

FILMPRODUKTION - HUR GÖR MAN EN FILM?

Produktionen

Det tar tid att göra film. Anledningen att det tar så lång tid är att man först måste planera vad man ska göra i minsta detalj, vilket är väldigt tidskrävande. Sedan måste man genomföra det också! Och inte nog med det, därefter måste man ju sätta ihop allt så att man kan titta på det. En filmproduktion delas därför upp i tre steg:

1. Förarbete.
2. Inspelning.
3. Efterarbete.

Förarbete och efterarbete är det som normalt tar längst tid. Under förarbetet ska man planera hur man ska spela in filmen på bästa sätt och under efterarbetet redigeras filmen ihop och ljudeffekter samt musik läggs på. Under inspelningen är det i princip bara att följa de anteckningar man gjort under förarbetet.



1. Förarbete

Med förarbete menas planeringsstadiet av en film då manus, budget, inspelningsschema, rollsättning etc. utarbetas. Anledningen till förarbete är att man på inspelningsplatsen ska kunna arbeta effektivt. Till det krävs ett fullständigt manus som har splittrats upp i ett inspelningsschema, som visar i vilken ordning scenerna i manuset ska spelas in. Men innan man ens kan börja med manuset, måste man först veta varför man vill göra en film, därefter måste man bestämma vad man vill berätta med filmen, och vilka som skall se den. Ska filmen visas för en större publik är dessa punkter väldigt viktiga och brukar kallas filmens **syfte, budskap och målgrupp**.

Manuset skrivs inte som många tror på en gång, utan man skriver först ett *synopsis* där man kortfattat skriver ner filmens historia på en sida eller två. Där får man en överblick över filmens handling och karaktärer, och kan lättare se fallgropar i manuset. När synopsis är klar brukar man oftast sätta igång med manusarbetet. När manuset är färdigt kan det vara en fördel att rita upp varje enskild scen i ett så kallat *storyboard*. En storyboard hjälper dig något oerhört under inspelningen, för det är omöjligt att hålla reda på alla bilder i huvudet. Du behöver inte vara konstnär för att rita, utan det räcker med enkla streckgubbar och instruktioner för hur kameran ska placeras i förhållande till motivet.

Sedan är det dags att välja skådespelare (om man inte innan ansöker om en stabil budget). Om inte kompisar och familjemedlemmar ställer upp i filmen kan det vara lämpligt att anordna en provspelning, en så kallad *casting* där du ser hur skådespelarna svarar på personregi.



a) Syfte och budskap

Alla filmer har ett syfte, och det kan vara så enkelt som att man bara vill berätta en historia som fångar publiken, eller informera dem om den ökande växthuseffekten. Vad än syftet för din film är så handlar det alltid om varför man vill få fram sitt budskap. När det gäller en reklamfilm så är både budskapet och syftet enkelt att lista ut. De vill naturligtvis att folk skall köpa deras produkter eller tjänster och att de är bäst på marknaden inom sitt område

b) Målgrupp

Målgruppen handlar helt enkelt om vilka som skall titta på filmen. Det finns inte någon målgrupp som heter "alla", det vill säga från noll till hundra år, även om en del filmare tycks tro det. Är målgruppen pensionärer i 80-årsåldern kan du dessutom inte börja hysterikklippa filmen med pålagd techno samtidigt som explosionerna avlöser varandra. Det riktar sig snarare till ungdomar än till pensionärer.

c) Planera produktionen

Besvara följande frågor innan du sätter igång med ditt filmprojekt:

- Varför gör jag det här (syfte)?
- Vad vill jag berätta (budskap)?
- Till vem gör jag filmen (målgrupp)?
- Hur skall jag bära mig åt för att genomföra det?



2. Inspelning

När hela filmteamet samt skådespelarna är samlade på inspelningsplatsen är det bara en person i teamet som har huvudansvaret - **regissören**. En **fotograf** ansvarar för videokameran eller filmkameran och bildens komposition. Fotografen arbetar tätt intill **ljussättaren** som skapar det ljus som regissören och fotografen vill ha.

En **ljudtekniker** ansvarar för att ljudet som tas in är så bra som möjligt.



a) Regi

Att regissera skådespelare är nämligen inte helt lätt. Det finns ingen skriven handbok på området såsom "så här regisserar du en skådespelare. När du regisserar skådisarna överför du dina tolkningar och idéer från manuset till skådespelarna. För att kunna överföra dina idéer måste du själv våga spela ut och demonstrera utan egna hämningar.

b) Lyssna och lär

Det bästa sättet för att lära sig människans naturliga agerande är att spionera på andra. Hur och på vilket sätt gör någon något så vardagligt som att säga hej då? Hur går en kille tillväga när han försöker få kontakt med en tjej på krogen? Sätt igång och spionera!

a) Förberedelser

Det är bra att diskutera igenom karaktärerna med skådespelarna, eftersom det ger skådespelarna en möjlighet att ställa frågor och komma med idéer och förslag, vilket ger dig ytterligare förbättringar av manuset. Prata igenom handlingen, karaktärerna och testa dialogerna. Kom ihåg att dialogerna ska anpassas efter skådespelarens karaktär och inte tvärtom! Låter en replik i manuset ganska dåligt så låter den garanterat mycket sämre när man säger den.

a) Exempel på ordergivning

Så här kan regissören gå till väga med ordergivning vid en inspelning. De kursiverade orden inom parentes motsvarar den amerikanska översättningen.

Regissör: Klara för tagning! (*Ready for a take!*)
Hela teamet: Klara.
Regissör: Tystnad, tagning! (*Quiet, please!*)
Regissör: Kamera! (*Roll camera!*)
Fotograf: Rullar! (*Camera rolling!*)
Ljudtekniker: Går! (*Rolling!*)
Regissör: Klappa! (*Knock it!*)
C-fotograf: Scen tjugosju kolon ett, tagning två
(slår klappan och försvinner ur bild)
Regissör: Börja! (*Action!*)
(skådespelarna börjar agera)
Regissör: Bryt! (*Hold it!*) alternativt Tack! (*Cut!*)
Regissör: Tack för idag! (*It's a wrap!*)



3. Efterarbete

När filmen är inspelad är det i stort sett bara att sätta igång att redigera filmen, dvs. sätta ihop de olika tagningarna till ett begripligt flöde. Detta kan göras med en dator och ett filmredigeringsprogram. Fördelen med datorredigering är att klippen kan stuvras om i efterhand, när klippen redan är gjorda. Dessutom kan man testa olika klippningar och effekter utan att för den skull göra ett permanent Man säger att datorredigering (liksom klippning med klippbord) är *icke linjär*, då bilderna kan stuvras om och ändras i efterhand. Även om man är väldigt beroende av tekniken vid efterarbetet, så kan ingen teknik hjälpa dig att skapa en bättre film om du själv inte kan bildspråkets regler. Det är därmed en fördel att lära sig *konsten att klippa film* för att kunna vara visuellt kreativ i sitt arbete.

a) Videoredigering med dator

När man klipper en film brukar man dela in hela processen i ett antal delmoment:

1. Ladda in videomaterialet i datorn (loggning eller *batch/capture*).
2. Lägg klippen i rätt ordning (grovklippning).
3. Justera och "trimma" klippen och ljudets längd (finklippning).
4. Lägg in effekter såsom övertoningar, wipes med mera (effektläggning).
5. Lägg på texter såsom för- och eftertext.
6. Ändra färger så att de stämmer överens (färgkorrigerering eller *color correction*).
7. Lägg på ljud i form av punkteffekter och atmosfärljud (ljudläggning).
8. Lägg till musik (musikläggning).
9. Ställa in rätt ljudnivå för varje enskilt ljud (mixning).
10. För över till videoband, optisk skiva (Blu-ray) eller som en datorfil (export).

b) Ladda in i datorn

Om du använder du i stället digital utrustning hela vägen som till exempel DV-formatet, kopieras materialet digitalt och ingen som helst kvalitetsförlust sker. Bilderna läggs upp likt en storyboard/timeline och du kan med några enkla musklick ändra ordningen på bilderna, och experimentera med dem för att få fram bästa resultat.

