



GÖTEBORGS UNIVERSITET
FILMHÖGSKOLAN

Det som andra kallar för en kliché kallar vi för en klassiker

Martin Sjögren

Examensarbete, Konstnärligt kandidatprogram i filmisk gestaltning

– regi och produktion, 180 hp

Filmhögskolan, Göteborgs universitet, VT 2010

Handledare: Anne-Marie Söhrman Fermelin

Opponenterna: Andrea Östlund

Brita Landoff

Peter "Piodor" Gustafsson

Examinator: Anne-Marie Söhrman Fermelin

Innehållsförteckning:

Drömmen	3
Förord	4
Det var en gång...	5
Idén	5
Nostalgi	6
Musiken	7
Temat	7
Inspirationen	8
Teamet	9
Manuset	10
Castingen	11
Scenografin	11
Ur barnens perspektiv	13
Bilden	13
Lugnet före stormen	14
Inspelningen	15
Personregin	16
Efterproduktion	16
Toner till en annan värld	18
Sammanfattning	19



Jag kommer ihåg när jag var liten, efter att jag för första gången hade sett Return of the Jedi. Jag tog mina Star Wars-figurer, jag tömde en banankartong, ställde den på kant och byggde upp en liten skog därinne. Med hjälp av mina figurer arrangerade jag sedan olika scener ur filmen i kartongen. Där, på en liten lastkaj i centrala Malung runt 1985 insåg vad jag ville göra i framtiden.

Cirka 25 år senare i en något större banankartong, närmare bestämt ett stort garage på Hisingen i Göteborg står jag och betraktar byggandet av ett 10 x 10 meter stort tv-spelsberg. Där och då insåg jag att min dröm hade gått i uppfyllelse. Jag gjorde samma sak som 1985, på lika stort allvar och med lika stor passion byggdes en sagovärld upp, men denna gång var vi ett helt gäng som gjorde det.

Förord

När jag gav mig ut på denna resa hade jag ingen aning om hur jag skulle ta mig till mitt mål. Jag hade en vision, jag skulle göra en barnfilm, en sådan som de gjorde förr, på 80-talet. Jag ville göra en nostalgisk och melankolisk film. En hyllning till min egen barndom. Jag ville göra en saga.

Hur gör man det?

Räcker det bara med viljan?

Jag märkte direkt, så fort jag börjat skriva ner min idé att jag skulle få problem. Detta skulle bli ett stort projekt. Ett projekt som behövde många människor för att kunna fungera.

Skulle jag hitta medarbetare?

Jag hade ju aldrig gjort något sådant här tidigare. Ju längre jag skrev på mitt manus, ju räddare blev jag.

Varför skulle folk vilja jobba gratis på min film?

Ju längre projektet gick, ju mer människor som anslöt sig, ju mer pengar som behövdes, desto fler frågor blev det. Dock var det en fråga som ständigt, hela tiden kom tillbaka.

Hur kommer detta att sluta?

Det var en gång...

Som så många andra barn av 70-talet så gjorde Star wars ett stort intryck på mig. Där fanns märkliga monster och hjältar, söta små rymdvarelser och spänning. Men där fanns även ett mörker, en melankoli. Något som jag under min barndom letade efter, både i filmer och musik. Men Star wars hade också något annat, en helt ny värld, en sagovärld. En värld dit man kunde fly när saker och ting var jobbiga. Och det var när jag såg en bakomfilm om hur de hade skapat dessa världar som jag insåg att man själv kunde skapa sina egna. De gjorde ju precis som jag, de lekte med leksaker.

När jag några år senare testade detta med en videokamera insåg jag svårigheten i det hela, att få leksaker levande framför kameran var alldeles för svårt och tog alldeles för lång tid för mig, jag var alldeles för rastlös. Istället upptäckte jag skräckfilmen och insåg att det inte alls behövde vara så svårt att göra film.

Många av 80-talets skräck- och splatterfilmer gjorde något som kan liknas vid vad punken gjorde för musiken. De visade på att alla kan göra det, att det inte krävs miljoner på banken eller proffsutrustning för att göra en film. Ändå var många av dem nyskapande på sitt vis. Man använde bluescreen och modeller, stop motion och fiskelinor. Ibland såg det hur löjligt och dåligt ut som helst men man såg ändå hjärtat bakom det.

Något som stannat kvar hos mig, både när det gäller dessa filmer och den tidens musik är det naiva, att berätta enkelt, att trots skapelsernas ibland positiva toner ha en mörk underliggande ton. I musiken kallas denna genre för bubblegum, där b la beach boys och Ramones kan hittas. I filmens värld finner man troligtvis ordet B-film framför filmernas titel.

Gör det själv, som punken hävdade, var just vad även splatterfilmerna gjorde för mig och många av mina vänner när vi var små. Man fascinerades av hur man kunde få blodet att spruta ur huvudet, hur man kunde hugga av en arm, hur man gjorde köttår osv. Man testade sig fram, lärde sig av sina misstag och till slut hade man kommit fram till hur de hade gjort. Det var så vi började göra våra små filmer, det var så vi sakta men säkert började utforska filmhantverket.

Det förhöjda berättandet stod i centrum och rekvisitan var lika viktig som skådespelarna. Det var viktigare att det var roligt att göra det än att det blev bra. I varje ny skapelse använde vi oss av det vi lärt oss förra gången och så fortsatte vi, ändå fram till att jag började studera på filmhögskolan 16 år senare.

Idéen

Under intagningsprocessen till filmhögskolan våren 2007 fick vi i uppgift att göra en kort film under temat ”min rädsla”, detta väckte någonting hos mig, något som jag förmodligen aldrig hade insett om inte det varit för skolan. När jag hade fått instruktionerna för uppgiften började jag skriva på en massa idéer. Vad är det jag är rädd för? Jag är ju rädd för en massa saker.

Det blev några korta manus kring olika rädsor innan det helt plötsligt slog mig. Jag är ju rädd för att bli vuxen, jag är rädd för att lämna mina rötter, mina barndomsvänner och framför allt, att lämna barndomen bakom mig.

