namn redan avslöjar är meningen med previsualiseringen att visualisera filmen.

Den är inte endast ett bra arbetsredskap för regissören, utan även för fotografen, scenografen och VFX –teamet.

En previsualisering kan bestå av ritade bilder, bildlista, kamerakartor etc. men det jag nu kommer att ge mig in på är den råa 3D –animationen, en av de mest avancerade previsualiseringarna som kan tänkas, som fungerade för oss som ett botten för filmens skapande. I all sin enkelhet är Gonthrions previsualisering en rå 3D –animation där människolika datormodellerade karaktärer rör sig i ett tredimensionellt utrymme som modellerats utgående från scenografens ritningar. Meningen är att med en virtuell kamera fånga bilder av händelser vi animerar in i miljöerna och därmed skapa en färdig bild som skall spelas in ”på riktigt” under inspelningarna. De färdiga previsualiserade bilderna klipps ihop till en rå version av hela filmen som alla kan använda som botten för sin planering.

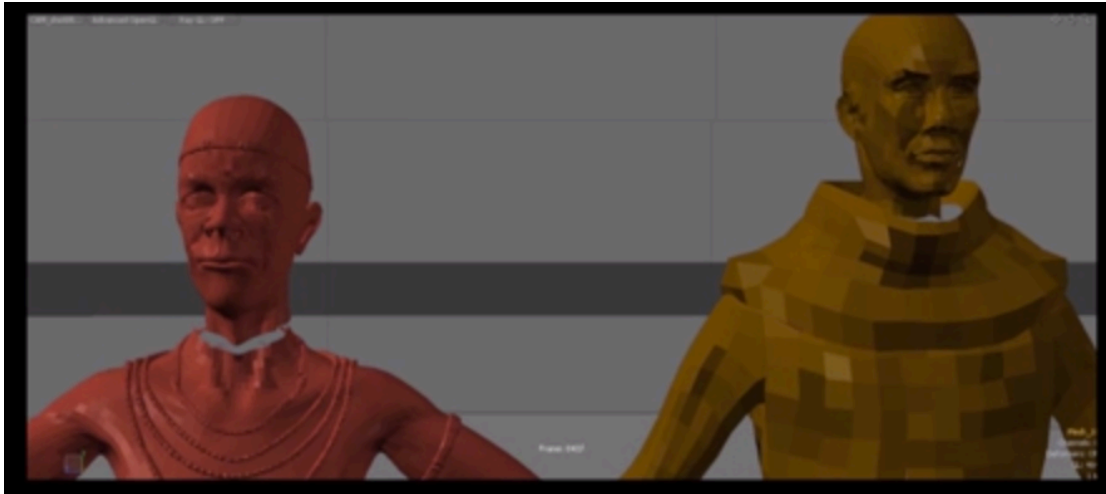


Bild 1 Stillbild av previsualiseringen som gjordes som rå 3D -animation. Denna video visades åt skådespelarna och arbetsgruppen. Maryam till vänster, Thesus till höger.

4.2 Motion capture

Då en films substans inte längre endast definieras av det som filmas fysiskt med en kamera, utan mycket av världen och miljöerna i filmen skapas efteråt digitalt (och senare ersätter green screenen i det inspelade materialet), öppnar det nya möjligheter för filmskaparen. En av dessa möjligheter är fullt datorskapade, trovärdiga bilder i digitala miljöer utan att de innehåller något som inspelats på inspelningsplatsen. Även kameran är digital i dessa fall, vilket betyder att det inte finns några fysiska lagar som skulle hindra dess rörelser, funktioner eller hur dess bana ser ut. Detta ger filmen en möjlighet att bli mer episk och ge ett mer kolossalt intryck, samtidigt som miljöer kan presenteras på sätt som man bara kan drömma om då man jobbar med endast fysiska element framför linsen.

Även om fullt datorskapade bilder ger möjligheter läggs det höga krav på dem för att de skall vara så trovärdiga som möjligt. Då man handskas med s.k. döda digitala objekt såsom statyer, väggar, stenar och hyllor är det förhållandevis lätt att få dem trovärdiga. Däremot är det avsevärt svårare att lägga till ”levande” element i bilden, d.v.s. människor eller djur eftersom de inte endast rör på sig och kräver avancerad animation, utan även för att vi som människor lätt kan urskilja icke-mänskliga rörelser.

Gonthrion innehåller ett tiotal fullt datorskapade bilder med filmens karaktärer i sig, och för att ”sälja” dessa bilder till åskådaren har vi använt oss av tekniker såsom motion

capture (användes för att skapa bl.a. Gollum till Sagan om Ringen -filmerna) som går ut på att ”spela in” skådespelarnas rörelser som digital data för att senare kunna koppla den med karaktärerna som blir skapade digitalt. Konkret går motion capture -inspelningarna ut på att klä skådespelarna i triksåer som man fäster 30 – 40 stycken silverfärgade klot, sk. markers på som sedan läses av 16 stycken infraröda kameror för att fånga rörelse-data.

4.3 Tekniska utmaningar under inspelningarna

Inspelningen av Gonthrion ägde rum i en green screen -studio som i vår inspelningssituation hade väldigt litet fysiska element som skådespelare (och arbetsgruppen för den delen) kunde ty sig till för att skaffa en uppfattning av i vilka miljöer vi rör oss och hurdan interaktion med sin omgivning man skall ha. Den tekniskt utvecklade miljön utgjordes av VFX –teamet som gjorde mätningar och bedömningar ifall en bild fungerade tekniskt, det handlade inte längre om en skådespelarprestation är bra för att kunna gå vidare med inspelningarna, utan bilden måste godkännas av våra VFX –planerare: går den att tracka (match move) och keya (chroma key)? Dessa var typiska frågor som ställdes vid uppbyggandet och godkännandet av varje bild.

Även kamera- och ljussteamet jobbade på ett litet annat sätt eftersom belysningen var tvungen att ta den gröna bakgrunden i beaktande. Dessutom måste fotografen belysa objekten framför kameran med ljuskällor som inte existerade på inspelningsplatsen (t.ex. sol och stora lyktor i Arenan som skapas med datorer efteråt). Det vill säga att fotografen var också tvungen, liksom många andra medlemmar av teamet, att använda sin fantasi till sitt yttersta för att filmen skall fungera som färdig.