c) SD OCH HD

Generellt brukar man skilja på kvaliteten på materialet efter två typer: *standard definition* (SD) och *high definition* (HD). SD har sitt ursprung ur TV-systemet PAL som har en upplösning på 720 x 576 pixlar. Allt över 720 pixlar brukar kallas HD. HD kräver dessutom mer av datorn för att fungera optimalt. Exempel på HD-format är HDCAM och HDV. DV är å andra sidan ett SD-format. DV har en datahastighet på 25 megabits per sekund. Eftersom det går åtta *bitar* på en *byte* blir det 3,5 megabyte per sekund. Därför kräver en timmes [DV 12,6 gigabyte utrymme](#) på lagringsmediet. Men då måste man komma ihåg att det endast gäller bilden - ljudet är inte inräknat

4. Konsten att klippa film

a) Raka klipp

Raka klipp är det absolut vanligaste sättet att växla bild. Dessa bildväxlingar bör komma med variation för intressets skull. Ger ny information som hänger samman den föregående bilden. Undvik att klippa mellan allt för lika bilder så det ser ut som om motivet hoppar till, så kallad jump-cut.

Övertoning

När bilderna "flyter samman" och mixas illustrerar ett hopp i tiden. Långsamma övertoningar ger en lugnande känsla och används oftast vid harmoniskt berikade skeenden. En övertoning i en actionfylld boxningsmatch skulle då få en konstig effekt.

En väldigt kort och snabb övertoning (cirka två till tre bildrutor) uppfattas oftast som ett "mjukt" klipp. Ögat hinner inte uppfatta övergången mellan de två bilderna och tror det ser ut som ett klipp, men ett mjukt sådant. En del använder även övertoningar för att maskera jump-cuts.

Upp- och nedtoningar

Visar också ett hopp i tiden, exempelvis nästföljande dag jämfört med den föregående bilden. Nedtoning (*fade*) sker på det viset att bilden gradvis blir mörkare tills den är helt svart. Upptoning sker vice versa. Upp- och nedtoningar har en effekt att "bromsa upp" berättandet och användas för att avgränsa helheter.

Trick

Digitala trickningar mellan bilderna gör att bilden bläddrar likt en tidningssida, snurrar runt och försvinner in i en annan bild etc. Dessa trick är oftast till ingen nytta, så använd inte tricken för mycket. Ett vanligt trick för film är att visa att tiden har gått genom en så kallad clock-wipe, vilket innebär att bilden byts genom en klockliknande effekt som snurrar runt 360 grader.

b) Kreativa klippningsätt för sammanställningar

Det finns många kreativa sätt att klippa film, men det bygger alltid på vissa regler. Att bryta mot dessa grundregler är dömt att misslyckas.

Om man visar ett hus på en gata och därefter klipper in till ett vardagsrum kommer tittaren att uppleva att de befinner sig i huset från den föregående bilden.

Bilder som kommer efter varandra hör alltid ihop - om det inte visas tydligt att de inte gör det. Om en bil kör full fart i bild och vi därefter visar en stor mur kommer publiken tro att bilen är på väg in i muren.

Delade tagningar

Innebär att man klipper mellan olika motiv inom samma tagning, till exempel mellan föräldrarna och barnets ansikte för att visa uttrycket när barnet får en present, respektive föräldrarnas ansikte när de ser barnets glädje.

Länkade handlingar

En av de självklara valen vid klippning, som innebär att man delar upp en scen i flera olika klipp. Ett klipp per scen kan i längden bli långtråkigt.

Parallella handlingar

Innebär att två handlingar som sker samtidigt växelklippas, vilket antyder att handlingarna har med varandra att göra. En bil som kör åt höger i bild och en bil som kör till vänster upplevs som att de kör mot varandra. Om man sedan visar att de kör mot något annat får man en komisk effekt.