När jag började tänka på min barndom kom en massa saker upp, allt från personliga upplevelser till minnen. Jag upptäckte ganska snabbt att mycket var påverkat av filmer jag sett

som barn, alla de skräckfilmer jag såg, alla Spielbergs och George Lucas filmer, alla äventyrsfilmer och Astrid Lindgrenfilmer. Alla var de bubblegumfilmer, alla hade de barn i huvudrollerna och alla berättade de om barndomen. Vad som senare slog mig var att de alla också var sagor på ett eller annat sätt.

Det var där och då jag insåg vad för slags berättande jag ville syssla med. Att visuellt berätta sagor som i grund och botten var på riktigt, om barn för barn men fortfarande göra det med största allvar.

Sagan har alltid varit viktig för mig. Den är en del av mitt liv, jag gömmer mig bakom den, jag använder mig av den, jag skapar med den och jag växer med den. Att använda metaforer i mitt vardagliga liv är viktigt, poesin och musiken likaså. Jag är av naturen väldigt blyg och tillbakadragen men med hjälp av dessa verktyg fungerar jag. Jag blir tuffare och jag vågar göra saker jag annars inte skulle våga. Så har det alltid varit, om det inte varit genom filmen eller texten så har det varit genom musiken.

Därför har den mer och mer blivit ett skaparverktyg för mig, det förhöjda, det självklara och det gulliga. Det mörka och fantasifulla är en drivkraft. Att berätta om människans olika sidor och öden genom sagan visuella och poetiska grepp är för mig något väldigt kraftfullt. Något som stimulerar barnasinet, något som jag är väldigt rädd för att förlora.

Nostalgi

Jag vet att jag som liten samlade på gamla saker för att det var något magiskt över dem. Allt ifrån tidningar till prylar, det var något romantiskt med dem. Jag ryser varje gång jag ser ett gammalt skivomslag eller en gammal VHS-box av en av mina favoritfilmer. Detta är något jag alltid försökt föra in i mina berättelser, allt ifrån kläder till prylar, scener eller annat som länkar vidare till något gammalt, något 70- eller 80-tal. De årtionden som skänker mig någon magiskt.

Jag har alltid fascinerats av ting, saker som i sig har ett stort värde för en människa. För vissa kan en gammal leksaksbil från barndomen skänka enorma känslor till personen i fråga, för andra är bilen bara skrot. Men den känslan, av att just leksaksbilen skänker glädje eller sorg är något som intresserar och fascinerar mig i många år. Kanske mycket för att jag är en samlare i naturen, men den känslan var något som också var viktig att hitta när jag började skriva.

Det inte är så enkelt har jag upptäckt. Det räcker inte bara att lägga in en gammal pryl eller klä någon i några gamla kläder, man måste också hitta känslan. Hur gör man det?

Jag hade i många år skrivit mycket kring den inre hjälten, den man som människa tar fram när det blir tungt. Det var också ur detta idén till examensfilmen kom upp. På senare tid hade jag börjat se min inre hjälte som en grön liten tv-spelshjälte. Antagligen för att jag spelar mycket tv-spel med just en grön liten hjälte. När idén utvecklades ännu mer så klädde även huvudkaraktären i manuset på sig en grön dräkt och det var där som jag också hittade både nostalgin och sagan i historien. Den gröna dräkten kan symbolisera olika saker beroende på vem som ser den. För min generation är det tv-spelskaraktären Link, för den något äldre är det Robin Hood och för en ännu äldre Peter Pan. Alla bär de spår av barndomen, spår av sagan.

Musiken

Eftersom jag hela mitt liv varit extremt musikintresserad, samlat på musik sedan jag var liten så har också mitt filmskapande kretsat kring musik. Jag får de flesta idéer av låtar och texter, jag klipper till musik och har på senare år även börjat läsa mina manusutkast till musik.

Jag hade under det första manusutkastet samlat in musik i en mapp som jag skrev till. Det var allt från finskt vemods- metal till soundtracket till lejonkungen. En metod som jag använt i flera år. Man vet känslan man måste bara sätta toner till den. Att ägna några dagar till att hitta låtar med rätt känsla till idéerna är något som hjälper mig oerhört mycket när jag skriver. Även texter är en stor inspiration, så väl hela texter som fraser.

När idén till examensfilmen började dyka upp lyssnade jag mycket till en hårdrockslåt som en av mina vänner, Olle Häggberg hade gjort. Jag hade fått en instrumentalversion och jag använde den till att utveckla mina små idéer. Jag skrev en hel scen till ett parti av låten och eftersom låten satte känslan i scenen så ringde jag till Olle och frågade om han ville göra musiken till min examensfilm. Han var den första av alla att komma in i projektet.

Temat

Jag var alldeles för liten för att komma ihåg när mina föräldrar separerade, jag kommer bara ihåg själva upprottet. Dock har upprott och skilsmässor förföljt mig hela livet. Jag minns att nästan alla mina vänner och klasskompisar var skilsmässobarn. Av någon anledning snackade vi kompisar en hel del om detta under vår uppväxt. Det var alltid så att man hade en favorit förälder att vara hos, vi visste hos vilkens förälder man fick göra saker och inte. Därför lekte vi också där efter. Om t ex Pelle skulle vara hos sin mamma en helg så umgicks vi inte med honom den helgen, för där fick man inte se på film osv. Det märkliga var att de flesta av oss inte ville att våra föräldrar skulle bli ett par igen. Vi alla visste hur de bråkade när de bodde tillsammans, och redan då kunde vi inte förstå hur dessa två människor ens kunde ha varit kära i varandra.

Dock var det inte förrän jag började arbeta som dagisfröken som jag såg och kände igen mig i många skilsmässobarns öden. Syskon som delades, barn som inte ville åka till pappa i helgen osv. Detta intresserade mig, ett moment 22 som i grund och botten inte går att lösa. Är det rätt att stanna som par, trots att man inte tål varandra bara för barnens skull? Eller är det rätt att skjutsa barnen fram och tillbaka mellan två hem hela tiden? Detta var frågor som för mig blev viktiga, frågor som alltid kommer att finnas och som bör tas upp.

Inspirationen

Min idé bestod av två barn i huvudrollerna, de skulle fly in i en sagovärld, in i en magiskt snöglob. En sagovärld som redan från början skulle vara ljus och sakta bli mörk, i centrum var det snö och i slutet fanns en stor port till sanningen. Jag ville hela tiden att världen skulle kännas fejk, plastig, nästan som en leksaksvärld. Jag visste inte hur eller om det gick att göra verklighet av detta, men jag bestämde mig tidigt för att inte begränsa mig utan att bara skriva på, och det var det jag gjorde fram till sommaren 2008

Efter att ha skrivit ett första utkast så blev det sommarlov och jag tänkte också låta manuset ligga över sommaren, jag skulle bara samla idéer. Så för att hitta den nostalgiska känsla jag

var ute efter så letade jag istället efter alla de filmer jag växt upp med, helst skulle det vara Dvd-utgåvor med mycket bakommaterial. Jag återupplevde min barndom den sommaren. Jag såg på mycket gamla skräckfilmer, barnfilmer och andra filmer från 80-talet. Letade upp gamla filmböcker och filmmagasin från samma period. Jag läste även många manusböcker. Allt för att få idéer. När sommaren var slut hade jag flera dokument med nya idéer och uppslag och satte mig ner och började skriva igen.

Dessa filmupplevelser hade gett mig den känsla av nostalgi jag letat efter, känslan låg lika mycket i själva filmerna som i årtiondet de var gjorda. Filmerna är för det mesta anglosaxiskt berättade, självklara, man vet hur de ska sluta. De har ett överberättande, både i historia och visuellt. De har en överdriven ljudläggning och storslagen sentimental musik. De är Klichéer rätt igenom. Ibland spelar skådespelarna över och för det mesta är effekterna mer än bristfälliga, men fortfarande träffar de rätt i hjärtat. Jag insåg direkt hur mycket dessa filmer har påverkat mitt filmskapande och format mitt sätt att se på film. Därför var nu manuset också fullt av hyllningar till dessa filmer, vissa mer medvetna än andra.

Under hösten 2008 var det direkt inte bristen på idéer som oroade mig, utan istället något som legat över mig hela sommaren.

Finns det verkligen några där ute som vill göra sådan här film nu för tiden? Är det ens möjligt? Och även om jag skulle hitta någon som var tokig nog att ställa upp, skulle jag då hitta några barn som var duktiga skådespelare? Och framför allt, skulle jag kunna regissera dem?

Teamet

Hur ser en sagovärld ut? Frågade jag mig. Jag hade ju en bild som jag inte riktigt kunde sätta print på. Jag kan inte heller rita så jag kunde inte förklara med bild. Hur ska jag då kunna hitta någon annan som kan förstå mina tankar? Hela sommaren låg jag sömnlös på nätterna och tänkte på vart man kunde hitta någon scenograf som skulle tycka detta var något att satsa på, något som var värt att odsla sin tid på.

Planen var att göra färdigt ett andra manusutkast innan jag ens kontaktade någon. Jag ville ju få det så intressant som möjligt. Det var också viktigt för mig att de människor jag skulle samarbeta med var öppna för att bli delaktiga i själva idéverksamheten. Att de blev en del av skapandet.

Under mitt manusskrivande fick jag ett tips av en elev på skolan om en scenograf som hon träffat, hon tyckte verkligen att jag och Anders Muammar, som han hette skulle träffas. Vi var ganska lika tyckte hon. Jag skickade ett manusutkast till Anders och vi bestämde ett möte. När mötet ägde rum hade han även tagit med sig en till scenograf, Petra Valén som även hon var intresserad av projektet. Det var under detta möte som hela projektet tog en helt annan riktning.

Det visade sig att Anders och jag hade väldigt mycket gemensamt, vi snackade mycket kring hur det skulle kunna se ut och hur man kunde göra det osv. Han frågade också varför inget i sagovärlden var pixligt som i ett tv-spel då pojken i manuset var klädd som en tv-spelskaraktär. Jag kan än idag inte förstå varför det inte hade slagit mig. Det var ju självklart, det pixliga är ju precis vad jag menar, det går hand i hand med b-filmsstuket. Enkelt men ändå charmigt.

Efter mötet gick jag raka vägen till datorn och började skriva in tv-spelsvärldar och andra tv-spelsreferenser i manuset. Efter en helg av bildletande på internet hade jag också hittat inspirationsbilder som jag mailade över till Anders. Efter en vecka kom den första konceptskissen från honom och det var som om han läst min hjärna.



Första konceptbilden – oktober 2008

Det fanns nu två scenografer och en kompositör i projektet. Nu saknades bara resten av teamet. Under vårterminen 2007 hade filmhögskolan haft en ljudkurs för ljudläggare, en kurs som blev längre än vad skolan hade tänkt sig och som resulterade i att några av eleverna ljudlade min dokumentär jag hade gjort under en dokumentärkurs under första året på skolan. (En dokumentär som handlar om en punklegend från Göteborg som bl a annat har skrivit en låt med titeln "Varför lyser inga stjärnor") Dessa elever skulle senare även starta ljudbolaget Auditory. Eftersom vi jobbat väldigt bra tillsammans under dokumentären så drogs även de in i projektet.

Under möten med Anders under hösten blev jag allt mer medveten om vikten av att vara konkret med vad jag ville, hur jag hade tänkt mig osv. Jag bestämde mig för att leta fram bilder och scener med stämningar från de filmer jag gillar och sätta ihop en liten trailer, dels för att själv komma underfund med vad jag var ute efter och också för att jag snabbt och enkelt kunde visa upp framtida team-medlemmar hur jag tänkte. Trailern innehöll allt från Stephen King- filmatiseringar till Spielbergfilmer.

Det var när jag visade denna för Anders och senare också för en Erik Andersson, en fotograf som Anders tipsat om, som jag insåg att jag träffat rätt människor att jobba med. Det var här jag insåg att vi hade mycket gemensamt när det gällde film, vi var nördar, vi behöver bara säga en filmtitel och vi förstår varandra. Det som andra kallar för en kliché kallar vi för en klassiker. Det var också här vi insåg värdet i framförhållning, vi hade nu gott om tid att planera hur vi skulle gå till väga för att berätta denna historia.

Via dessa människor kom jag även under hösten i kontakt med andra som var filmarbetare på ett eller annat sätt. Nördar som börjat göra film och som blev intresserade av projektet. B la en rekvistör/attributmakare, en kostymör och en klippare, och även vi började planera.

Manuset

Utifrån bildidéer och scenografiidéer hade jag under hösten och våren skrivit om manuset flera gånger. Jag kände dock att jag inte kom någon vart, jag visste inte riktigt vad jag skulle göra. En idé var att skissfilma hela manuset med vuxna skådisar som barnens karaktärer. Detta för att hitta rytmen i scenerna, dialogen och känslan i historien. Min tanke var att hitta två skådespelare från teaterhögskolan, filma hela manuset väldigt enkelt och klippa ihop filmen. Detta skulle visa sig vara mycket svårare än vad jag trott. Mest på grund av tidsbrist, jag hittade skådespelare, i flera omgångar faktiskt. Men det visade sig att ingen av dem hade

den tid det krävdes. Vilket också skulle visa sig gälla mig, då också vi här på filmhögskolan hade olika kurser under hösten och våren. Skissfilmsidén lades därför ner. Idag tror jag att det hade underlättat mycket att göra denna lilla skissfilm. Både när det gäller manuset, inspelningen och klippningen.

Något jag istället gjorde för att få igång manusskrivandet var att skriva manuset i novellform, något som visade sig vara väldigt inspirerande, både för manuset och senare också för regin. Jag lärde känna karaktärerna på ett helt annat sätt och många scener i manuset växte något oerhört efter detta. Både skissfilmsmetoden och denna är något jag kommer att ta med mig i framtida projekt.

Castingen

Hur hittar man bra barnskådespelare?

Under våren 2009 började jag tillsammans med min gamla barndomskamrat Mats Nilsson och vännen Maria Eriksson titta på castingen. Vi märkte snart att det inte fanns några bra forum att hitta barnskådespelare, man får helt enkelt ringa runt och chansa på olika internetsidor som statist.nu och filmcafé. Dock var det ur egna kontakter vi hittade de flesta barnen.

Vi testade runt 40 barnskådespelare, både nybörjare och mer erfarna innan vi hade bestämt oss för 6 stycken som vi skulle testa igen. Eftersom det var ett syskonpar vi letade efter så provfilmade vi den andra omgången två och två. Vi parade ihop dem som passade bäst ihop och testade allt ifrån scener ur manuset till fria improvisationer. Det visade sig fungera alldeles utmärkt och efter tredje provfilmsomgången hade vi hittat Dennis och Wilma.

Vi hade bestämt oss tidigt för att jobba en del med barnen innan inspelningen. Allt ifrån scener från manuset och andra övningar. Jag och Mats, som även skulle fungera som regiassistent jobbade mycket med barnen. Vi träffade dem fyra omgångar under våren och sommaren. Vi gjorde små korta filmer och övningar så att barnen skulle lära känna och bli trygga med varandra. Men också mycket för att Mats och jag skulle ha verktygen att komma dit vi ville när väl inspelningen drog igång, vilket det också senare visade sig att vi hade fått.

Tanken var också att sätta ihop en liten pitchfilm med småfilmer från sommaren, men det fanns inte nog med tid för att få ihop det. Dock satte jag ihop en lite moodreel av delar av materialet, en liten film som visade sig vara väldigt användbar att visa upp för team och möjliga finansörer trots dens dåliga kvalitet.

I slutet av sommaren 2009 märkte vi att barnen började blir mer och mer bekväma i det de gjorde och snart såg vi en bror och en syster. Det var stort när vi avslutade sista repdagen med kostymprovning och vi kunde se karaktärerna börja komma till liv.

Scenografin

När vi bestämt att sagovärlden skulle bli alltmer pixlig och tv-spelig ju längre in barnen kom så bestämde vi också formen på sagovärlden. Min tanke från början var att göra hela sagovärlden inomhus i studio, dock visade sig detta svårare än vad jag hade trott. Dels för att det inte finns så många stora studios i Göteborgsområdet och dels för det enorma arbete som

krävs. Så vad som bestämdes var att spela in delar av sagovärlden i studio och resten utomhus.

Att hitta sagolika skogar i Göteborgsområdet skulle visa sig vara svårare än vad vi trott. Även om man hittade några ställen skulle man också tänka på logistiken kring om det var möjligt att ta sig dit med all teknik, om man fick filma där och hur långt bort det var. Efter många månaders letande och milslånga promenader hade vi hittat alla de locations vi behövde. Nu återstod det bara att testa om det gick att blanda pixlig scenografi med verkligheten.

Vi hade redan från starten snackat om att all scenografi skulle göras i papp, spån eller plywood. Dels för enkelheten men också för charmen och priset. Vi hade alla kommit överens om att det skulle se ut som scenografi och inte som verklighet. Men inte för den delen se fullt och uppställt ut. Det var något vi inte kunde veta om fungerade förrän vi testat det. Och eftersom alla team-medlemmar också jobbade med annat så hann vi aldrig riktigt testa detta mer än en halvtimme en kväll strax innan den riktiga inspelningen. Därför bestämde vi oss för att köra de scener med den mest avancerade scenografin under första inspelningsdagen. På det viset hade vi chansen att göra om, om det skulle visa sig att det inte fungerade som vi tänkt. Dock visade det sig att det funkade alldeles utmärkt.



En annan sak som var med redan från början var noter och snark Z:an i fiskelina. Vi ville göra något enkelt, att fiskelina skulle synas i bild var tanken. Man skulle se att någon rörde dem så att säga. Detta skulle visa sig vara en av de mest tidskrävande arbetena under hela inspelningen. Att styra saker med fiskelina från en någorlunda höjd är svårt, speciellt när man ska styra flera saker samtidigt. Detta skulle ha repats in mycket bättre, mycket tid och energi hade sparats då.

Det var inte bara sagovärlden som krävde stor scenografi, även barnens hem. Vi hade väldiga problem med att hitta ett ställe där vi kunde spela in hemmet. För det första skulle vi hitta en gård med en bäck på tomten, vilket var extremt svårt att hitta och bara en lyckoträff att vi fann. När vi väl hittat gården funkade inte huset interiört med vad vi ville ha, i alla fall när det gällde barnens rum. Så vi bestämde oss för att bara filma hemmets exteriörer och vardagsrum vid det huset.

Istället hittade vi ett gammalt renoveringshus där vi spelade in barnens rum. Vi byggde en mobil vägg som vi använde till att dela upp ett större rum till två mindre rum. Att väggen byggdes mobil var för att vi hade planerat en bild uppifrån som rörde sig genom väggen mellan rummen. Men också för att vi kunde göra varje rum större beroende på vilket rum vi skulle filma i.

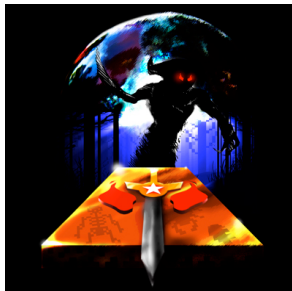
Det var väldigt inspirerande att inreda barnens rum med våra egna barndomar. Vi var väldigt noggranna med att alla prylar skulle vara tidstypiska och inget fusk fick förekomma. Det var allt från affischer, leksaker och sängkläder. När pojkrummet sedan var klart var det som att vrida tillbaka klockan 20 år och gå in på mitt rum.

En del prylar kom också från mitt pojkrum, dock inte allt. Jag började samla på mig rekvisita redan hösten 2007. Jag gick på loppis varje helg och letade och ibland hittade saker som jag tyckte passade in i filmen. Så när jag träffade Kristina Sandfors, som kom att bli rekvisitör samt attributmakare så fanns redan en del av rekvisitan, dock långt ifrån allt. Vi började under våren 2009 att göra listor på allt som behövdes. Manuset var ju fullt av prylar och attiraljer som jag tyckte var viktiga. Några mer coola än viktiga men jag anser att man ska trivas i den omgivning man skapar. Man ska känna sig hemma på set annars kan man lika gärna gå hem.

Vissa saker skulle inte bara hittas utan även byggas. När det gällde Svärdet och skölden skulle de kännas hemmagjorda och använda. Även så snögloben, den skulle kännas gammal och använd. Vilket vi också förstärkte med hjälp av musiken, en ostämnd och trasig speldosa.

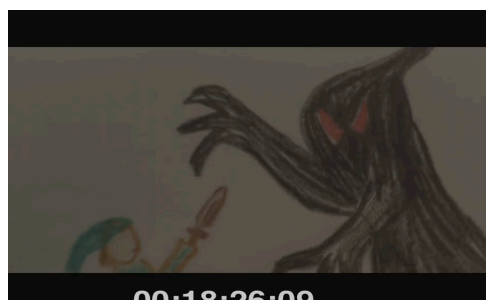
Detta gällde även kostymen. Jockes gröna dräkt skulle kännas hemmagjord, som att mamma gjort den. Beträffande Jessies rosa nattlinne började vi leta efter något rosa, men hittade inget. Det var viktigt med rosa då prinsessan i tv-spelen under 80-talet oftast var rosa, vilket var viktigt för det nostalgiska värdet i historien. Så dessa kostymer bestämde vi direkt att skulle sys. Det blev dock problem med barnens alldagliga kläder, likaså föräldrarnas och släktens kläder. Vi hittade en del men det var väldigt svårt att hitta kläder som inte blev roliga, fåniga eller för den delen inte alls 80-talsenliga. Dock lyckades Pernilla Ekstrand, kostymören väldigt bra med detta. Detta också mycket för att vi hade tid att leta.

Ur barnens perspektiv



När jag hade fått ansikten på syskonen, bilder på sagovärlden, musiken och rekvisitan så började också manuset ta form. Det skulle bli en film ur barnens perspektiv. Men jag var mycket bestämd på att vi inte skulle göra den mindre mörk, mindre läskig eller mer pedagogisk för det. Jag har ofta tyckt att mycket som görs för barn inte tar dem på allvar, att allt ska förklaras, överberättas eller tonas ner bara för att det just är för barn. Det är nästan som att man dumförklarar barnen.

Så när vi började ta fram konceptbilder och skisser på t ex monstret så var det viktigt att det var läskigt, att det inte var ett gulligt spöket Laban. Men också att det fanns något oskyldigt med det, något som ett barn kunde hitta på. När det kom till ljussättning och nattmiljöer var det just gamla skräckfilmer som var inspirationen. Detta för att jag anser att man som barn också måste få vara rädd, man måste få se mörker och monster. Man måste kunna skilja på fiktion och verklighet. Och framför allt, hitta sitt eget sätt att ta i tu med rädslan när den väl kommer över en.



00:18:26:09

Bilden

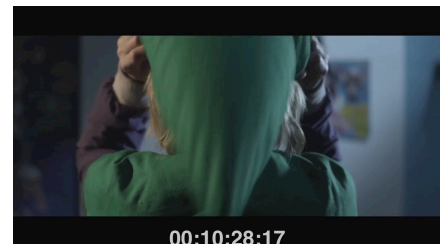
Jag visade min lilla ihopsatta trailer för Erik, fotografen under vårt första möte hösten 2008. Vi pratade mycket filmreferenser och vi hittade nästan direkt vad vi ville ha i slutändan. Både när det gällde utsnitt och färger. Att vi t ex skulle låta barnen vandra från vänster till höger i bild var självklart då karaktärerna i de flesta tv-spel från 80-talet just går från vänster till höger. Även nattbilderna var mer eller mindre självklara då vi pratade gamla Stephen King-filmer och liknande skräckisar.

Eftersom Anders, scenografen är väldigt duktig på att rita så började vi redan på våren 2009 att göra storyboard, detta innan manuset ens var färdigt. Det var bra att både Erik, Anders och jag gjorde det tillsammans. Jag bröt först ner manuset i bilder via text och sedan träffades vi och diskuterade fram bilderna i alla scener. Eftersom vi var ganska tidigt ute så bestämde vi oss för att göra ett bildmanus där vi inte begränsade oss utan bara körde på.

Under vårt bildmanusarbete fann vi att lego var ett väldigt bra hjälpmedel att förklara olika bilder för varandra. Man kunde bygga upp ett litet set och placera legogubbar där man tyckte att skådespelarna skulle vara placerade i bild. Detta var väldigt användbart när vi började planera för studioscenerna.

Vi gjorde sedan ett mer realistiskt bildmanus innan inspelningen, där en hel del bilder försvann eller slogs ihop. Mest på grund utav tidsbrist men också på grund utav att de i princip var onödiga. När vi sedan hittat alla locations så åkte vi ut på plats och fotade bildmanuset bild för bild. Vilket gjorde det mindre omständigt för alla när vi väl började spela in. På det viset kunde alla på set se i förväg vart kameran skulle stå, vad som skulle ske och hur vi tänkt klippa ihop bilderna i slutändan.

När vi senare i mitten av inspelningsblocken ,hösten 2009 började planera noggrannare inför det stora studiobygget, filmens stora slutscen så bestämde vi oss även för att skissfilma hela scenen. Mycket därför att då få se hur många bilder som verkligen krävdes för att berätta det vi ville, men också för att se vad som behövdes byggas och inte.



Lugnet före stormen

I april 2009 kontaktade jag Sara Blomqvist som en möjlig producent. Jag vet inte varför jag dröjt så länge. Jag hade kontaktat en del människor men ingen hade haft tid att ta på sig ett sådant här projekt. Men Sara verkade intresserad, så vi bestämde ett möte för att se vad som redan fanns och vad som behövdes för att få kameran att börja rulla till hösten.

Vad som redan var bestämt var att vi skulle filma filmen på RED och att vi skulle ha ganska stora scenografikostnader. Vi hade också räknat på cirka 20 inspelningsdagar. Vi visste även att vi inte hade mycket pengar att röra oss med och det vi hade, var långt ifrån vad som behövdes till det vi hade planerat. Vidare visste vi också att vi behövde fler människor till

teamet, att de vi hade jobbade med annat och att barnen gick i skolan. Det krävdes med andra ord en gedigen planering, ett sökande efter team-medlemmar och en ekonomisk plan.

Efter ett två dagar långt möte hade vi en plan och efter några månader hade projektet växt till något mycket större än vad både Sara och jag hade kunnat föreställa oss. Inspelningsstart sattes till andra veckan i september och under sommaren fick vi flera samarbetspartners och en produktionsledare. Och när sommaren började nå sitt slut samlade vi ett gäng kompisar och delar ur teamet för att bygga scenografin inför hösten. Det var då om aldrig förr som jag började förstå att det snart var dags för inspelning. Det var också då jag insåg hur många fler människor som anslutit sig till projektet.

Dock blev jag också mer och mer nervös ju fler människor som anslöt sig, de flesta som anslöt sig jobbade också med annat och när som helst skulle de kunna få ett betalt jobb och därmed falla bort från teamet. När det så bara var en vecka kvar till inspelning inträffade också detta. Erik, fotografen fick ett jobb han inte kunde tacka nej till och vi fick skjuta fram inspelningen en vecka.

Något som i och för sig gav oss mer tid till planering men som fortfarande var väldigt frustrerande. Där och då bestämde jag mig för att aldrig mer starta ett större projekt utan att kunna betala mina medarbetare.

Inspelningen

På grund utav många ur teamets andra arbeten och barnens skolgång delades inspelningen upp i 3 block, 2 stycken 9 dagars block och ett 2 dagars block.

Redan från första början insåg jag vad barnens närvaro gjorde för arbetsmoralen av resten av teamet. Vilken stämning barnen ingav och vilken uppmärksamhet de fick. Men det var också här jag började oroa mig om barnen skulle orka med det arbete som väntade dem. Skulle de ha tålmodet att vänta in alla analoga effektförberedelser, all ljussättning och ibland oförståeliga regi? Vi hade därför bara planerat in transportbilder den första inspelningsdagen, så att barnen skulle få en mjukstart.

Det skulle visa sig att barnen tyckte det var minst lika roligt som resten av teamet då det var roligt, lika jobbigt när det var jobbigt och lika kallt när det var kallt. Men vi stöttade varandra, stora som små och det var det som gjorde hela inspelningen så magiskt. Det var inte bara magiska sagovärldar och noter i fiskelinor det var också magisk personkemi rätt igenom.

Efter att barnen påpekat att det svors en hel del på set så köptes en svordomsburk in. Burken gick ut på att barnen fick en krona för varje svordom de hörde. Detta resulterade i en ännu starkare sammanhållning, bland alla på inspelningsplats. Barnen hittade på olika regler där man bl a kunde förköpa svordomar på morgonen, betala extra för grövre ord eller få betala ränta för bortglömda betalningar. Efter 18 inspelningsdagar var barnen nästan 1600 kronor rikare.

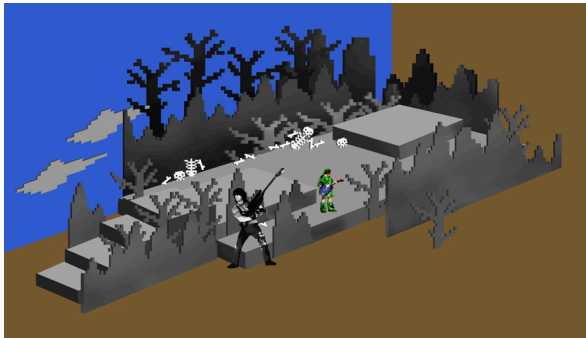
Dock var inte allt guld och gröna skogar. Trots en någorlunda grundlig inspelningsplan så fanns många hål, speciellt i logistiken. Vi var helt enkelt för få människor för att kunna driva ett sådant här projekt på ett bättre sätt. Så det var inte för inte de första dagarna var lite oroliga.

Under den tredje inspelningsdagen insåg vi att vi varit något naiva i antalet inställningar per dag. Den dagen hade vi planerat in 21 inställningar, vilket innebar en lång och stressig dag, en dag där alla i teamet fick stressa och kompromissa sina funktioner till fullo. Detta slutade i ett krismöte där alla A-funktioner samlades och diskuterade hur vi skulle lösa detta. Det var tungt, vi snackade bland annat om att ta bort scener ur manuset. Dock bestämde vi oss för att dela upp de planerade inspelningsdagarna och lägga till två inspelningsdagar senare under hösten istället. Det var också här vi bestämde oss för att ta in flera funktioner som platschef och fler inspelningsassistenter för att få allting att fungera lite bättre.

Vi valde att göra de flesta exteriörerna under det första inspelningsblocket, mycket tack vare årstiden. Och efter många dagars exteriör inspelning så var det också skönt att komma in i studion.

Eftersom jag redan från början hade bestämt mig för att göra så mycket som det gick i studio, hade jag redan i en annan övning på skolan testat på att jobba i ett så kallat låst rum. En kuliss som i realiteten tar bort friheten att röra kameran som man vill. Man kan inte få en impuls på en bild om inte väggarna räcker till. Detta var jag lite rädd för, dels för att jag är en väldigt impulsiv person och har tidigare oftast hittat bilderna under själva inspelningen. Vad jag upptäckte när jag började utforska det låste rummet var istället en annan slags frihet. Jag kunde nu, innan jag ens gick ut på set vara hur fri som helst, jag kunde få precis det rum jag ville ha.

Eftersom bildmanuset redan var gjort innan vi börjat planera alla studiobyggen så byggde vi helt enkelt seten efter det. I de fall det krävdes extremt stora set så använde vi oss av backdrops som vi kunde flytta runt i rummet för att täcka de olika vinklarna som inte hade någon scenografi. Vi byggde även väggar vi kunde ta isär för att vi redan visste att vissa bilder skulle tas från den vinkel där väggen stod. Detta hade varit omöjligt om vi inte gjort ett bildmanus innan.



Skiss av bygget av tv-spelsberget

Personregin

En sak som oroade mig väldigt mycket under hela projektet var om tiden för personregi skulle finnas, om jag skulle fixa det under allt annat arbete som krävdes på inspelningsplats. Därför jobbade jag hårdare med detta under provfilmningarna. Min regimetod har för det mesta bestått av långa samtal av det ämne/tema eller karaktärsdrag som jag varit ute efter. Jag visste inte om detta skulle fungera med barn, jag menar vilket barn orkar sitta och snacka om så tunga grejer som skilsmässa och syskonkärlek hela dagarna? Därför var det också viktigt att vi skulle hitta barn som inte var allt för rastlösa när vi väl började leta efter skådespelare.

När jag träffade Dennis och Wilma för första gången så märkte jag att min regimetod skulle fungera. Vi började prata direkt och det var som att arbeta med vilken skådespelare som helst. Vi repade scener kring teman som syskonkärlek och föräldrabråk, sedan pratade vi om detta efteråt. När vi hade gjort detta under några träffar så hade vi olika ord för olika tillstånd och känslor. Ord som vi senare använde under själva inspelningen.

Eftersom vi träffats och jobbat så pass lång tid innan inspelningen utvecklades också ett förtroende mellan oss. Något som också gav en enorm trygghet i min regi, jag kunde ryta till när det blev okoncentrerat på inspelningsplats eller säga att jag inte tyckte att det var bra eller inte funkade. Detsamma gällde barnen. Sedan fanns det naturligtvis dagar då både barnen och jag var väldigt trötta och det blev mycket svårare att arbeta. Men oftast fanns då de andra i teamet som stöd.

Efterproduktionen

Det har sagt tusen gånger och jag håller med, man gör flera olika filmer innan själva filmen är klar. En under manusprocessen, en under inspelningen och en under klippningen. Detta skulle visas vara helt sant när det gällde denna film.

Redan mellan inspelningsblocken hade klipparen, Patrik Eriksson och jag börjat titta på det material vi hade. Detta innebar att vi blev upptäckte att det saknades bilder i en del scener, vilken scenografi som funkade och inte, och vilka scener som funkade rent regimässigt. Tack vare att vi hade fler inspelningsdagar kvar kunde vi lätt planera in pick-uper på de bilder som saknades eller inte hade funkade.

Det grovklippade materialet gav också ny energi. Att se bilderna sättas ihop visade också att all planering inte varit förgäves, att det mesta funkade. Jag använde också en del av det klippade materialet för att visa Dennis och Wilma under nästa inspelningsblock, vilket gav dem både energi och självförtroende. Detsamma gällde även resten av teamet.

På grund utav att några i teamet fått betalda arbeten sköts de sista inspelningsdagarna upp till januari 2010, detta förhalade vår planering kring klippningen något. Vi hade räknat med en färdigklippad manuskript innan året var slut, vilket nu sjönk i sanden. Dock bestämde vi oss för att klippa hela filmen och lämna utrymme för det icke filmade materialet, så att vi i alla fall kände att vi var på väg.

Detta skulle visa sig vara ganska lärorikt, vissa bilder och historiebiter lades till eller togs bort i de scener vi senare skulle filma tack vare detta. Jag visste precis vad jag behövde i de scener som var kvar att filma och därför ströks en del planerade bilder och andra kom till. Men samtidigt var det väldigt frustrerande att gå mellan regi och klipprollen när man var så djupt gången i en av rollerna. Man kan säga att det både var på gott ont att vi klippte under inspelningsperioden.

När så allt var filmat och allt material fanns på plats hade vi vår färdiga manuskript. Det var också här den riktiga klipp-processen började. Vi såg ingen film i det som fanns, ingen story fanns och filmen saknade helt den känsla som jag från början var ute efter. Det var här som manusversion försvann, bildmanusversionen försvann och det var också här hela filmen kändes totalt värdelös. Det kändes som att vi inte kunde göra något för att göra den bättre.

Kroppen skrek efter vila, huvudet efter reflektionstid och ljud och effektgången skrek efter ett färdigt material. Det fanns inget att göra åt saken, det enda vi kunde göra var att gå igenom

allt material igen, rannsaka hela storyn och bara klippa på. Jag tror inte jag hade klarat detta om vi inte varit två om klipparbetet. Det var skönt att hela tiden bolla sina idéer fram och tillbaka. Patrik och jag hade från början av klippningen också varit bestämda på att alltid testa alla idéer i timelinen, inte bara snacka om dem. Hela kaoset slutade i att vi satt på varsin dator, bredvid varandra i samma rum och klippte olika delar av filmen. På det sättet kunde vi, trots tidsbristen testa alla våra idéer rent konkret utan att behöva stressa extra mycket.

Men det var väldigt svårt att vara kreativ då man jobbade mot klockan. Det vi gjorde var att förskjuta leveransdatumet två veckor, något som ställde till det för många inblandade. Men Patrik och jag var fast bestämda på att få ihop det bästa av det material vi hade, även om det skulle innebära framtida problem.

För mig har ljudberättandet alltid varit viktigt, det är en krydda som oftast glöms bort i filmskapandet. Därför kontaktade jag ljudläggarna redan i starten av projektet. Jag skickade listor med ljudidéer och tankar och vi pratade mycket kring själva ljuddesignen. Att hitta ljud som var sagolika, att blanda tv-spelsljud med verkliga ljud samt ljudlägga en sagovärld var saker ingen av oss hade gjort tidigare. Därför ville jag också ge dem mycket tid till ljudläggningen. Jag visste att ljudet skulle bli halva filmens styrka och eftersom klippningen drog ut på tiden var detta väldigt frustrerande. Klippningens försening innebar också att effekterna drog ut på tiden, framför allt monstret och då blev ljudläggningen ännu mer lidande.

Anders frågade mig tidigt hur jag hade tänkt att monstret skulle göras, jag hade inget aning. Jag hade bara skrivit på och inte tänkt så mycket på hur man i realiteten skapar ett monster. Vi hade redan från början avfärdat CGI-effekter därför var alternativen ganska begränsade. Ett stop motion alternativ avfärdades också ganska snabbt, då vi visste hur tidskrävande detta skulle bli. Istället bestämdes vi oss för att ett 2-D animerat monster, det skulle bli det enklaste.

Det var det vi jobbade efter då vi började planera in monstercenen i bildmanuset. Något som var väldigt inspirerande, dels att skapa och dels att se Dennis och Wilma spela mot något som inte fanns. Det var också speciellt att klippa ihop de bilderna som monstret skulle läggas på. Det kändes något absurt att mitt i en scen klippa in på en bild med bara rök. Men det var väldigt kreativt och roligt att inbilla sig vart och hur monstret rörde sig i förhållande till bilderna.

Men tiden gick, vi hade så mycket annat kring projektet att göra så vi tog inte riktigt tag i monsterproblemet. Det var inte förrän Sara kom in i projektet som vi lyckades hitta en animatör som kunde göra detta. Men då satte inspelningen igång och monstercenen stod återigen stilla. Det var inte förrän klippningen började som det återigen togs upp. Men då var jag istället så inne i klippningen att jag inte riktigt kunde styra över det. Det slutade med att animatören inte kunde fortsätta då hon fått ett annat jobb.

Det var först då jag insåg att jag misskött kommunikationen kring monstret. Vad vi hade behövt för att få en färdig film till deadline hade varit en efterproduktionsansvarig.

I mars 2010 hittade vi dock en annan animatör som nu, i skrivande stund sitter och jobbar på monstret.

Under denna monsterkris har vi dock hittat ett sätt att få monstret ännu mer levande och analogt, och som också går mer i enlighet med filmens tema. Vi har gjort tester där vi kritmålade monstret frame för frame och det är näst intill obehagligt. Men just nu väntar vi in

den färdiga animationen så vi kan samlas och krita de drygt 800 teckningar som krävs för att detta ska bli färdigt. Sedan återstår bara att färdigställa ljudläggningen och få färdigt filmen.

Toner till en annan värld

Det har alltid varit en fröjd att lägga in musiken i mina filmer, det är nästan det mest lustfyllda i hela filmskapandet för mig. Det har också inneburit färdigställande av filmen varje gång man varit där. Så när jag åkte till kompositören för att lägga in all musik i filmen så var det med stor upphetsning. När vi började lägga in alla teman och arrangerade de sista låtarna så upptäckte vi något som gjorde oss väldigt glada. Vad vi gjorde för nästan två år sedan hade utvecklats. Musiken hade blivit mer levande, den tid den hade fått hade gjort den mer mogen, större på något sätt. Alla teman hade vuxit och några hade vävts in i varandra. Så det var inte för inte som jag åkte därifrån med 20 minuter musik och med det framtida mottot ”Låt det gro” i bagaget.

Sammanfattning

Mottot ”låt det gro” är något som jag kommer att ta med mig i framtiden. Jag märkte tidigt i projektet vikten av framförhållning. Att redan från idéstadiet bjuda in människor att skapa tillsammans med. Men också för en själv, att kunna ha tid till reflektion är minst lika viktigt som att rent handgripligt skapa. Mycket av förproduktionen var sådan, det fanns tid att reflektera. I efterproduktionen har det knappt funnits en enda dag.

Jag tror att om jag hade jag gjort en skissfilm som jag tänkte, klippt ihop den och ljudlagt den så hade jag haft större friheter. Både i manusskrivandet, inspelningen, klippningen och ljudläggningen. Hade jag haft fler människor inkopplade redan från start hade vi alla haft mer energi än vad vi hade mot slutet av projektet. Hade vi t ex haft en kordinator, både i förproduktion, inspelning och efterproduktion hade inte allt varit så kaotiskt som i det i slutändan blev.

Men det är lätt att vara efterklok, det blev det, det blev. En film jag aldrig trodde jag skulle kunna göra. En film som lärde mig oerhört mycket. En film som blev mycket större än vad jag tänkt från början. Men det är inte själva filmen som är den stora behållningen för mig, det är människorna bakom den. Jag kommer att jobba med många ur teamet i framtiden, jag håller på att starta bolag tillsammans med Sara och jag träffar barnen så ofta jag kan. Jag har fått bevisat för mig ännu en gång att det kollektiva skapandet är väldigt starkt och rogivande. Jag har också fått bevisat för mig att ingenting är omöjligt bara man vågar, och det är det filmskapandet handlar om för mig, Att våga