Kostymdesignern och scenografen var tvungna att beakta den gröna bakgrunden, med andra ord fick inga klädesplagg vara gröna. Tunna, utstickande föremål från kostymerna eller scenografen var inte önskvärda, genomskinliga tyger och föremål måste undvikas liksom föremål som glänste för att inte förstöra det för keyingen i postproduktionen. Det var med andra ord många saker som måste tas i beaktande då vi spelade in denna film.



Bild 2 Bild från inspelningsplatsen. I bakgrunden syns green screenen samt tracking markers i form av mikrofonstativ och grön tejp på den gröna fonden.

5 PROCESSBESKRIVNING

Huvuddelen av mitt arbete byggs upp av processbeskrivningen som berättar om processen med skådespelarna och inspelningsteamet. Allt från första mötet med skådespelaren till sista inspelningsdagen. Under inspelningarnas lopp höll jag dagbok som jag kommer att hänvisa till i nedanliggande texter.

5.1 Första initierande mötet med skådespelarna

Jag visste att jag har en ny sorts utmaning att ta tag i eftersom arbetsmetoderna jämfört med mina tidigare filmer var annorlunda. Hittills hade jag jobbat mest med live-action inspelningar utan green screen. Jag gjorde den slutsatsen att det inte lönar sig att göra saker mer komplicerade än de redan var, sist och slutligen skapar jag rörliga bilder.

Jag träffade skådespelarna och diskuterade deras roller med dem efter att de läst manusets. Eftersom jag själv även fungerade som manusförfattare hade jag klara visioner för karaktärernas vilja. Att definiera karaktären tillsammans med skådespelare var med andra ord det första jag gjorde, och också väldigt viktigt för skådespelarna då deras karaktärer var något de lättast kunde skapa ett förhållande med i den abstrakta inspelningsmiljön. Eftersom Gonthrion har en komplicerad värld med en intrig utan dialog bestämde jag mig för att göra karaktärerna och deras utveckling tydliga. Under första mötet med huvudrollsinnehavarna Sara Soulié (Maryam) och Jonathan Hutchings (The-sus) gick vi igenom karaktärernas bakgrunder som fick fungera som botten för deras interaktion i filmen. Jag tycker om att ge mina skådespelare utrymme med sina roller efter att jag skrivit dem och gett muntliga direktionsord eftersom då liknar skådespelarna sina karaktärer och vice versa. Känsla av äkthet är något jag strävar efter i mitt regi- arbete och samma gällde nu. Jag vill att publiken skulle kunna tro, även om detta är en science fictionfilm, att detta kunde hända på riktigt.

Under första mötet då vi diskuterade back storyn gav jag mycket utrymme åt skådespelarna och regisserade dem i en specifik riktning då jag såg att de skapade mentala bilder och känslor med sin karaktär. Vi gick in på djupet med fader-dotter förhållandet och jag kunde använda mig av Jonathans förhållande till sin egen dotter. Jag bad honom tänka hurdant det skulle vara att överge henne och träffa henne på nytt. Likaså talade jag

med Sara om hennes förhållande till sin far och hur det skulle kännas för henne att bli övergiven, och hur hon skulle känna om hon träffade sin far på nytt. Vidare laborerade jag med skådespelarnas förhållande till döden eftersom bådas karaktärer möter den i filmen. Jag berättade själv om en dröm jag haft som under vilken jag skulle dö. Under drömmen såg jag på mina händer och insåg att de snart kommer att vara livlösa. Detta bad jag även skådespelarna att göra: se på sina händer och inse att de om några minuter är livlösa. Jag tror vi fick de viktigaste riktningarna för skådespelarna under vårt första möte.

En del av mötet gick också ut på att förklara åt skådespelarna om de tekniska realiteterna med Gonthrions skapande. Jag berättade mina förutfattade meningar om studiomiljön med green screenen, om previsualiseringen etc. för att förbereda skådespelarna för ett nytt utmanande sätt att jobba.

5.2 Andra mötet

Det andra mötet med skådespelarna höll jag dagen före inspelningarna. Då var även andra skådespelare (i en aning mindre roller) närvarande. Under mina förberedelser funderade jag länge på hur ”rakt på sak” jag skall vara. Ifall jag definierar mina önskemål med skådespelaren genom att direkt säga vad jag söker efter utan att gå omvägar med mina förklaringar kan det hända att skådespelaren börjar spela med tanke på ett slutresultat. Jag bestämde mig dock för att gå denna väg eftersom jag lätt kan trassla bort mig i ett nät av förklaringar då jag omformar en helhet som baserar sig på de omvägar jag gör i mitt regiarbete. Dessutom har jag varit med om positiva slutresultat med ”rakt på sak” –personregimetoden då jag följt med Erik Söderblom och hans liknande regimetoder i bl.a. arbetet med operan Erik XIV. Kort och koncist handlar det om att klart och tydligt berätta vad jag var ute efter, naturligtvis med ett färggrant språk innehållandes språkliga bilder, allegorier och metaforer. Ett konkret exempel från våra diskussioner gällde Maryams och hennes gruppmedlems, den kvinnliga Ofrias (spelande av Agneta Lindroos), förhållande. Jag ville skapa spänning mellan dessa två karaktärer för att ge mera djup åt dem. Därför berättade jag åt Sara och Agneta (som spelade Ofria) att de har en kärleksrelation som ingen annan vet om.

Jag var också mån om att berätta vad jag vill uppnå och berätta med denna film. Det är en av de viktigaste uppgifterna man skall uppnå med sin personregi; få skådespelaren fungera som en lagmedlem i en helhet som jag omformar. Skådespelaren måste vara mitt instrument och en förmedlare av berättelsen. Man kan likna det med följande jämförelse: skådespelaren måste veta vad hans/hennes karaktär vill i respektive scen, regissören måste kunna regissera sin skådespelare så att karaktärens insats blir en helhet i växelverkan med de andra skådespelarna. Samtidigt måste scenerna bilda en film. Regissören ansvarar för helheten. Jag var mån om detta i mitt andra möte när jag först vann skådespelarnas uppmärksamhet, tillit och professionella respekt varefter jag kunde fylla på med små detaljer. Som mål under mitt andra möte hade jag att dela min vision och få skådespelarna mottagliga för min regi under inspelningarna. Jag märkte att de förstod vad jag var ute efter då de började diskutera sina karaktärer med varandra inom de ramar jag gav dem. Till exempel byggde Sara och Agneta upp deras gemensamma back story tillsammans.

5.3 Motion capture -inspelningarna

Att regissera en skådespelare med syfte att fånga dennes rörelser i dataform var en helt ny utmaning för mig. Som regissör måste man närma sig skådespelarens prestation på ett fullständigt nytt sätt då syftet inte är att skapa bilder eller helheter, utan små fysiska prov av skådespelaren som sedan läggs till en virtuell karaktär i en digitalt skapad bild. Jag började med att läsa manuset och gå igenom vår previsualisering för att göra en lista på rörelser vi behövde. LUME –studions apparatur var så pass finkänslig och avancerad att varje rörelse måste göras noggrant, arbetet krävde precision. Till exempel kunde man absolut inte ha en kvinnlig skådespelare att göra en mans rörelser och vice versa. En människas rörelser är för en människas ögon så pass distinkta att allt måste göras målmedvetet och med rätta medel.

Vi började med att gå igenom den lista jag skapat med våra VFX –planerare som tillsammans med LUME –studions personal ansvarade för det tekniska. En del rörelser krävde rekvisita såsom trappor då en rörelse skulle innehålla rörelsedata av våra huvudpersoner som kommer in i ett arkiv på Sarpedon. Dessutom hade vi en stor mängd rekvisita som våra huvudpersoner skulle bära på, såsom vapen och pilbågar. För skådespe-

laren gick det inte att "föreställa" sig att han/hon bär på ett vapen eftersom då skulle rörelserna inte ha blivit äkta, alltså måste alla vapen och övriga rekvisita också täckas med markeringar och göras till delar av datainsamlingen.

Under motion capture –inspelningen kunde vi i realtid följa med hur skådespelarens rörelser såg ut i den virtuella världen genom att rigga dennes rörelser fast på en virtuell karaktär. Detta var till stor nytta för mig som regissör då jag skulle avgöra ifall rörelsen var bra och användbar.

Självklart påminde till en del om det jag gjort tidigare, d.v.s. ge muntliga direktiv och möjligtvis själv visa exempel för att få exakt den prestation jag ville ha. Det svåraste i processen var att rama in de rörelser jag behövde och strukturera inspelningarna så att vi fick allt nödvändigt "inspelat". Dessutom var jag tvungen att hjälpa skådespelaren att förstå vilken situation hans/hennes karaktär var i och hur den virtuella, datorskapade världen där hans/hennes rörelse kommer att placeras i efteråt kom att se ut. Svårast var att kunna beakta icke befintliga element som ännu inte skapats, men som tydligt kom att ses i den slutliga filmen. Hela arbetet krävde mycket fantasi och inlevelseförmåga av både mig och skådespelaren samtidigt som man var tvungen att koncentrera sig på praktiska och rationella saker såsom inspelningstidtabell och strukturen av rörelser som skulle spelas in.

Arbetet med mina skådespelare gick bra så länge man höll sig till det konkreta och praktiska. Här var det ännu viktigare än normalt att hålla instruktionerna kortfattade och tydliga för att inte rådda bort skådespelaren vars förhållande med det konkreta i filmen var väldigt beroende av min vision och mina instruktioner.

En bild i filmen som gjordes fullt datorgenererat och som vi behövde skådespelarnas rörelser för var bilden där Maryam går in i arkivet med sin trupp. I bilden går hon ner längs ett nedrasat tak, och för att få skådespelaren att röra sig på önskat sätt skaffade vi en trappuppgång till studion som hon kunde gå upp och ner längs.

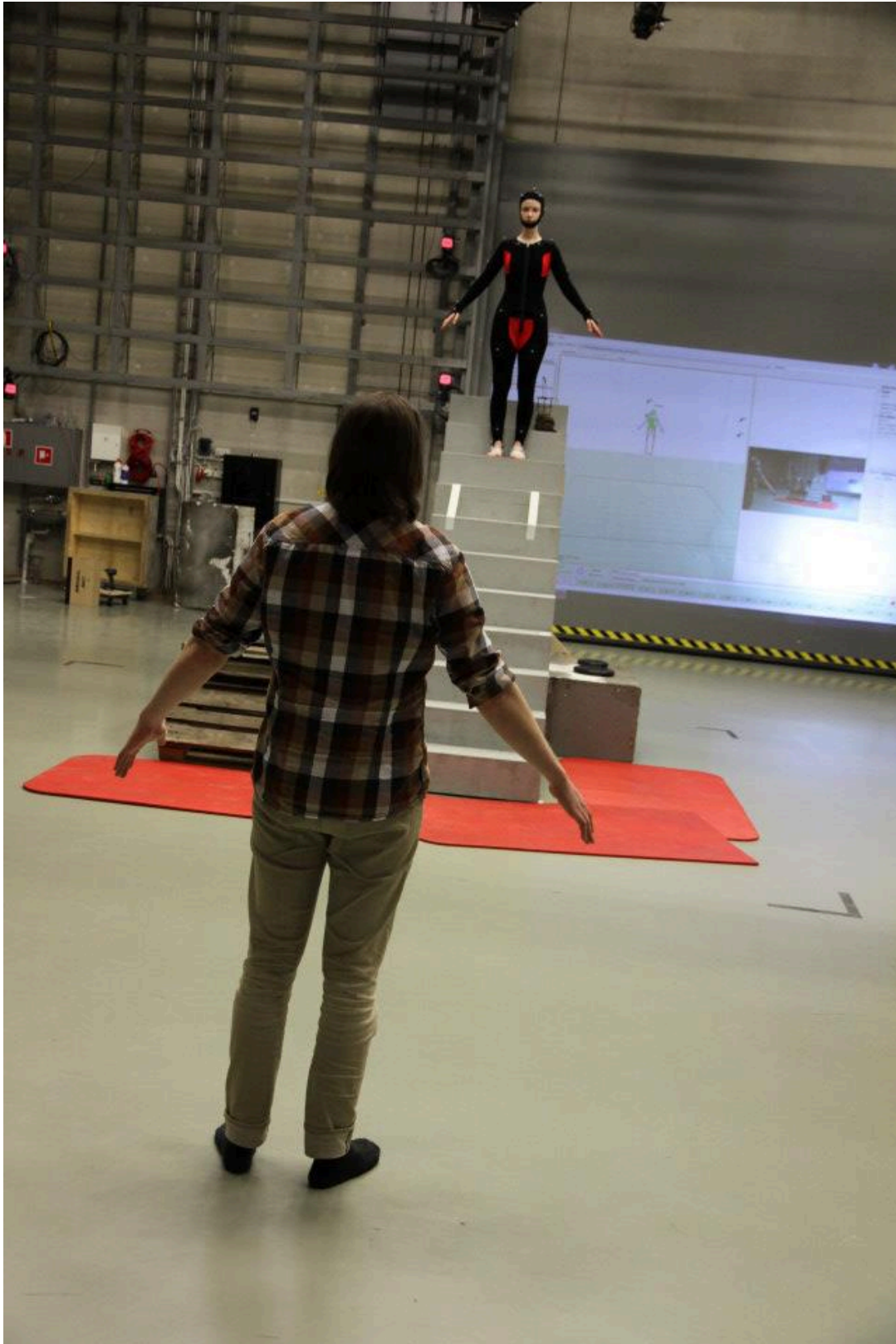


Bild 3 VFX -supervisorn Jyri Jernström visar skådespelaren Sara Soulié (Maryam) en T-pose. Sara står på trapporna som skulle imitera ett nedrasat tak.

Då man jobbar med motion capture är det svårare än i en "normal inspelningssituation" att spela upp en tagning. I detta fall förstärktes vikten av skådespelarens tillit på mig och min beslutsfattningsförmåga ytterligare. Dessutom var hela inspelningsproceduren väldigt teknisk då skådespelaren före varje tagning var tvungen att göra en sk. "T-pose" (bilden ovan) för att systemet skall kunna placera trikåns markers på rätt sätt och för att processeringen av rörelseproven och tagningarna i efterhand skall bli lättare. I praktiken betydde detta att före varje "tagning" måste skådespelaren gå på mitten av inspelningsområdet och stå rakt med händerna utsträckta. Detta tenderade att avbryta mitt och skådespelarens arbete för en stund. Variationer av små detaljer i rörelser var svåra att uppnå då vi inte kunde göra tagningarna genast efter varandra.



Bild 4 Bild från motion capture -inspelningarna. Skådespelarna kläddes i svarta trikåer, på trikåerna fästes silverfärgade klot, sk. "markers" som 16 st. infraröda kameror i studion läste och skapade rörelsedata i en dator.

5.4 Inspe­lingarna

Gonthrion hade sammanlagt sju stycken inspelningsdagar varav fyra var i mars och tre i juni. Detta p.g.a. att vi var tvungna att fördela de förhållandevis små resurser vi hade med bl.a. scenografiavdelningen.

5.4.1 Den första inspelningsdagen

Jag tror att jag som regissör koncentrerar mig undermedvetet. Inför inspelningsperioden hade jag byggt upp en koncentration och klarhet i tankarna i veckor, och därför kände jag mig lugn inför inspelningarna. Det kändes som om jag visste vad jag höll på med. Därför var det roligt att koka kaffe åt skådespelarna på morgonen och gå igenom de bilder vi skulle ta.

Dagens första bild var också filmens första bild, och första gången jag såg mina skådespelare i monitorskärmen visste jag att det här kommer att bli bra. Det är viktigt med en bra start och det fick vi. Den första inspelningsdagen var ganska fullspäckad med bilder och de olika teammedlemmarna mötte de hårda kraven och vi fick alla bilder tagna.

I mitt regiarbete använde jag mig av referenser från filmer jag blivit inspirerad av, men framför allt satte jag mycket tid på att förklara helt enkelt var karaktärerna befinner sig, vad de ser om de tittar åt vänster, vad de ser om de blickar åt höger.

Den första dagen spelade vi in början av filmen då Maryam med sitt följe tränger sig in i arkivet, undersöker det och slutligen hittar en mumie på golvet som hyser den hemlighet Maryam söker efter. Vi hade mycket fysiska element i bild denna dag, och jag tror skådespelarna ganska lätt kunde leva sig in i de olika situationerna och känslostadierna. Några bilder vars syfte var att vara filmatiska fungerade dessutom väldigt bra.

Allt som allt kan jag konstatera att första dagen var lyckad och en viss nervositet släppte. Skådespelarna anpassade sig väldigt bra till green screenen.

Jag vill inte begränsa mitt regiarbete till endast inspelningssituationen utan att göra mötet med skådespelaren i alla dess former till en regimässig helhet. Därför var det viktigt för mig att själv köra skådespelarna till inspelningsplatsen och diskutera med dem saker som inte egentligen hade något att göra med filmen. Detta hjälpte mig att skapa en känsla av hurdan dag de har, vad de tänker på etc. för att själv bestämma mig hur jag skall närma mig dem och hur jag skall presentera och vinkla min regi. Denna methods bästa sidor kom fram under Gonthrions inspelningar. Jag skapade ett personligt förhållande till skådespelarna och använde mig av skådespelarnas personliga upplevelser för att gjuta inlevelse i dem. Jag skulle kunna säga att ju abstraktare inspelningssituation, desto viktigare är denna metod. En morgon under vår bilresa fick jag höra av ena hu-

vudrollsinnnehavaren om hans möte med döden i sitt privata liv, något jag kunde använda mig av i mitt regiarbete eftersom filmen i allra högsta grad innehåller död och mina karaktärers möte med dem.

Vid sidan av att anpassa mig och kunna fastslå fungerande metoder för mitt regiarbete fick jag under första inspelningsdagen även bekanta mig med all teknik och de olika tekniska processerna denna film krävde för att bli till. VFX –teamets personal mätte skådespelarnas avstånd till kameran, kamerans vinkel och höjd, var skärpan låg etc. Dessutom måste varje bild ha markers, fasta fysiska punkter i det inspelade materialet. Detta krävde tid då man byggde bilden. Samtidigt skulle keyingen ses över så att den gröna bakgrunden gick att ersätta i postproduktionen. Allt detta krävde tid vilket i värsta fall kunde ha stört ”flowen” jag hade med mina skådespelare och göra prestationerna stela p.g.a. allt väntande. Jag hade dock förberett skådespelarna för tekniskt tunga inspelningar och enligt mitt tycke påverkade detta inte skådespelarnas prestationer nämnvärt.