Associationsklipp

Två klipp som tillsammans förändrar budskapet. Det ena syftar till det andra, exempelvis om man filmar en instängslad boskapshjord och en tagning med folkmassor vid rusningstid. Det antyder det omänskliga i stadslivet. Kan dock lätt missuppfattas och det gäller att publiken är vaksam.

c) Kreativa klippningssätt för tidsförändringar

Tidsförlängande klipp

Att klippa mellan en händelse som filmats ur flera olika vinklar så att händelsen "tänjs ut" och blir onormalt lång. Används ofta vid explosioner och bilkrascher.

Tidsförkortande klipp

Klipp som direkt hoppar över exempelvis transporter från ett ställe till ett annat. Kan antingen göras genom att en person åker bil i stadsmiljö för att sedan befinna sig i skogsmiljö, så kallad miljöförändring. Att försvinna ur bild och komma in i nästa förkortar även det tiden. Alternativt kan man lägga in klippbilder på någonting annat, så att man effektivt klipper ner händelseförloppet.

Direkt hopp

Ett effektivt sätt att antyda tidens gång är att direkt klippa till en ny bild, men på samma plats. Till exempel från ett litet barn vid en gungstol till ett större barn vid samma gungstol. Är miljön och rekvisita ungefär densamma upplevs det som samma barn.

Montage

En snabbt klippt sekvens med en serie temamässigt sammanlänkade tagningar. Med övertoningar och andra övergångar skildrar detta effektivt och suggestivt ett händelseförlopp, en utveckling hos en person eller ett annat förlopp som inte kan skildras i verklig tid. Fler exempel är en snabb växling från höst till vinter och vidare till vår, som skildrar tidens gång.

d) Kreativa klippningssätt för rytm

Rytmiska klipp

Klipp som skapar en "puls" (oftast till musikvideos där man klipper i takt med taktlagen), eller på annat sätt så att tittaren känner en rytm.

Orytmiska klipp

Orytmiska klipp väcker tvärtom disharmoni hos tittaren, som när man vill skapa ett kaos i ett händelseförlopp eller ett inre kaos hos en karaktär.

Jump-cut

Att klippa mellan allt för lika bilder kallas jump-cut, eller hoppbild på svenska, och är en form av orytmiskt klipp. Det ser då ut som om motivet "hoppas till" eftersom bilderna är alldeles för lika.

e) Kreativa klippningssätt för överbyggande

Rörelseklipp

Att klippa mellan bilder med rörelse som "klaffar" med varandra. En boll som skjuts iväg från en fotbollsarena i England och landar vid kinesiska muren upplevs som om bollen faktiskt flugit över halva jorden.

Gemensamt klipp

Att klippa mellan två olika bilder med samma typ av övergångsmotiv, till exempel genom att klippa från en apelsin i en fruktskål inomhus till en skinande sol utomhus. Solen och apelsinen är då det gemensamma klippet, men man befinner sig nu på en annan plats.

f) Kreativa klippningsätt för spänning och överraskning

Repetitiva klipp

Genom att upprepade gånger klippa fram och tillbaka mellan samma två eller tre tagningar skapar förväntningar och ökar spänningen. Det kan ske vid parallellklippning med två bilar som kör mot varandra, vilket ökar spänningen om musiken "stiger" samtidigt som bilderna klipps snabbare och tätare. Detta är en variant av det tidsförlängande klippet, men man upprepar samma klipp flera gånger.

Takten

En standardmetod, som ibland utnyttjas för mycket, är att öka farten och spänningen genom att öka takten i klippningen. Ofta använd i bil- och jaktsekvenser. Om man lägger en serie korta scener efter en lång scen så kommer tempot genom kontrastverkan att kännas ännu högre.

Chockklipp

Ett klipp som kommer när man minst anar det. Om man vid en sakta och mjuk panorering över fina landskap plötsligt klipper in ett monster får man en chockeffekt.

Flashruta

Ett klipp (exempelvis helt vitt) som endast är ett par bildrutor långt, med syfte att lura ögat. Brukar oftast simulera en fotoblixt.

g) Tidsförkortning

Att klippa film (och att göra film över huvud taget) innebär en hel del tidsförkortning. Det innebär att man klipper bort allt ointressant, såsom transportfärder och andra tråkiga saker. Vem orkar egentligen titta på när någon åker bil eller sover en längre tid?

Ett grundläggande fel är att många tar för långa scener utan att byta bildutsnitt, position eller bildvinkel. En scen måste vara väldigt intressant om man ska orka titta på den i flera minuter utan variation.

Hur lång ska då en scen vara? Det beror helt och hållet på innehållet i scenen. Filmar du en helbild där det är många personer och detaljer med, måste scenen vara så pass lång att tittaren hinner uppfatta innehållet. En närbild däremot kan vara betydligt kortare, eftersom den inte innehåller lika mycket information. Dokumenterar du en hantverkare som tillverkar en liten detalj, kan du naturligtvis ta längre scener även i närbildsammanhang. Scenlängden beror på det du filmer, och vilket syfte du har med bilderna.

Har du möjlighet att i efterhand redigera dina bilder, har längden på scenerna inte lika stor betydelse vid själva inspelningen. Vid redigeringen kan du alltid korta ned det som är för långt. Det är betydligt svårare att göra korta scener längre.

h) Rörelser och bildavsökning

Bilder där kameran rör sig är inte speciellt bra att klippa mellan, eftersom man då kan få en chockeffekt om man klipper mellan allt för olika bilder, såsom bilderna från en stillastående kamera och en annan med en rörlig kamera. Är däremot rörelserna synkade, eller "klaffade" som det kallas, går det emellertid bra.

Däremot skall man klippa mellan bilder där motivet rör sig, så att tittaren inte märker klippen utan tror att allt hänger ihop. Vänta därför inte med att motivet har gått ur bilden helt utan klipp lite tidigare så att man inte sitter och stirrar på en bild där ingenting händer.

När man klipper mellan snabba bilder är det också viktigt att motivet befinner sig på ungefär samma ställe som i den föregående bilden. Då behöver tittaren inte irra runt med ögonen för att hitta motivet, utan kan koncentrera sig på bildens innehåll. Detta är mycket viktigt att lägga på minnet och kallas *bildavsökning*. När ett klipp är bra märks det inte, det bara känns.

i) Kontinuitet

Som jag skrev innan så måste rörelserna även "klaffa". Innehållet i bilden får plötsligt inte ändras utan att det visas på något sätt. Pennor får inte försvinna, glasögon får inte tas bort, klockor i bakgrunden får inte ändras och liknande. Med klaff menas också att rörelserna i en bild fortsätter naturligt i nästa bild.

Anta att vi filmar en person i helbild som lyfter en kaffekopp. Precis när koppen är under hakan klipper vi till en närbild på munnen. Hur skulle det se ut om kaffekoppen redan befinner sig vid munnen och är på väg ner mot bordet igen? Nej, de två bilderna måste stämma överens med varandra i rörelsen. De måste "klaffa". Kaffekoppen måste vara på exakt samma plats i slutet av första bilden och i början av andra bilden.

För att uppnå klaff med en kamera får man helt enkelt filma skeendet två gånger, med olika bildutsnitt. En helbild när koppen lyfts från bordet och sedan en närbild på personen som dricker ur koppen. Man bestämmer sedan vid redigeringen var de olika bilderna ska klippas för att bli snyggt och uppnå klaff. Om man planerar att bryta mot dessa regler gäller det att vara tydlig, för här är det lätt till missförstånd.

j) Att tänka på

- Klipp när motivet rör sig i bild.
- Undvik att klippa i kamerarörelser.
- Undvik att klippa mellan alltför lika bilder, ett så kallat jump-cut, då det ser ut som om motivet hoppar till.
- Variera bildutsnitt och kameravinkel.
- Tänk på bildavsökningen, ligger motivet rätt i bild?
- Tänk också på blick- och rörelseriktningar, tittar personerna på varandra vid dialog?
- Ta alltid utförliga kontinuitetsanteckningar, så att skådespelarna har rätt kläder i rätt tagningar etc. Tänk också på 180-graders-regeln.

k) Tips vid klippningen

- