

Planering och skapande av en kortfilm

Rikhard Lähdeaho

Examensarbete
Medieteknik
2013

Rikhard Lähdeaho

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Medieteknik
Identifikationsnummer:	4192
Författare:	Rikhard Lähdeaho
Arbetets namn:	Planering och skapande av en kortfilm
Handledare (Arcada):	Johnny Biström
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta arbete handlar om hur kortfilmen ”Rakkaus on vain sana” blev skapad. Det berättas om hur idén till manuset hittades på och hur idén blev anpassat till ett manus. Dessutom tittas det på hur skådespelarna skaffades till projektet och hur regisseringen gick till. Lite mer detaljrikt berättas det om inspelningarna och hur editeringen gjordes i postproduktionen. Fastän det berättas om de mest centrala delarna av produktionen så är detta dock inte en steg för steg guide på hur man skapar en kortfilm. Syftet med arbetet är att se vad det krävs för att skapa en kortfilm med nollbudget och ensam. Med ensam menas att allting bortsett från skådespelandet gjordes av en person. Hela processen, från manus till färdig film, tog omkring ett år. Kortfilmen blev 19 minuter lång. Kortfilmen skickades till Tampere film festival men den kvalificerade inte för att bli visad under festivalen. Resultatet av arbetet är att det är fullständigt möjligt att ensam skapa en kortfilm, men att man i detta fall kunnat undvika en del problem med mer utförlig planering. Därför rekommenderas det att även andra kortfilmsskapare satsar extra mycket på planeringen.</p>	
Nyckelord:	Kortfilm, manus, regissering, nollbudget
Sidantal:	37
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	27.3.2013

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Media Technology
Identification number:	4192
Author:	Rikhard Lähdeaho
Title:	Planing and creating a short film
Supervisor (Arcada):	Johnny Biström
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>This thesis work describes how the short film "Rakkaus on vain sana" was created. It depicts how the idea for the script was formulated and how the idea was adapted into a screenplay. Additionally it discusses how the actors were acquired for the project and how the directing played out. The actual recording and the post production editing is described with a little more detail. Although this thesis work covers the most central parts of the production, this is not a step by step guide on how to create a short film. The aim of this work is to see what it takes to create a short film alone with a zero budget. What is meant by being alone is that everything apart from the acting was done by one person. The entire process, from script to finished film, took about a year. The finished short film was 19 minutes long. It was sent to the Tampere Film Festival, but it did not qualify to be shown during the festival. The result of this thesis work is that it is entirely possible to create a short film alone, but that in this case, some problems could have been avoided with more detailed planning. Therefore it is recommended that other short film makers invest extra effort in planning.</p>	
Keywords:	Short film, screenplay, directing, zero budget
Number of pages:	37
Language:	Swedish
Date of acceptance:	27.3.2013

INNEHÅLL

1 INLEDNING	7
1.1 Introduktion.....	7
1.2 Syfte	8
1.3 Avgränsning	8
1.4 Teoretisk referensram	8
2 SKRIVA OCH RITA	9
2.1 Manus	9
2.2 Storyboard	15
3 FÖRBEREDELSE	15
3.1 Utrustning.....	16
3.2 Kamera	16
3.3 Ljud	17
3.3 Filmningsplats	17
4 SKÅDESPELARE	18
4.1 Sökning	19
4.2 Personregi	19
5 FILMNING	21
6 POSTPRODUKTION	23
6.1 Videoeditering	24
6.2 Ljudeditering.....	26
6.2.1 Högtalaren.....	26
6.3 Photoshop	26
6.4 After Effects	30
6.4.1 Panu vaknar	31
6.4.2 Nella visas för första gången.....	31
6.4.3 Blodmätaren.....	33
7 DISTRIBUTION	34
8 DISKUSSION	35
Källor	36

Figurer

Figur 1. Dramats struktur (Dahlgren 2002)	14
Figur 2. Utrymmets uppdelning	22
Figur 3. Zoomningsteknik	25
Figur 4. Serietidningslayout	27
Figur 5. Watercolor insticksprogrammets resultat	27
Figur 6. Ett test för att se hur det skulle se ut om man ritar av konturerna	28
Figur 7. Färdiga bilden som användes i kortfilmen	29
Figur 8. Planeringsbilden på hur allting skall ställas upp	31
Figur 9. Färdiga bilden som användes i kortfilmen	32
Figur 10. Blodcontainern filmas	33

FÖRORD

Jag vill tacka min handledare Johnny och min granskare Andrey. Samt alla som var med och gjorde denna kortfilm möjlig; Toni Paavola, Mari Auranen, Niklas Sundgren, Daniel Hagelberg, Annina Hyytinen, Mira Rauhalinna, Tommi Lahtinen, Mika Paaso, Andreas Åkesson och Miika Granö. Jag vill också tacka min familj och vänner för det stöd jag fått under det gångna året.

1 INLEDNING

Jag har hela mitt liv varit intresserad av att skapa innehåll inom media. Jag började med att göra ”radioprogram” med min syster och min kusin. Efter att jag hittade min pappas videokamera bytte jag media till film och gjorde ett dussin kortfilmer. När jag sedan började gymnasiet så började jag undersöka med editering, före det hade alla kortfilmer varit sådana att man satte på kameran och filmade. Om något gick snett så spolade man tillbaka och filmade scenen på nytt. Under de åren då jag gjorde editering så filmade jag inte en enda kortfilm.

Efter fem lärorika editerings år tänker jag se hurudan kortfilm jag kan skapa med de färdigheter jag skaffat under åren. När jag började planera mitt examensarbete bestämde jag mig för att göra det jag alltid velat göra, en kortfilm som jag skickar till Finlands största filmfestival Tampereen elokuvajuhlat (Tampere film festival). Kortfilmen som skapas hör till genren drama och thriller och har hasardspel som det centrala temat.

1.1 Introduktion

Före man trycker på kamerans bandningsknapp så finns det en hel massa saker som måste göras. Att skapa en kortfilm kan vara så svårt eller lätt du vill göra det för dig själv beroende på hur högt du sätter ribban. Alla tidigare kortfilmer och videor jag skapat har varit i genren komedi med lite aktion blandat in här och där, men under årens lopp har jag kommit fram till att komedi är väldigt subjektivt. Alla människor har sina egna smaker inom humor. Att skapa något inom komedi som människor kan universellt säga att det var bra är svårt för att komedi är en väldigt svår genre. I drama och thriller är det däremot berättelsen som är i centrum, och vem som helst kan uppskatta en väl berättad berättelse. Så jag bestämde mig för att försöka skapa en bra berättelse och det är det som det här arbetet kommer att handla om. Mer specifikt så kommer det att handla om planeringen och produktionen av kortfilmen ”Rakkaus on vain sana” som handlar om ett ungt par som blir kidnappade och mannen hamnar att spela ett väldigt inhumant hasardspel för att komma ur knipan och rädda sin flickväs liv. Jag var ansvarig för ma-

nuset, inspelningen, regin och postproduktionen. Så bortsett från skådespelande gjorde jag allt annat, vilket visade sig vara väldigt ansträngande.

1.2 Syfte

Syftet med detta projekt är att se vad det krävs att ensam med nollbudget kunna skapa en kortfilm. Hur mycket tid måste man sätta på projektet? Vilka delar av projektet måste man satsa mer på för att effektivast få projektet att skrida framåt. Jag kommer också att titta mer noggrant på vissa delar av produktionen som manus, inspelandet och postproduktionen.

1.3 Avgränsning

Detta arbete kommer inte att behandla alla aspekter av produktionen. Jag kommer ytligt att behandla största delen men går djupare in på nyckeldelarna, de delar som är mest centrala och de delar som signifikant ändrade på produktionen. Som editeringsprogram använder jag Final Cut Express 4 HD, Adobe After Effects CS4 och Adobe Photoshop CS4 men jag kommer inte att skriva om hur man använder programmen. Jag kommer att berätta vad jag strävar efter och hur jag skall uppnå det men själva utförandet kommer jag inte att behandla.

1.4 Teoretisk referensram

Det finns finska examensarbeten som behandlar ämnet om hur man skapar en kortfilm men det finns inte ett på svenska. Det finns alltså tidigare forskning i ämnet men jag grundar inte min teori på dem för att de inte är relevanta p.g.a. att de inte var nöjda med sin slutprodukt och berättar inte om problemen som de stött på. Mitt arbete grundar sig inte på någon särskild källa, utan teorin är antingen lärt från tidigare eller inhämtad från en kombination av olika källor. Teorin kommer sedan att användas för att skapa en så bra produkt som möjligt. En väsentlig webbsida som har information om allting angående en films produktion är VoodooFilm.com och den användes väldigt mycket. I detta arbete användes det mest elektroniska källor.

2 SKRIVA OCH RITA

Manuset är filmens ryggrad, det är den fundamentala byggstenen som hela filmen bygger sig på. Regissören, producenten, scenografen och skådespelarna använder sina individuella talanger för att översätta manusförfattarens text till film. För att skapandet av en film väsentligen är ett grupparbete så måste manusförfattaren förstå att visa vad som händer i handlingen snarare än att berätta det (The Writers Store 2013). För att jag hade rollen som manusförfattare, regissör, producent och scenograf så skrev jag kanske lite mer beskrivande text än vad det borde ha varit, men det var mer som fotnoter till mig än något annat.

En annan viktig sak som kan, men inte måste, göras före man börjar filma är att rita en scen för scen visualiserad version av manuset, en storyboard. Storyboardkonceptet blev utvecklat på 1930-talet av Walt Disney företaget för sina animerade filmer och blev allt populärare på 40-talet (Dennis 2010).

2.1 Manus

I detta relativt långa kapitlet går vi igenom hur iden blev ett koncept och hur konceptet blev till ett manus. Inspiration fick jag av Nobuyuki Fukumotos verk *Tobaku Mokushiroku Kaiji / Gambling Apocalypse Kaiji*, härmed refererad som *Kaiji*, och *Tobaku Haooden Zero / Gambling Emperor Zero*, härmed refererad som *Zero*. Fukumoto är en japansk manga artist som är känd i fjärran östern för sina unika hasardspelsidéer och djupt psykologiska analys av karaktärer samt väldigt distinkta konststil. Fukumotos första verk som jag såg var *Kaiji*. *Kaiji* handlar om en ung man som hamnar i skuld men för att han inte vill spendera de nästa 11 åren för att betala allting tillbaka så hoppar han ombord ESPOIR fartyget där han måste spela hasardspel mellan liv och död. Jag var först skeptisk på grund av hur Fukumoto ritade sina karaktärer, de är rakt ut sagt fula, men när man börjar läsa så glömmer man det för att berättelsen är så fängslande. De unika hasardspel som används är geniala. Idén i spelet kan vara hur enkel som helst men det finns ändå väldigt mycket djup i den. Som ett exempel kan vi ta det allra första hasardspelet i *Kaiji*, sten papper sax. Reglerna till sten sax påse är enkla, men när du

tillägger begränsningen att du får använda varje alternativ endast tio gånger så får spelet helt nya dimensioner. Alla hasardspel som Fukumoto hittat på är enkla att lära sig men för att vinna så måste man förstå spelet. Jag ville ha ett sådant hasardspel i min kortfilm; lätt att förstå men som hade lite djup i sig.

Första steget var att hitta på ett enkelt spel. Inspiration fick jag av Zero, Fukumotos nyaste verk, vilket handlar om en ung pojke som mer eller mindre blir tvingad att vara med i "Kingdom of Dreams". Kingdom of Dreams är ett test i vilket Japans rikaste man söker en person som skall vara hans representant i miljardärernas hasardspel där vadet är mer än 100 triljoner Yen. I Kingdom of Dreams skall man samla åt sig tre ringar för att få gå vidare. Ringar vinner man genom att spela hasardspel, men om man förlorar så blir man på något sätt fysiskt skadad. Största delen av hasardspelen håller på i en kort stund och har enkla regler. Det allra första hasardspelet som Zero spelar handlar om att han och hans opponent turvis skall sätta sin hand in i en handskeliknande manick och sedan slår opponenten med en mejsel på något av fingrarna och om fingret inte var skyddat så blir den avklippt. Av det fick jag idén till min fingergiljotinmaskin. Själva spelet klistrade jag ihop av olika nyanser av hasardspel som spelas i Fukumotos verk. Så spelet i "Rakkaus on vain sana"-kortfilmen är som följer; spelaren får sju spelkort från äss till sju. Under varje runda väljer spelaren ett kort och sätter det på bordet, sedan kastas en tärning. Om kortets valör är högre än tärningens valör så vinner spelaren och ingenting händer och kortet kan inte spelas på nytt. Medan om kortets valör och tärningens valör är samma så vinner spelaren och han får använda kortet på nytt. Om kortets valör är mindre än tärningens valör så då förlorar spelaren rundan och på samma gång ett finger. Allting byggdes runt denna idé. Tillnäst berättas det om handlingen, om ni inte har sett kortfilmen ännu så titta på den före ni läser vidare. Kortfilmen hittas på YouTube med sökorden "Rakkaus on vain sana".

I början av filmen ser vi Panu och Nella som står och väntar på tåget. Genom att de kramas förmedlas informationen om att de sällskapar, för att i finska samhället betyder beröring att man är intim med personen ifråga. Efter det drar hon fram samtalsämnet om kärlek, vilket han inte tycker om. Panu tycker om Nella, han trivs med henne men hans känslor har inte utvecklats så långt att han skulle kunna med hela sitt hjärta säga att

han älskar henne. Detta är ett samtalsämne som dessa två har pratat om tidigare. Diskussionen slutar varje gång på samma sätt, vilket det gör nu också. Nella stormar iväg med Panu i hämlarna. Han försöker blidka henne men han blir attackerad bakifrån och innan han hinner göra något så är han redan medvetslös.

När Panu vaknar får han till sin förskräckelse se att hans hand är inne i en stor metallåda som har en massa kablar stickande ut ur sig. Innan han hinner göra någonting börjar en kvinnoröst tala med honom. Rösten kommer från en högtalare på väggen mittemot honom. Rösten förklarar spelets regler steg för steg, under vilket han gör vad rösten säger. Efter förklaringarna har Panu ännu en massa frågor till vilka han får svar men för att han inte skall spela bort mer tid visar kidnapparna att även Nella blivit kidnappad och hon har blivit denna grymma spels klocka. Med fem minuters mellanrum pumpas det 2 dl blod från henne och när det gått 30 minuter så kommer hon att dö. Oberoende av detta spelar Panu lugnt och strategiskt, men när han förlorar en runda och måste betala priset för det så börjar det sjunka in att det inte är någon lek. Men när han blir rädd så förstärks hans skarphet på samma gång, vilket leder till att han hittar på ett sätt att fuska.

Nästa runda sätter Panu ut treans kort och när tärningen kastas så blir det en sexa. Han ser sin chans. Han gömmer sexans kort i sin hand och medan han pratar så sträcker han fram handen och skjuter sexans kort under treans kort. Sedan med en obruten rörelse svänger han om korten så att sexan kommer överst och på det viset vinner han rundan. Panu förlorar ännu ett finger före den allra sista rundan. Högtalaren berättar till Panu att om han vinner sista rundan får han lika många poäng som kortet han har kvar är värt, vilket i Panus fall är antingen två eller sex poäng. Med poängen kan han köpa tillbaka sina avklippta fingrar. Ett finger kostar ett poäng vilket betyder att Panu behöver minst två poäng för att få båda sina avklippta fingrar tillbaka. Men vid det här laget har Nella mist så mycket blod att hon behöver en blodtransfusion för att kunna överleva och det kostar tre poäng. Panus alternativ är att antingen rädda båda sina fingrar och gå fri medan Nella dör, eller så kan han riskera allting och försöka rädda henne. Han behöver inte tänka länge innan han kommer fram till att han helt enkelt måste rädda Nella, men för att göra det behöver han tur. Vilket han har för att tärningen som kastades i sista rundan blev en sexa. Panu satt ut en tvåa så han behöver endast byta ut tvåan till en sexa, på

samma sätt som han gjorde tidigare. Allting verkar gå smidigt enda tills mannen, som har varit i samma rum som Panu och kastat tärningen varje gång, sträcker fram handen för att ta tärningen. Panu tror att mannen skall ta korten från bordet så han drar korten till sig själv men för att han inte satt tillräckligt med tyngd på korten så glider sexan av och avslöjar tvåan. Då blir det klart till kvinnan i högtalaren att Panu har fuskat och han måste betala för det. Mannen täcker Panus ansikte med en handduk som är dränkt med kloroform, vilket leder till att Panu blir snabbt medvetslös.

Panu vaknar i att han hör hur någon diskar i bakgrunden. Han öppnar ögonen och tittar på sin vänstra hand, den handen som var inne i giljotinmaskinen; alla fingrar är intakta. På samma ögonblick hör han hur Nella håller på och gnäller om att han inte borde suppa så mycket. Panu stiger upp ur soffan och går fram till Nella och kramar henne bakifrån. Hon blir lite till sig men innan hon hinner säga något säger Panu att han älskar henne. Nella blir rörd och vet inte vad hon skall svara så hon stammar och svarar till sist att hon älskar honom också. Just då knackas det på ytterdörren. Nellas föräldrar verkar ha kommit i förtid och Panu stinker alkohol så Nella knuffar honom in på toan så att han kan ta en dusch och byta kläder före han träffar hennes föräldrar.

Nella öppnar dörren för vem hon tror är hennes föräldrar, men utanför dörren står det två män av vilken den ena är mannen som kastade tärningen. Hon stiger ut i korridoren och stänger dörren bakom sig. Den kortare av männen frågar om Panu sagt att han älskar henne. Nella blir generad och undrar hur hon kan visa sin tacksamhet till vilket mannen säger att så länge hon betalar räkningen så är allt bra. Hon räcker över ett kuvert som är fullt med pengar. Mannen tar emot pengarna och börjar räkna dem. Nella undrar vad de gjorde till Panu som fick honom att säga att han älskar henne till vilket mannen svarar att det i kontraktet stod att man inte får fråga om deras metoder. Summan i kuvertet var korrekt så männen tackar och går sin väg medan Nella går tillbaka in.

Männen stiger in i en hiss. När dörrarna stängs börjar den kortare mannen fundera hur det kan vara så svårt att säga ”jag älskar dig”. Kortare mannen frågar hur många besök det var idag och som svar får han sju. Tillnäst frågar han hur många besök de har ännu kvar till vilket den andra mannen svarar sexton.

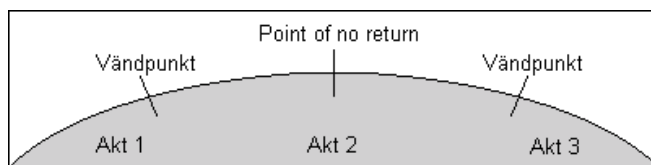
Så det finns en organisation som tar betalt för att kidnappa par och sätter dem i en situation var den ena parten slutligen förstår att den älskar den andra. Vi vet inte vad som händer om det inte lyckas. I början av filmen ges den bilden att Panu är den så kallade onda personen för att han inte vill prata om kärlek och att han är nästan likgiltig mot Nella, men när han blir tvungen att spela hasardspelet så flyttas sympatierna till Panus sida. Då tror man att den onda parten är organisationen som kidnappade dem. Men när det kommer fram att det var Nella som köpt denna tjänst så sluts cirkeln. Vem är den onda parten? Är det Panu, organisationen eller Nella? Hur långt är en människa färdig att gå för att få veta om en annan älskar dem?

En sak som jag måste påpeka om är svaret som Panu får när han frågar av högtalaren varför han har sju kort fast det finns endast sex rundor i spelet. Kvinnan i högtalaren svarar att det är endast därför så att hon inte skulle veta vilket kort Panu kommer att spela i sista rundan. Det var meningen att hon ljuger så att Panu inte börjar misstänka något, men för att få det fram så borde det ha satts in en scen där hon förklarar att hon ljög men den passade inte in för att det skulle bara ha dragit ut på tiden i onödan. Så idén bakom att ge sju kort var att sex utav de sju korten skulle spelas i rundorna och sista kortet ger sedan poängen. Men för att få lite mer djup i spelet, och för att ge en chans till fusk, valdes det att om kortet och tärningen har samma valör får spelaren använda kortet på nytt.

Handlingen till kortfilmen pusslades ihop på tågresa då jag pendlade mellan Kyrkslätt och Helsingfors. Det tog två timmars tid per dag under två månaders tid användes det för att få historien att gå sömlöst ihop. Det bestämdes genast i början att kortfilmen skall ha så få skådespelare som möjligt för att försäkra att på att projektet skulle hållas hanterbart. Ju mer människor, desto större risk för problem. Ett sätt att få ner på mängden karaktärer var genom att slå ihop två karaktärer till en. Detta gjordes med organisationens män. Originellt var det meningen att finnas fem men jag fick numret ner till två efter lite omskrivningar.

Manuset skall skrivas med typsnittet Courier och teckengrad 12, orsaken för att det är så specifikt är p.g.a. formateringen, en sida i manuset är en minut i filmen (The Writers Store 2013). Det lyckades ganska bra. Manuset var 17 sidor långt och kortfilmen blev 19 minuter lång. Jag har skrivit manus tidigare, men detta var första gången som jag formaterade manuset enligt den officiella standarden. Som exempel på ett manus användes Quentin Tarantinos Pulp Fiction manus och som litteraturiskt stöd användes Peter Dahlgrens artikel "Så skriver du ett filmmanus - formatregler" (Dahlgren 2002). Det som ställde till med problem var att jag inte helt visste när jag skall sluta en scen och börja på nästa. I början gick det lätt för att det var korta snuttar på olika ställen. Men när vi kommer till andra akten, var vi är inne i tortyrrummet, så är vi på samma ställe väldigt länge. Före jag märkte det hade andra akten blivit till bara en enda scen. Det hade ingen direkt verkan på filmningarna eller postproduktionen, men manuset ser konstigt ut för att det finns bara sex stycken scener. Filmer delas klassiskt in i tre akter vilket Peter Dahlgren (2002) förklarar väldigt bra på följande sätt:

"Den dramatiska berättarmodellen är uppbyggd enligt tre akter. Mellan dessa akter sker vergångar där berättelsen förs framåt genom att konflikten "spetsas" mot sitt yttersta. Dramat går väldigt kortfattat ut på att en bomb dimper ner i huvudkaraktärens vardag och att denne måste kämpa tills han vinner eller förlorar. Man kan se det som en "Vem vinner?"-historia.



Figur 1. Dramats struktur (Dahlgren 2002)

Akt1 (början) - Anslag och presentation

Akt2 (mitten) - Fördjupning och konfliktupptrappning

Akt3 (slutet) - Konfliktförlösning och avtoning

Mellan dessa akter sker första vändpunkten (mellan akt 1 och 2). I mitten av akt 2 uppstår point of no return och övergången mellan akt 2 och 3 byggs över av ytterligare en vändpunkt."

I detta arbete kommer jag att referera till de första två minuterna som första akten; det är scenerna tills Panu blir medvetslös. Akt två är det som händer inne i tortyrrummet och sista, tredje akten, är hemma hos Panu och Nella.

Manuset är skrivet på finska av två orsaker. Det första är för att det skulle vara lättare att hitta skådespelare, om manuset skulle ha varit på svenska så skulle jag ha blivit tvungen att skaffa skådespelare som kan tala svenska, vilket inte skulle ha varit lätt. För det andra, om filmen skulle ha varit på svenska så borde jag ha översatt allting till finska och lagt till finska undertexter för att kunna skicka den till Tampereen elokuvajuhlat.

Som tidigare sagt så pusslades handlingen ihop på tågresor och de viktigaste nyckeldelarna skrevs upp på telefonen. Efter att handlingen var klar skulle den skrivas ner på papper. För att filmen fanns klar i mitt huvud var det inte svårt att renskriva den på datorn. Det som är synd är att jag inte hade någon som läste igenom mitt manus och kommenterade det. Jag kontaktade två lärare på Arcada för att be dem att titta på det. Den ena var vänlig och ville gärna läsa igenom manuset men det kom sedan fram att han inte kunde finska. Den andra läraren fick jag aldrig ett svar från, och vid det laget fanns det så lite tid kvar till filmningarna att några större ändringar inte kunde göras.

2.2 Storyboard

Efter att manuset blivit skrivet började storyboarden skissas. Hela manuset fanns som en klar film i mitt huvud så det bara handlade om att få allting ritat på papper. På grund av brist i bildkonstnärliga talanger så blev karaktärerna för det mesta stickfigurer.

Filmningsdagarna blev bestämda före storyboarden var färdig vilket ledde till att vi vid några scener måste klara oss med mina tankar och interna bilder av storyboarden. Under och efter filmningarna kom jag fram till att det är viktigt att satsa på sin storyboard. Det hjälper väldigt mycket när man har allting ritat på papper så behöver man inte hela tiden stanna upp och tänka på hur det var meningen att filma nästa scen.

3 FÖRBEREDELSE

Före filmningarna börjar måste man se till att man har all den utrustning som man kommer att behöva. En bra sak att komma ihåg, om man filmar på vintern, är att ha med extra kläder i det fallet att någon börjar få kallt. En annan viktig sak som man måste

komma ihåg är att reservera tillräckligt med tid, hellre ha för mycket tid än att brådska för att hinna få allting gjort.

3.1 Utrustning

Tredje akten som filmas i tortyrrummet hade som enda ljuskälla en halogentaklampa som surrade hela tiden, så den kunde vi inte använda. Därför skaffades det från en järnhandel en halogenlampa på stativ. Vissa scener, där flera människor pratar, kräver att mikrofonen rör på sig från en skådespelare till en annan. För dessa situationer byggdes det en boompole av ett teleskopiskt borstskaf. Annan bra utrustning att ha är ett stativ för kameran och ett stativ för mikrofonen.

3.2 Kamera

För att detta var ett projekt med nollbudget valdes kameran enligt det som fanns tillgängligt som i detta fall var en Canon Legria HFR16 videokamera. Canon Legria HFR16 är en FullHD videokamera som innehåller en kombination av en HD-CMOS-sensor, DIGIC DV III-processor och Canons HD-videoobjektiv (Canon). I större produktioner så filmas en scen från början till slut med flera kameror samtidigt, men för att vi endast hade en kamera till vårt förfogande så användes det en annan strategi. Fast det i manuset står att det bara finns sex stycken scener så under filmningarna skrevs det på synkronklappan en ny scen efter varje replik, detta endast för att underlätta arbetet i postproduktionen. Varje scen som var lite längre filmade vi in flera gånger och bytte kameravinkel ett par gånger, så att det skulle finnas mer urval i postproduktionen. Jag borde ha studerat kameran närmare så skulle jag ha lärt mig att det fanns en inställning, som var automatiskt på, i kameran som gjorde att om det inte fanns tillräckligt med ljus så kompenserade kameran för det. Detta orsakade att videomaterialet fick mycket brus i sig. För att kamerans skärm var så liten märktes inte bruset förrän vid editeringsbordet. Som tur så är det inte alldeles för märkbart och endast vid några instanser, men det skulle ha varit bättre utan brus.

3.3 Ljud

För inbandningen av ljudet på filmningsplatsen användes en Audio Technica ATR6550 shotgun mikrofon vilken var inkopplad i en Olympus VN-8600PC digital diktafon. Diktafonen passade bra i fickan så ljudteknikern hade lätt att röra på sig under filmningarna. Det användes också ett Millenium MS-2005 mikrofonstativ då flera scener efter varandra skulle filmas på ett och samma ställe utan rörelse. Ett par gånger glömdes mikrofonen att sättas på, vilket märktes först vid editeringsbordet. Vid dessa instanser användes kamerans inbandade audio istället.

3.3 Filmningsplats

Filmningarna skedde på fyra olika ställen. Först var det meningen att första akten skulle filmas på en spårvagnsstation, men för att det ställde till med så många problem så byttes platsen till en tågstation, Jorvas tågstation för att vara exakt. Jorvas tågstation valdes för att den var bredvid två av de andra filmningsplasterna, samt för att den är en liten station var det inte rör sig så mycket människor, så vi kunde filma utan att bli störda. Första filmningsplatsen, tågstationen, och andra filmningplatsen, skogsvägen, filmades på tio meters avstånd från varandra. Vi hade väldigt bra tur med vädret den dagen då vi filmade, det var visserligen kallt men men annars var vädret ypperligt.

Andra akten, som var filmens längsta scen, filmades i en barack på natten. Baracken hade valts genast när filmens idé blivit formulerad, för att den var ypperlig på alla de sätt. Det var meningen att rummet skulle se ut som ett av maffians tortyrrum, vilket det gjorde med de vita väggarna med små fläckar här och där och den stora och stadiga dörren. Rummet skulle ha sett även bättre ut med en hängande taklampa som skulle ha skapat mer atmosfär, och om det inte skulle ha funnits fönster. Synd så var det inte möjligt att få en hängande taklampa och fönstren kunde man helt enkelt inte ta bort. Allra helst skulle jag ha spikat fast fönstren med plankor men det fick vi inte lov till så vi fick täcka dem med rullgardiner istället.

Tortyrrummet var det enda rummet som vi måste möblera och dekorera specifikt för filmen. För att giljotinmaskinen skulle fästas i bordet, och vi inte hade ett bord tillgängligt som vi skulle få förstöra, så skaffade vi ett bord från en återvinningscentral i Esbo. Bordet vi hittade var perfekt. Det var passligt brett och passligt långt och tillräckligt tjockt så att skruvarna inte gick igenom när vi fäste bälten i bordet.

Giljotinmaskinen tillverkades av en gammal ellåda som hittades på en soptipp. Lådan tömdes och putsades noggrant inuti. Sedan fylldes den med papper eftersom baracken vi var i snabbt blev kall vilket gjorde att den metalliska ellådan största delen av tiden var sval eller kall, så genom med att fylla den med papper så undvek vi att Toni, han som spelade Panu, inte behövde röra vid metallytan med sin bara hand. Elkablarna som fanns inne i lådan samt överspänningsskydden, som användes som startspakar för maskinen, limmades på yttersidan. Ett roligt faktum om giljotinmaskinen är att när Panus mittfinger skall klippas av så hålls inte spaken som startar maskinen intryckt på plats. Vilket betydde att efter att vi filmat vinkeln där man ser maffia mannen trycka på spaken så limmades spaken på plats. Ursprungligen så var det meningen att när fingren klipps av så ser man blod som rinner ut ur giljotinmaskinen. Men p.g.a. att det skulle ha blivit en röra av det, och det skulle ha kunnat skapa synkronklappsfel, bestämdes det för att inte göras.

Sista akten filmades hemma hos Niklas Sundgren i Helsingfors. Vi hade väldigt bra tur med att Niklas bostad var på högsta våningen och allra sista dörren i korridoren. Det betydde att ingen kunde komma och störa våra filmningar för att de skulle behöva komma förbi oss till deras egen lägenhet. Det enda som behövdes göras hemma hos Niklas var att flytta lite på möbler så att vi fick bra kameravinklar.

4 SKÅDESPELARE

Skådespelare är människor som tar på sig rollen av en annan. En begåvad skådespelare kan göra en roll ikonisk. ”Rakkaus on vain sana”-kortfilmen hade endast fyra skådespelare och två röstskådespelare så det var inte en alltför stor grupp att få ihop. Allting gick trots det inte helt enligt planerna.

4.1 Sökning

För att denna produktion inte hade någon budget så kunde vi inte anställa skådespelare utan använde oss av amatörskådespelare. Det skickades en ansökan till TeaK (Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu). Läraren lovade vidarebefordra vårt projekt till eleverna. Efter en tid kom det en ansökan till kvinnorollen. Jag träffade och intervjuade henne. Hon verkade väldigt intresserad av projektet och hon hade bra meriter så hon passade mer än väl i vårt skådespelarteam. Tyvärr så måste hon dra sig ur projektet för att hennes tidtabell blev fullbokad p.g.a. skolan. Det kom aldrig fler ansökningar från TeaK. Så en månad före filmningarna började hade vi inga skådespelare och inga av våra postningar på skådespelarforumet visade dra något intresse. Det enda sättet jag hade kvar var att skaffa skådespelare via YouTube. Jag har varit aktiv på YouTube i över sex år och har byggt upp en egen liten intressegrupp. Via denna intressegrupp fick jag mer än tillräckligt av skådespelarkandidater. Det enda negativa var att dessa personer var amatörmässiga av sig, vilket gjorde regisseringen väldigt svår. Ett annat alternativ skulle ha varit att skaffa skådespelarna från kamratskapskretsen, men på grund av två saker så gjordes det inte. För det första så känns det konstigt att regissera kamrater och om det går alldeles för snett så kan det vara dina före detta kamrater. För det andra så ville jag testa hurdant det är att jobba med totala främlingar med ett filmprojekt.

4.2 Personregi

För att det inte fanns en chans att träffa alla skådespelare före filmningarna började så uppstod det flera problem. Första problemet var att man inte visste hurdana personerna var. Alla skickade in samma information och skådespelarna valdes p.g.a. den information de gav. Ideellt sett skulle det ha ordnats en skådespelaraudition men det fanns inte en möjlighet för det. Väljandet av skådespelare baserade sig endast på information och bild, vilket inte kanske var det allra bästa sättet.

Andra problemet som uppstod var att ingen kände varandra. För att jag inte hade haft chansen att individuellt träffa varje skådespelare så blev atmosfären väldigt tung när vi alla träffades. Om jag skulle ha träffat alla individuellt före inspelningarna så kunde jag

ha bättre kunnat ta hand om introduceringen och atmosfären. Men det var inte möjligt för att skådespelarna som valdes bodde relativt långt borta.

Som grund till personregin användes Peter Dahlgrens skrivna *Personregi* artikel (2002). Det strävades till att efter varje tagning direkt ge feedback åt skådespelarna. Först berömma dem och sedan, väl formulerat, säga vad som gick dåligt men ändå sätta mest tyngd på berömmet för att få skådespelaren att känna sig trygg, säker på sig själv och på det viset få skådespelaren att kasta sig 100% i rollen. Tänk dig en gymnastiksal. Helt tom, ingen annan är i den bara du. Det är kväll, alla har gått hem, du är ensam i denna massiva gymnastiksal. Du börjar prata högt vad du tänker, för att bryta den totala tystnaden. För att ingen svarar åt dig så höjer du på rösten, inte för att du tror att det skulle finnas någon annan i gymnastiksalen utan för att helt enkelt testa att prata högljudigt. Nu pausar du för en stund, sedan ropar du, och till sist skriker du så högt du kan. Ingen lyssnar på dig och ingen ser dig så du kan säga och göra vad du vill. Det är regissörens plikt att få skådespelarna att känna sig som att de är i den där stora tomma gymnastiksalen var de kan säga och göra vad som helst utan att känna sig generad. På grund av oerfaren regissör och oerfarna skådespelare så var det en stor inlärningsprocess, där alla parterna lärde sig under hela projektets gång.

För att alla scener som filmades oftast var väldigt korta så kunde man regissera skådespelarna bättre. För att vi gjorde samma scen om och om igen genast efter varandra så kunde man mer specifikt påpeka åt skådespelaren vad denne borde förbättra på. Största delen av gångerna lyssnade skådespelarna på vad som sades, men det fanns gånger när skådespelaren trodde att denne visste vad som söktes och bara ignorerade instruktionerna vilket ledde till att några scener måste tas om flera gånger tills instruktionerna gick igenom. Som regissör försökte jag mitt bästa men ändå blev inte alla skådespelarna helt bekväma med sina roller vilket gjorde att skådespelandet ibland var lite stelt.

Översatt feedback från skådespelarna om regisseringen:

Regisseringen var väldigt uppmuntrande och känslöväckande, jag tycker att regissören kunde ha regisserat även mer men det kan ju vara att han fick just det han var efter. -

Daniel Hagelberg

Regissören berättade klart vad han ville ha, för när jag har uppträtt på teatern så hamnar man väldigt ofta improvisera eller hitta på något själv vilket inte ofta lyckas av mig, så det var bra att regissören visste vad han ville ha men följde inte manuset till punkt och pricka. Regissören var också väldigt uppmuntrande - Mari Auranen

Vid sidan om vanlig skådespelning så hade vi två röstskådespelare, alltså dubbare. Bådas inspelningar gjordes på distans, vilket gav mig som regissör en ny utmaning, regissera via skype. Skype är som en internet telefon, så det var som att regissera någon via telefonen. Som tur var båda erfarna amatördubbare vilket gjorde att de inte behövde särskilt mycket regissering med att uttrycka känslor utan endast med att hur replikerna skulle framföras. Det tog lite planering hur vi skulle få allting och fungera över ett skype samtal men allt gick för det mesta helt problemfritt.

5 FILMNING

Det användes två dagar för filmningarna. Först filmades mitten av filmen och en vecka senare filmades resten, alltså början och slutet. Första filmningsdagen var fredag-lördag natten. För att mitten av filmen var den längsta scenen på ett och samma ställe så behövdes det mest tid för att filma den. På vintern blir det snabbt mörkt så det bestämdes att för att få en miljö var ljussättningen konstant var densamma så filmades allting på natten.

Första filmningspasset höll på i över 6 timmar. Enda problemet vi stötte på var att få tärningen att visa rätt siffra och att få tärningen att hållas i bilden när den kastades. För att utrymmet vi använde inte hade uppvärmning, annan förutom två elektriskt drivna värmeelement, så fick en av skådespelarna kallt om fötterna. Som tur hade vi möjlighet att hämta yllesockor åt honom men en bra sak att komma ihåg när man filmar på okända ställen är att ta med byteskläder och filtar.

Andra akten, där Panu är i tortyrrummet, håller på i över 13 minuter. Det är den längsta scenen på ett och samma ställe. Panu är bunden till stolen så han rör inte på sig över huvudetaget, att filma en lång scen där huvudkaraktären inte rör på sig men ändå hålla det färskt och intressant var en liten utmaning. Det är lite som i Rodrigo Cortés film *Buried* som handlar om en man som blivit begravd levande i en likkista. Hela filmens handling berättas innanför denna likkista. Enda personen som syns i hela filmen är Paul Conroy som spelas av Ryan Reynolds. Rodrigo Cortés lyckades att hålla den 95 minuter långa filmen intressant genom att använda välutänkta vinklar och bra ljussättning. Vi hade mer utrymme än i en likkista men vi kunde inte utnyttja alla vinklar för att utrustningen tog upp en del av utrymmet (*se figur 2*)



Figur 2. Utrymmets uppdelning

Under första filmningsdagen blev det klart att vi hade ett stort problem. På grund av kylan sjönk kamerans drifttid till under en timme, så vi var tvungna att koppla in laddaren för att kunna fortsätta filma. Problemet var att under andra filmningsdagen filmade vi ute på en tågstation, så vi hade inte möjlighet att kunna koppla in laddaren i kameran. Det fanns ett par alternativ. Ett var att skaffa reservbatterier men det lyckades inte för att vår nollbudget inte gav vika och för att vi inte hade tid att skaffa dem. Ett annat alternativ skulle ha varit att ladda kameran och filma så mycket man hinner och sedan fara någonstans och ladda kameran och komma tillbaka för att filma. Det gick inte för att ljussättningen skulle ha ändrats för mycket och för att det var enda dagen som alla skådespelarna var på ett och samma ställe så vi kunde inte slösa tid med att sitta och vänta på att kameran laddas. Eftersom vi inte kunde filma valdes det att tas stillbilder istället. Bilderna togs med en Canon EOS 550D systemkamera. För att få det mesta ut ur bilder-

na använde vi en freelance fotograf, Tommi Lahtinen, för att ta bilderna. Bilderna som togs användes sedan som referensmaterial för att skapa första akten.

Efter att vi filmat på tågstationen och skogsvägen så förflyttade vi oss tillbaka till baracken där Toni, Panus skådespelare, och Mari, Nellas skådespelare, fick banda in sina repliker från första akten. Efter det tog vi tåget till Helsingfors där vi filmade sista akten. På vägen stannade vi på ett snabbmatsställe för att äta. Jag tänkte att det skulle vara ett väldigt bra sätt för skådespelarna att lära känna varandra så att de skulle kunna skådespela mer naturligt med varandra. Tyvärr så gick det inte så bra, alla var tysta och åt. Jag försökte starta flera konversationer men förgäves. Filmningarna i Helsingfors gick smidigt och utan problem, men vi gjorde ett misstag. Vi filmade in en scen flera gånger men Mari lyckades inte få fram den rätta känslan så vi tänkte att vi filmar in scenen på nytt senare, om hon då skulle få fram den rätta känslan, men vi glömde göra det. Som tur så fanns det en tagning som kunde användas efter lite editering.

6 POSTPRODUKTION

Editeringen gjordes på en iMac 2008 2.8 GHz Intel Core 2 Duo med 4 GB 667 MHz DDR2 SDRAM. Som videoediteringsprogram användes Final Cut Express 4HD samt Adobe After Effects CS4. För bildeditering användes Adobe Photoshop CS4.

Canon Legria HRF16 använder .MTS-filtillägget (FileInfo 2012) vilken är en filtyp av AVCHD som används i största delen av HD videokameror. AVCHD är en högdefinitions MPEG Transport Stream vilken baserar sig på MPEG-2 transport streamen. AVCHD står för ”Advanced Video Codec High Definition” och den stöder 720p och 1080i HD format. Det var Panasonic och Sony som skapade AVCHD formatet år 2006 (Scoble).

Fastän AVCHD är ett bra format så är det väldigt krångligt att arbeta med. AVCHD är inte direkt kompatibel med Final Cut Express 4HD. Vad jag menar med inte direkt kompatibelt är att man inte kan importera .MTS-filer som sådana utan man måste använda Final Cut Express 4HD:s Log&Transfer metod. En annan metod är att konvertera

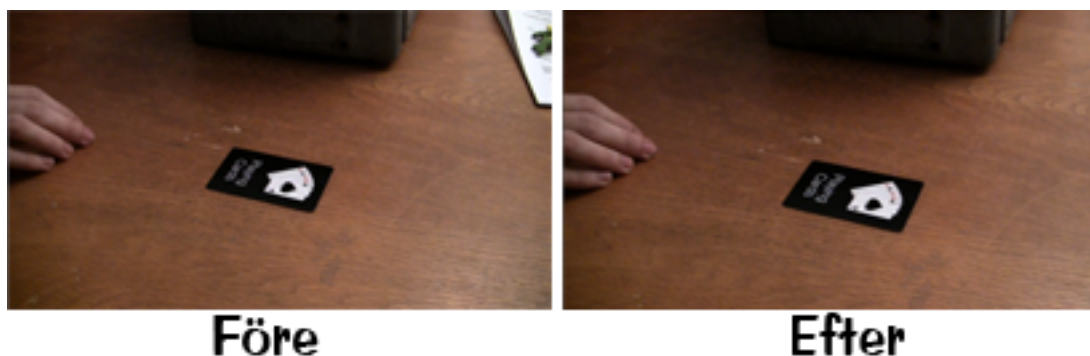
alla filer till .MOV-format, eftersom det skulle ta alldeles för lång tid och det finns risker att kvaliteten blir sämre så valdes det att användas Log&Transfer metoden. Det dåliga med Log&Transfer är att filerna blir fem gånger större i storlek jämfört med .MTS-filerna så det behövs väldigt mycket utrymme endast för det råa videomaterialet. En av de största fördelarna med Log&Transfer är att man inte behöver rendera materialet före man börjar editera. Ifall man skulle konvertera alla videofiler och sedan importera dem till editeringsprogrammet så skulle man bli tvungen att rendera alla videofiler innan man kan titta på dem. Om man gör några större ändringar, som att sätta en textfil på videon, måste man rendera på nytt. Varje gång man renderar något i Final Cut -programmet skapas det en skild fil för det, och om man ändrar på något och renderar på nytt så skapas det en ny fil men den gamla filen också hålls också kvar. Detta betyder att efter en tid så har man hårddisken full med en massa renderingsfiler. Så fastän Log&Transfer gör fem gånger så stora filer som originalet så sparar man tid och kanske även utrymme på lång sikt. En sak är dock konstig, om man öppnar ett annat projekt i Final Cut Express så associerar Log&Transfer med det öppnade projektet och inte med det valda projektet. Detta betyder att varje gång man öppnar ett nytt projekt eller ett gammalt projekt så måste man stänga kortfilmprojektet och öppna det på nytt så att filerna man flyttar över med Log&Transfer metoden hamnar i rätt projekt.

Före editeringen började togs det backup kopior av alla videofiler samt alla ljudfiler. Kopiorna lagrades sedan på en extern hårddisken, vilket visade sig vara ett väldigt bra beslut.

6.1 Videoeditering

Projektet gjordes till största delen i Final Cut Express 4HD. När man använder Log&Transfer så har videoklippen på minneskortet namnen Clip#1 Clip#2 etc. och man kan skriva in på varje Clip vilken scen det var och hur länge taget det var, men det som är konstigt är att den information som man skriver in inte syns någonstans efter att man flyttat över klippen.

Vid scen 50, enligt synkronklappan inte manuset, så syns manuset på bordet (figur 3), och vi filmade endast en gång in denna scen så vi måste använda den. Det finns ett par tricks man kan använda vid sådana här situationer. Kameran rör inte på sig och handen täcker inte manuset en enda gång under sin rörelse så vi skulle kunna använda Photoshop för att maskera manuset. Enda problemet är att bordet har ett mönster i sig så det försvårar maskeringen, men för att manuset är i högra övre hörnet och handen på vänstra sidan så kommer tittarens blick att fästas vid objektet som rör på sig så vi skulle kunna komma undan fastän maskeringen inte är perfekt. Ett annat trick, som är mycket enklare men kan försämra bildkvaliteten, är att zooma in lite och flytta på bilden. För att materialet är filmat i 1920x1080 medan editeringen görs i 1280x720 så har vi lite spelrum med zoomningen. En annan nackdel med zoomningen är att en del av bilden kommer att bli utanför skärmen, vilket är det vi vill men det kunde i värsta fall lämna ut viktiga detaljer ur bilden. Denna gång valdes det att användas zoomningstekniken för att den sparade mycket tid.



Figur 3. Zoomningsteknik

En sak jag lärde mig av misstag var att använda sekvenser i Final Cut Express. Jag skulle minimera en ruta så jag skulle trycka på command+m men tryckte på misstag på command+n vilken skapade en ny sekvens. Hade aldrig lagt märke till sekvenser tidigare. Nu tog jag reda på att man kan laga flera sekvenser och sedan flytta dem in i varandra. Jag delade alltså upp filmen till tre sekvenser, början, mitten och slutet. Detta hjälper mitt arbete ganska mycket för att jag började med att editera mitten av kortfilmen och fortsatte senare med början och slutet.

6.2 Ljudredigering

För att vi bytte första aktens medium från film till bilder så måste replikerna bandas in i efterhand och sedan insättas i filmen. För detta ändamålet konstruerades det en enkel dubbingsstudio, vilket betyder att två madrasser sattes bredvid varandra och över dem sattes tre par filter. Detta var för att minska på ekot i rummet. Synd nog så blev audion förstörd p.g.a. Olympus VN-8600PC digitaldiktafonens känslighet. När vi vanligt bandade in ljudet med diktafonen så var allt bra, för att vi hade mikrofonen alltid antingen på ett mikrofonstativ eller på en boompole en bit ifrån skådespelarna, men när vi hämtade mikrofonen nära skådespelarna så peakade audion för mycket så man kunde använda den. Detta misstag märktes först under postproduktionen och vid det fallet hade filmningsdagarna tagit slut. Så Panus skådespelare, Toni Paavola, och Nellas skådespelare, Mari Auranen, fick banda in sina repliker hemma hos sig, men för att Mari inte hade utrustning tillgängligt så blev vi tvungna att byta ut hennes röst. Det betydde mera arbete men som tur så gick allting smidigt.

6.2.1 Högtalaren

Kvinnans röst i högtalaren dubbades av Mira Pauhalinna. Inbandningen av replikerna gjordes hemma hos Mira så det behövdes editeras i efterhand för att få det och låta som att ljudet skulle ha producerats på samma ställe var filmen inspelades. Som tur så är det meningen att ljudet skall låta som att den skulle komma ur en högtalare så det lättade på editeringen. Det lät inte bra med att endast sätta in en högtalar-effekt, för att det inte fanns någon reflektion i ljudet, så det experimenterades och det hittades en kombination av effekter som fick ljudet att låta som att det skulle ha producerats på filmningsplatsen.

6.3 Photoshop

För att hela första akten var helt och hållet bara bilder så kunde det inte bara visas som ett bildspel för att det skulle vara alldeles för tråkigt. Första iden var en serietidnings layout, i vilken varje panel skulle ha en av bilderna i sig (*se figur 4*), men för att bilderna inte såg tillräckligt tecknade ut så försöktes det med Photoshops inbyggda insticksprogram (plug-ins). Inget av Photoshops insticksprogram fick tillverkat ett önskat resul-

tat, den som kom närmast var *watercolor* insticksprogrammet (se figur 5) men den såg inte heller rätt ut.



Figur 4. Serietidningslayout



Figur 5. Watercolor insticksprogrammets resultat

Som ett test, eller mer som ett skämt, så ritades det kvickt konturer runt skådespelarna (*se figur 6*). Konstigt nog så såg det mycket bättre ut en väntat, så till näst gjordes det ett till test men denna gång med mer noggrannhet och tid. Resultatet (*se figur 7*) var precis det vi var efter, men det fanns en nackdel, det tog väldigt lång tid att laga en bild (1,5 h/ bild). Det fanns allt som allt över 60 bilder vilket betydde att det skulle ta flera veckor att få alla bilder konverterade till tecknat format, men för att det var det vi var ute efter så beslöts det att göras. Endast att rita av bilderna räckte inte eftersom karaktärerna skulle prata och lite röra på sig. För läppsynkronisering studerades animationer och jag kom fram till att en karaktärs mun har tre former; munnen fast, munnen lite uppe och munnen helt uppe. Naturligtvis finns det animationer där munnen har flera positioner men för att detta var den enklaste och snabbaste metoden och den gav ett tillräckligt gott resultat så valdes den.



Figur 6. Ett test för att se hur det skulle se ut om man ritar av konturerna



Figur 7. Färdiga bilden som användes i kortfilmen

6.4 After Effects

I detta projekt användes After Effects väldigt lite. I tidigare projekt jag gjort har jag använt After Effects väldigt mycket p.g.a. att idéerna byggdes runt användningen av After Effects men denna gång byggdes allting omkring berättelsen. Några små saker måste göras med After Effects eftersom det antingen skulle ha krävt onödigt mycket arbete eller för att det helt enkelt inte kunde göras på något annat sätt.

En av sakerna som måste göras med After Effects var att sätta in videomaterial i TV/dator skärmen. Med hjälp av maskering och motion tracking fick man insatt det önskade videomaterialet in i skärmen. En annan sak som gjordes med After Effects var blinkandet med ögonen i början av andra akten.

Ett stort fel i tänkandet som missats under både manusskrivandet och filmningarna dånade mig under editeringen. Under sista rundan då Panu måste vinna för att rädda sina fingrar och livet på Nella så spelar han sexans kort. När tärningen sedan visar en tvåa så byter Panu ut sexans kort mot tvåans kort. Så stod det i manuset och så filmade vi det, men när man tänker på allt vad Panu säger, och för att göra honom mera sympatisk, så borde han ha satt ut tvåans kort och sedan bytt ut den till sexans kort. För att rätta till saken så bestämdes det att byta ut korten med varandra. Men filmningarna hade redan varit, baracken vi använde var inte mera tillgänglig, tärningen som användes hade tappats bort och giljotinmaskinen var förstörd. Som tur var hade vi en massa video material av när tärningen kastas. Problemet blev att vi hade endast video material av när Panu sätter ner sexans kort på bordet, samt alla de scener som kommer efter det hade korten åt fel håll (sexan var på tvåans plats och vice versa). För att rätta till det så behövdes varje scen där korten syns editeras i After Effects. Som tur var det endast fyra scener som behövde editeras, men som otur så var tre av scenerna sådana som hade mycket rörelse i sig. Detta betydde att det var väldigt tidskrävande för att få det och se ut som att sexans kort är på riktigt är en tvåa och vice versa. Det krävde mycket maskering och väldigt bra motion tracking för att fungera. Som sagt fanns det tre scener som hade i sig mycket rörelse, av vilket den ena hade rörelse i x-axelns riktning och den andra hade rörelse i y-axelns riktning, vilket inte var så svårt att maskera. Problemet kom med den

tredje scenen för att den hade rörelse i x-y- och z-axelns riktning, vilket betyder att kortet rörde sig från vänster mot höger och uppifrån ner och den böjdes ner mot bordet. Efter ett par timmars experiment och testande så kom jag fram till att det inte kommer att lyckas, så lösningen jag kom på var att ta en still bild och sätta den i rörelse. För att det var en stillbild så blev rörelsen lite stel och man ser att kortets valör är tjockare än vanligt, men man kan se det från den vinkeln att denna edit gjordes så att tittaren skall bättre se vilket kort Panu sätter på bordet. Fastän den på riktigt var endast för att byta ut siffrorna.

6.4.1 Panu vaknar

Första akten var helt och hållet animerad och i slutet av första akten blir Panu drogad. För att det nu byts från ritat till äkta människor, och för att första akten slutade med att vi såg från Panus synvinkel vad som hände, så bestämdes det att andra akten skulle börja med att vi fortfarande tittar från Panus synvinkel. Allting är suddigt och oklart, som när man vaknar från en dröm. Scenen filmades på ett stativ men för att få med gungande av Panus huvud så lades det till med hjälp av After Effects. Ögonlocken, de svarta kanten, skapades också med After Effects.

6.4.2 Nella visas för första gången

När Nella visas på TV-rutan så behövs det visas tre viktiga saker. För det första skall man se Nella klart, så att man vet att det är hon och inte exempelvis en docka. Det andra som är väldigt viktigt är tiden, man skall kunna se den klart och tydligt även från ett längre avstånd. Den tredje saken som skall ses är en blodmätare, en kontainer som fylls med blod. I figur 8 syns det hur det var planerat att det skulle se ut.



Figur 8. Planeringsbilden över hur allt skall ställas upp

För att det helt enkelt skulle se bättre ut så behövdes det textur till bilden. Eftersom platsen där Nella hålls fången är meningen att vara en slags tortyrkammare så tycktes det att metall skulle passa väl som textur. Bilden gjordes till en mask som sattes över videomaterialet där Nella sitter i sin stol. I figur 9 syns det hurudan masken blev. Masken gjordes i Photoshop CS4 och som pensel användes det Arcy-is-Distracted Arc's Rivet + Metal Brushes. Det spräckta glaset och det torkade blodet satts in för att ge illusionen att någon annan som blivit gisslan tidigare har vaknat och försökt rymma, men misslyckats.

Som klocka var det först meningen att använda ett typsnitt som innehöll fina digitala nummer i sig, men för att man skulle ha måsta betala för en licens för att få använda den så bestämdes det att vi gör vår egen klocka istället. Så i Photoshop skapades det enkla digitalsiffror, vilka sedan användes som klockan i filmen.



Figur 9. Färdiga bilden som användes i kortfilmen

6.4.3 Blodmätaren

Det falska blodet är gjort av en blandning av vatten och två olika slags ketchup. För att få den rätta konsistensen för blodet så konsulterades en sjukskötare. Blodmätaren fylls med 2 dl blod med fem minuters mellanrum, men i verkligheten så är det inte 2 dl per sugning utan fyra matskedar per sugning, vilket är lite under en halv deciliter. Under filmens gång sugts det från Nella allt som allt 1,2 liter blod. Som container används det ett vanligt genomskinligt glas. I figur 10 kan ni se hur allting var uppställt.



Figur 10. Blodcontainern filmas

Videomaterialet där blodet hålls in i glaset sattes bakom masken (6.3.2.). Eftersom glaset var bredare vid mynningen än vid foten måste man sätta lite mer blod för varje gång man hällde. Detta betydde att om blodet spilldes på glaset, vilket det gjorde ett par gånger, måste allting göras om. Oberoende hur väl man försökte räkna ut distansen mellan blod nivåerna så måste man vid editeringen flytta på blodet så att nästa sugning kom vid rätt mätningsträck.

7 DISTRIBUTION

Tidigare var det endast stora filmbolag som gjorde filmer för massorna att njuta av, men när hemkameror blev allt vanligare så började människor skapa sina egna videor. Allting ändrades år 2005 då Chad Hurley, Steven Chen och Jawed Karim skapade YouTube (Wikipedia 2013) för då kunde du visa för hela världen dina hemvideon. YouTube är en

fenomenal plats att distribuera videon som man har skapat, därför blev ”Rakkaus on vain sana”-kortfilmen uppladdad på YouTube. Vi skall dock inte glömma för vilket ändamål filmen gjordes, nämligen för att skickas till Tampere film festival där den deltog i under 30-minuters kategorin. Allt som allt deltog det 249 kortfilmer i under 30-minuters kategorin. I den internationella kategorin, där alla under 30 minuters filmer kom med automatiskt, deltog det över 4500 filmer. Den sista januari 2013 publicerades det på tamperefilmfestival.fi vilka alla filmer som kom vidare och kommer att visas på Tampere film festival den 6-10.03.2013. Utav 308 filmer, både korta och långa, valdes det att visas 34 stycken. Det betyder att 89% av deltagarna inte kom vidare, och synd nog så hörde ”Rakkaus on vain sana” till dessa 89%. Fastän min kortfilm inte kom vidare så är jag glad över att jag skickade in den.

8 DISKUSSION

Projektet började i slutet av 2011 och nu när jag skriver på denna text lever vi i början av 2013 så det har gått lite över ett år för att få kortfilmen och detta examensarbete klart. Fastän det gått över ett år så betyder det inte att all den tid sattes på projektet. Vid vissa tillfällen försvann inspirationen helt och hållet vilket betydde att produktionen inte framskred. Nu när jag sitter här och tänker på allt som hänt så är jag väldigt glad över att jag gjorde detta projekt. Skulle jag göra saker på annorlunda sätt om jag nu började på detta projekt? Säkert, jag skulle sätta mer tid på planeringen, men när man börjar på ett sådant här projekt så vill man ju genast börja filma och editera men då borde man komma ihåg den gamla ordleken ”väl planerat är hälften gjort”. Så om du läser detta examensarbete för att du vill göra en kortfilm så se till att du planerar ordentligt och sätter tid på det. Jag hade en tidtabell vilket gjorde att jag skar ned på planeringstiden så att jag skulle ha tillräckligt med tid för filmningarna och postproduktionen. Men under filmningarna och postproduktionen kom det fram saker som gjorde att jag tappade lusten att fortsätta. Saker som förstörde min tidtabell och gjorde att det tog omkring ett år för att få filmen klar. Saker som skulle ha kunnat undvikas med mer planering. Så genom att planera väl i förhand kan man få projektet att framskrida smidigare.

KÄLLOR

The Writers Store. *How to Write a Screenplay: Script & Screenwriting Tips* [www]

Tillgänglig:

<http://www.writersstore.com/how-to-write-a-screenplay-a-guide-to-scriptwriting/>

Hämtad 18.1.2013

Dennis. 2010, *500 Storyboard Tutorials & Resources* [www], publicerad 15.10.2010.

Tillgänglig: <http://filmmakeriq.com/2010/10/500-storyboard-tutorials-resources/>

Hämtad 18.1.2013

Dahlgren, Peter. 2002, *Så skriver du ett filmmanus - formatregler* [www], publicerad

20.8.2002. Tillgänglig: <http://www.voodooofilm.org/artikel/manus-formatregler> Hämtad

27.1.2012

Dahlgren, Peter. 2002. *Filmens struktur* [www], publicerad 20.8.2002. Tillgänglig:

<http://www.voodooofilm.org/artikel/filmens-struktur> Hämtad 28.1.2013

Canon. *Canon LEGRIA HF R16* [www]

Tillgänglig: http://www.canon.se/For_Home/Product_Finder/Camcorders/High_Definition_HD/LEGRIA_HF_R16/ Hämtad 8.1.2013

Dahlgren, Peter. 2002. *Personregi* [www], publicerad 20.8.2002. Tillgänglig:

<http://www.voodooofilm.org/artikel/personregi> Hämtad 27.1.2012

FileInfo.com. 2012. *.MTS File Extension* [www], updaterad 19.7.2012. Tillgänglig:

<http://www.fileinfo.com/extension/mts> Hämtad 11.3.2012

Scoblete, Greg. *AVCHD: Understanding the AVCHD Camcorder Format* [www]

Tillgänglig:

http://camcorders.about.com/od/camcorders101/a/AVCHD_Camcorder_Format.htm

Hämtad 11.3.2012

Arkyrra. *Photoshop metal brush by Arcy-is-distracted* [www] Tillgänglig:
<http://arkyrra.deviantart.com/art/Arc-s-Rivets-Metal-Brushes-63621015> Hämtad
5.5.2012

Wikipedia. *History of YouTube* [www], uppdaterad 17.2.2013. Tillgänglig:
http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_YouTube Hämtad 4.3.2013