Bild 5 Bild från första inspelningsdagen. Jag regisserar Sara Soulié vars karaktär stöter på en mumie i ett gammalt arkiv. I bakgrunden kan man se tracking markers som med hjälp av datorer kan reda ut den fysiska kamerans rörelser.

5.4.2 Den andra inspelningsdagen

Den andra inspelningsdagen var tudelad. Före lunch spelade vi in en scen där två vakter springer ut ur ett arkiv och bemöter en överlägsen fiendestyrka i form av tre flygande stridsskepp. Att spela in en film i en tekniskt utvecklad miljö med många element som ändras i postproduktionen är inte endast en utmaning för regissören. Senast i detta skede insåg vi med fotografen att man måste kämpa emot impulsen att korrigera vad beträffar komponeringen av bilder. De bilder vi spelade in på förmiddagen innehöll närmare 70 % green screen. I dessa fall måste man kunna se den slutliga filmen framför sig och inte komponera en normal two-shot. Som regissör var bilden även intressant då vi hade live-element som togs in för att senare agera med CGI:n. När stridsskeppen kommer fram måste skådespelarna reagera på både ljuset och luftströmmarna som skeppen genererar. En viktig arbetsuppgift blev för mig att ge ut kommandona för när ljusassistenter skulle ta flaggorna bort från att skymma lamporna samt när fläktarna skulle riktas mot skådespelarna. Scenen blev dessutom aningen mer dynamisk efter att vi tajmat stridsskeppens framflygande i intervaller. Här gällde det att dessutom instruera skådespelarna om situationen och hur soldaterna de spelar reagerar på situationer som dessa.

Samma dag hade vi 9 st. statister till vårt förfogande som vi spelade in från olika vinklar. Meningen är att av dessa statister generera en folkmassa för scenen i arenan. Jag började sessionen med att visa vår hela previsualisering så att statisterna skulle få en bild av hur den slutliga bilden ungefär ser ut. Själva regin höll jag simpel och tydlig genom att rakt ut säga vad jag söker. Jag bad dem leva sig in som en aggressiv publik i en ishockeymatch och bad dem jubla åt hemmalaget och skrika fulheter åt bortalaget för att få alla reaktioner jag ville ha. Vid sidan om detta såg jag som min uppgift att uppehålla motivationen och viljan att samarbeta hos statistskaran. Eftersom sessionens syfte var att ta 2D-plate (ett tvådimensionellt videolager till den slutliga filmen) blev den en aning mer abstrakt. Vi tänkte inte egentligen i "bilder" utan "innehåll i bilder". Med andra ord var statistskaran vi filmade påfyllning och komplement till fullt datorgenererade bilder istället för att datorgenererade världen skulle ha varit påfyllning till det vi filmade (såsom oftast var fallet med materialet vi filmade med våra huvudpersoner).

Detta var en aning svårt att förklara åt statisterna och därför spelade vi in några mer "traditionella green screen"-bilder så att statisterna upplevde att de gjorde en insats.

5.4.3 Den tredje inspelningsdagen

Under den tredje inspelningsdagen spelade vi in halv- och närbilderna av våra huvudpersoner som står inför döden och detta var regimässigt ett av mitt livs svåraste scener att göra rätt, men samtidigt en av de mest givande saker jag gjort. Hur skall man i en skådespelarprestation inkludera alla de saker som huvudpersonen Maryam går igenom: möta en blodtörstig skara på 20 000 personer? Inse att du kommer att dö snart? Dela stunden med din far som övergett dig? Den teknologi vi använder oss av möjliggör regimässigt otroligt komplicerade situationer som måste lösas på ett sätt som stöder filmens inre värld. Jag bestämde mig för att göra scenen intim och jobba med enkla och tydliga metoder. Jag tänkte ut att en människa i en sådan situation rymmer endast en tanke i sitt huvud i taget, och så regisserade jag också skådespelarna. Man kan helt enkelt inte få in alla frågor ovan in i en prestation. Det gällde att tänka: ”hur ser filmen bäst ut?” I min regi närmade jag mig också skådespelarna på ett annat sätt. Jag talade lågmält åt dem, såg dem stint i ögonen och var närmare dem än normalt. Detta för att få en intimitet i scenen och hjälpa dem koncentrera sig på sina känslor och varandra i stället för omgivningen. Här lärde jag mig att det verkligen spelar en roll i också hur du närmar dig skådespelaren istället för bara vad du säger åt honom/henne i personregifasen.

Vi hade gott om tid att med skådespelarna slipa fram prestationen jag ville ha, och jag gjorde något jag inte ofta gör (men som visade sig fungera bra i en green screen studio): ger regi mitt i en tagning. Jag delade in scenen i olika händelsefaser med baktanken ”när händer vad”? Med min regiassistent gjorde vi en lista på alla händelser som kommer att hända under scenens lopp. Det var viktigt att kunna få ett grepp och förståelse för scenens olika moment eftersom den innehöll så mycket olika element i ett stort utrymme: allt från att en enorm stråle skjuts ner från himlen till att få en dödsdom av en överstepräst som står ca 50 meter ovanför dig. Det handlade inte om små impulser utan stora stimuli från omgivningen. Det önskade resultatet nåddes genom att jag meddelade skådespelarna de olika momenten i scenen mitt i tagningen så att de kunde reagera på rätt impulser. Före tagningen gick vi dessutom genom hela scenen med skådespelarna och bestämde fasta punkter i studion som i färdiga filmen kom att fungera som element där man kan fästa sin blick. Till exempel kom vi överens att översteprästens podium högt ovanför mina huvudrollsinnehavare var en monitor som hängde från taket i studion.

5.4.4 Den fjärde inspelningsdagen

Den fjärde och sista inspelningsdagen i mars månad hade vi endast en skådespelare på inspelningsplatsen. Det handlade om vår antagonist översteprästen som leder händelsernas lopp i arenan. Igen var det viktigt att få alla stick, dvs. olika moment av en scen som jag förmedlar åt skådespelaren, rätt tajmade. En extra dimension gav sticken i koppling med miljön vars ljussituation förändrades mitt i scenen (strålen från Gonthrion kommer ner i Arenan). Hauser & Reich (2003 s.17) hävdar att ”Vissa säger att 60 % av regi är casting, andra säger att det är 90 %. Oavsett, det spelar en väldigt viktig roll”. Med detta är det lätt att instämna och anser mig ha lyckats väl med castingen. Henry Hanikka har både de yttre och inre attributen för att spela en sadistisk, maktlysten överstepräst.

Vi hade mycket tid på oss att slipa ihop de prestationer jag ville ha. Översteprästen är en svår karaktär att gestalta och regissera eftersom han samtidigt måste vara hotfull, en aning galen, övertygad om sin religion (samtidigt som han vet att han vet sanningen om Gonthrion och ljuger åt folket). Jag träffade Henry två gånger före inspelningsdagen för att gå igenom karaktären. En bra definition på översteprästen blev: en blandning mellan Steve Jobs och Adolf Hitler. Under inspelningsdagen kunde vi ta många olika variationer av Henrys prestation, och det var precis det vi fick.

En ytterligare dimension till karaktären och skådespelandet gav det faktum att översteprästen håller ett tal på ett språk jag hittat på och som alltså inte existerar. Jag baserade mitt språk endast på att det skall låta bra, och Henrys uppgift var att artikulera det rätt. Viktigt var inte *vad* han sa, utan *hur* han sade det. Utan en professionell skådespelare skulle dagen ha varit ett totalt slöseri med tid. Jag fick igen jobba med karaktärbygge kontra användning av rösten. Henry sade till mig att ju mera en antagonist skriker desto mindre genererar han rädsla eller trovärdighet, d.v.s. tjänar sitt syfte. Vi gick hela dagen en balansgång mellan mycket röst användning eftersom den stora publiken måste höra vad han säger och litet röst användning för att göra karaktären trovärdig.

5.4.5 Den femte inspelningsdagen

Den femte inspelningsdagen, som var vår första inspelningsdag i juni, körde igång direkt med scener innehållande ett nytt kostymmässigt element: stridsutrustningen. Det handlade om en specialgjord rustning gjord av plast, glasfiber och harts som våra skådespelare klädde sig i. Rustningen krävde mycket uppsyn av kostymteamet då den krävde uppehåll vilket i sin tur drog ut på tidtabellen.

Denna dag spelade vi in narrativt okomplicerade scener om man ser det ur personregin synvinkel; alla soldater bar hela tiden hjälm. Scenerna vi filmade var otroligt tekniska (krävde rytm och stick) och tidskrävande. Många av bilderna hade live action som i postproduktionen kom att kopplas med VFX. Det handlade om soldaterna i rymdskeppet som måste filmas så att man efteråt kan duplicera dem, en soldat som hoppar ner från ett rymdskepp samtidigt som kameran kör mot honom och en bild bakifrån av en soldat som går mot en ramp som håller på att öppnas (som läggs till efteråt).

5.4.6 Den sjätte inspelningsdagen

Den sjätte inspelningsdagen var den mest kritiska av alla dagar. Denna dag spelade vi in scenen där Maryam och Thesus träffas ansikte mot ansikte för första gången. Dessutom filmades stridsscenen och många tekniska bilder med stand –in skådespelare. Som regissör mötte jag många nya utmaningar, men det visade sig att det jag redan var bekant med, d.v.s. bilder som inte krävde VFX, kom att bli de som jag fick mest energi av och som jag var mest nöjd med. Rent skådespelande och berättande, helt enkelt. Det handlade om stunden då Thesus tar av sig sin hjälm inför Maryam. Tack vare ett scenografi-mässigt knep kunde vi ha en hylla i bakgrunden för båda skådespelarna – därmed behövde vi inte visuella effekter vilket kom att hjälpa regiarbetet mycket eftersom jag ville hålla den tekniska sidan simpel då det handlade om en så intim scen. Skådespelandet i dessa bilder var precis det jag ville - blickarna berättar det viktigaste och skapar stämningen.

Det som däremot inte lyckades såsom jag önskat var bilderna där det krävdes fysisk interaktion av Sara som spelade Maryam. Hon vägrade göra som jag bad henne, till exempel falla ner på marken eftersom hon inte ville sätta sin kropp i spel och möjligtvis

känna smärta. Hon hade tidigare skadat sig då Jonathans vapen träffat hennes knä. Knäet var nu ömt och hon kunde inte använda det som jag ville. Detta löste vi genom att ändra några bilder. Scenen tappade litet i intensitet, men vi fick den inspelad.

Vad beträffar nya utmaningar kan nämnas stridsscenen i green screen miljö och stand-in skådespelare. Jag hade tidigare valt att Agneta Lindroos, som är bosatt i Vasa, skulle spela Ofria i mars. På grund av resursbrist och därmed försening av stridsutrustningen var vi tvungna att ändra bildplaneringen en aning vilket ledde till att vi denna dag behövde en skådespelare vars ansikte inte kom att synas, vars rollkaraktär blir skjuten i huvudet och efter det får ligga på golvet resten av dagen. Inte direkt det optimala rekryteringsläget. Som tur fick vi en väldigt bra och motiverad skådespelare att delta, och hon verkade även nöjd då dagen var slut. Jag lärde mig att det enda sättet att behandla situationen som regissör är att hålla en viss kyla och proffsighet utan att belasta sig själv med dåligt samvete, man har helt enkelt inte råd med det.

Stridsscenen blev bättre än vad jag förväntade mig. Soldaternas utrustning gjorde sekvensen våldsam och stor. Jag minns allas häpnad efter första tagningen, då utrustningen för första gången blivit utsatt för stora rörelser, hårda kollisioner och snabba ryck.

Även om innehållet fungerade var dagen otroligt tung. I ett skede var vi rejält försenade (ca. 1 1/2 h), och jag gick bakåt i tidtabellen för att ta på nytt Maryams reaktion på Ofrias död. Jag diskuterade med Sara och vi var båda missnöjda med det vi redan en gång gått vidare ifrån. Jag gjorde beslutet att bilden måste tas på nytt, samtidigt som jag riskerade tidtabellen. Slutligen fick vi den reaktion vi ville ha och kunde gå vidare i vetenskap om att detta var det rätta beslutet. Efter lunch tätade vi arbetstempot och blev klara i tid.



Bild 6 Bild från den sjätte inspelningsdagen. Även om vi använde oss av grön bakgrund byggde vi en del fysiska scenografi-element såsom hyllan mitt i bild.

5.4.7 Den sjunde inspelningsdagen

Den sista inspelningsdagen i LUME. Jag kunde känna en viss nervositet över att vi var så nära nu att det inte går att misslyckas. Alla i teamet var mer eller mindre rastlösa och det visade sig bli en tung dag då skådespelarprestationerna kom att bli avgörande för filmen. Dessutom spelade vi in en av de mest avancerade bilder jag någonsin varit med om att göra. Under sista inspelningsdagen spelade vi in filmens sista bilder som äger rum på arenan. Våra huvudpersoner bemöter en stor folkmassa i form av publik, de bemöter översteprästen, dödsängest och slutligen döden. Vid sidan om detta kräver scenen en interaktion mellan fader och dotter som inte sett varandra på över ett sekel.

Vad beträffar mängden bilder var dagen inte lika intensiv som den femte inspelningsdagen, men som sagt hade vi en stor och svår utmaning att plåta. Det handlar om bilden där en av fångarna kastas i strålen och där Maryam plockas ur sina kedjor för att bli inslängd i strålen. Slutligen skulle vi fånga Thesus reaktion. Vi hade med fotografen Jonathan bestämt oss för att filma hela sjoket i en tagning så att kameran rör sig på en bana formad som en halvmåne. Detta kom att bli VFX –mässigt också en stor utmaning. För

att få ihop bilden använde jag faktiskt en metod som jag lärt mig av Erik Söderblom under Erik XIV –operans repetitioner. Det handlar om att *bygga* upp en scen och bild av olika element. Det gällde att få timingen, skådespelarprestationen och kamera-arbetet att fungera på rätt sätt. Så jag *byggde* upp helheten bit för bit. Först gick vi igenom scenen och dess element muntligt. Det gällde att få sex stycken skådespelare att göra exakt rätt sak i rätt stund. Sedan gick vi igenom den utan kamera och utan kedjor som skrapade och skadade våra skådespelare. Sedan tog vi kameran med, så att skådespelarna kunde anpassa sig till dess rörelser eftersom rätta saker måste ske på rätt stund. Rätta saker skulle synas i bild i rätt ställe. Samtidigt kunde kameravagnens dragare öva upp sig med bildens rytm. Sedan tog vi kedjorna med, soldaterna klädde sig i sina hjälmar som försämrade deras synfält. Vi gjorde en generalrepetition där jag gav min sista personregi åt skådespelarna. Slutligen fick vi bilden och de olika elementen ihop.

Den sista dagen spelade vi in bilder som i vilka vår live action kom i kontakt med VFX. Fångarna skulle kastas i strålen mellan Gonthrion och Sarpedon. Att kasta skådespelare orsakar alltid problem. Vi byggde en stor bädd av madrasser som i vilka skådespelarna kunde landa tryggt från plattformerna vi byggde.

Mot slutet av sista dagen kändes det som om jag drog ett berg med rep. De två sista bilderna var viktiga, och det fanns massor med nervositet i luften och nivån av koncentrationen var låg. Vi hade två närbilder där Thesus ser sin dotter ”dö”, i den andra plockas han loss ur sina kedjor och förs själv till döden. Jonathan Hutchings hade svårt att få rätt känsla och jag måste regissera honom till mitt yttersta: med försiktighet för att inte rubba honom samtidigt som jag var tvungen att ge ganska precisa direkttioner. Vi tog många tagningar vilket måste ha skapat ännu mer nervositet i hela teamet. Slutligen fick jag det jag ville och efter sista bilden kom en stor lättnad över mig.

6 EGEN REFLEKTION

Jag kan definitivt hålla med Weston (1999 s. 18-19) om att ”regi av film och televisionsfilm är ett yrke med höga insatser. Arbetet kräver varje stund din fulla uppmärksamhet, du måste använda alla dina krafter och driva dig själv till det yttersta”.

Jag upplever att jag som regissör inte endast varit koncentrerad på personregin utan även tagit alla teammedlemmars goda idéer och satt dem ihop. Min uppgift som regissör skulle jag vilja definiera som ett *filter* och en *ihopsättare* av allt och se till att slutresultatet blir en helhet.

6.1 Vad jag har lärt mig

Under inspelningsprocessen av Gonthrion lärde jag mig vikten av tydlig instruering i personregin. Eftersom arbetsmiljön och slutresultatet var så abstrakt för skådespelarna måste jag först skapa ett ömsesidigt pålitlighetsförhållande med dem så att de kunde fullständigt lita på det jag säger och jobba med min regi som utgångspunkt. När jag nått detta gäller det att själv göra sitt förberedande arbete så bra som möjligt då det beror på en själv hur lyckad helheten blir. Sedan gäller det att vara nära skådespelaren och vara mänsklig för att få äkta, trovärdiga reaktioner.

Om man vill lyckas med ett stort, tungt projekt som inte tidigare gjorts på denna nivå krävs det mycket passion och tro på sitt projekt. Så mycket att det smittar över till andra. Man måste även samarbeta med personer som är bättre än en själv vad beträffar de områden man själv inte hanterar så bra, i mitt fall handlade det om allt från VFX – planering till kostymdesign, filmfotografering till scenografi. I detta skede kommer frågan om tillit även upp. Man måste kunna lita blint på sina medmänniskor och även visa det för att skapa en motivation och känsla av kunnande i gruppen.

I ett projekt som Gonthrion lärde jag mig att det är av ytterst stor vikt att kunna hantera helheter och att lära sig snabbt saker som man måste förstå när man håller på med inspelningar i en tekniskt utvecklad miljö. Man måste kunna förstå de tekniker man använder sig av och hur man skall anpassa sig själv, sitt arbete och skådespelarnas arbete i denna miljö. Man måste helt enkelt förstå sig på VFX och hur det fungerar i ett filmskapande sammanhang för att kunna tillämpa sin personregi.

6.2 Vad är det som skapar trovärdighet?

Trovärdighet skapar man genom att se människan i karaktären. Regin skall i sin tur försöka förverkliga denna människa bakom karaktären. Jag märkte att detta gäller lika mycket i ett regiarbete om man använder sig av en tekniskt utvecklad miljö eller inte. Jag utgår mycket från castingen och vidare till skådespelaren som jag vet och vill att skall porträttera en roll. Ur en praktisk synvinkel betyder detta att jag utgår från skådespelaren och ställer till exempel honom/henne ofta frågan: ”Hur skulle du göra i denna situation?”

I en film som denna handlar det mycket om att kunna se framför sig saker som inte existerar. Jag använde mig mest av teaterskådespelare vars yrke går mestadels ut på detta. Trovärdighet skapas genom känsla av konkreti.

Under inspelningarna, efter att ha insett realiteterna med att spela in en film i en tekniskt utvecklad miljö, strävade jag efter en ”nära” regi som hade som syfte att få skådespelarna att glömma omgivningen och koncentrera sig på varandra och deras interaktion med varandra. I scener och situationer som krävde interaktion med en icke-existerande omgivning tog jag mig till fysiska element i studion, ljusen och fläktarna vi använde. Resten gick ut på att lita på att skådespelaren får sin prestation ihop. Mot slutet av inspelningarna blev skådespelarna även vana med den tekniskt utvecklade miljön vilket underlättade mitt arbete.

7 RESULTAT

I denna delen av arbetet svarar jag på de forskningsfrågor jag ställde i början:

”Hur skall man som regissör utöva personregi i en tekniskt utvecklad miljö för att få en önskad prestation av skådespelaren?”

Att fungera som regissör i en tekniskt utvecklad miljö kräver inlevelseförmåga, tålamod, förståelse för andra människors arbete, förmåga att lära sig snabbt, anpassningsförmåga, passion samt ömsesidig tillit mellan skådespelare och arbetsgrupp.

Att regissera i en tekniskt utvecklad miljö kräver kunskap över den teknologi som är i användning. Man måste kunna förstå de olika tekniska arbetsredskapen (såsom t.ex. tracking, keying etc.) för att kunna maximera deras användning samt att få filmen gjord så att alla arbetsfaser i postproduktionen går att utföra. För att få en önskad prestation av skådespelaren måste man hjälpa skådespelaren att förstå i vilket sammanhang och miljö dennes karaktär är i. Dessutom skall man sikta på konkreti i den regi man ger skådespelaren samt använda sig av fasta fysiska punkter som existerar på inspelningsplatsen. Detta betyder användning av föremål i studios tak, scenografi-element samt andra skådespelare.

”Hur skall man som regissör förmedla sitt budskap så att en abstrakt inspelningsplats blir konkret för skådespelaren?”

För att förmedla sitt budskap som regissör i en abstrakt inspelningsplats krävs kunskap att kunna dela sin vision både muntligt och visuellt. Det gäller att använda sig av tidigare bra fungerande metoder såsom previsualisering för att nå sitt regimässiga mål samtidigt som man måste fördjupa sig i de klassiska personregimetoderna för att hålla karaktärerna trovärdiga. Dessa två metoder kan dock vara i konflikt med varandra eftersom den tekniska sidan kräver mycket planering för slutresultatet medan skådespelararbetet kan ta skada av för tydliga visioner av slutresultat, såsom t.ex. previsualiseringen. Denna konflikt löser man genom att lämna utrymme för litet improvisering i previsualiseringsskedet: det gäller att planera bilder i vilka dina karaktärer får utrymme att agera fritt och reagera på sin virtuella omgivning. En annan aspekt till detta är också tiden: om man planerar in tid i sina bilder och sätter ”luft” mellan de olika momenten så har skådespelaren utrymme att agera mer fritt.

Man måste ha ett öppet sinne för teknologiska framsteg inom filmbranschen eftersom ibland är teknologin ett hjälpmedel istället för ett hinder. Det som också kan nämnas är vikten av användning av fysiska element så mycket som det bara går. En teknologiskt utvecklad inspelningsmiljö är ofta fylld med abstraktioner och då är även de minsta konkreta elementen till stor nytta, såsom till exempel monitorn i taket som fick fungera som stand-in för översteprästen då *Thesus* och *Maryam* är i arenan.

Avslutningsvis kan jag konstatera att det är viktigt att omringa sig med personer som är mer kunniga på att handskas med filmteknologi än en själv. Att göra en teknologiskt utvecklad film är i allt större grad en summa av många människors insats, inte bara regissörens. Därför gäller det att få alla medlemmar av inspelningsteamet samt skådespelarna motiverade och inspirerade.

KÄLLOR / REFERENCES

Weston, Judith. 1999, *Näyttelijän ohjaaminen – Kuinka luoda vaikuttavia esityksiä televisioon ja elokuvaan*. 1 uppl., Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy Kustannusosakeyhtiö Nemo, 363 s.

Vestin, Martha. 2000, *Regi – kreativitet och arbetsredskap*. 1 uppl., Bjärnum: Bjärnum Tryckeri AB, Carlsson Bokförlag, 149 s.

Hauser, Frank & Reich, Russell. 2003, *Notes on Directing*. 2 uppl., Storbritannien: CPD (Wales) Ltd, Ebbw Vale, Atlantic Books, 127 s.

Rosenthal, Alan. 2002, *Writing, Directing and Producing Documentary Films and Videos*. 3 uppl., USA: Library of Congress Cataloging-in Publication Data, Southern Illinois University Press, 392 s.

Ekström, Mats & Larsson, Larsåke (red.). 2010, *Metoder i kommunikationsvetenskap*. 2 uppl. Indien: Replika Press Pvt Ltd, Studentlitteratur AB, 339 s.

Tillgänglig: http://en.wikipedia.org/wiki/Match_moving Hämtad 22.10.2013 (Översatt av engelska skrib. anm.)

Tillgänglig: http://sv.wikipedia.org/wiki/Chroma_key Hämtad 22.10.2013 (Översatt av engelska skrib. anm.)

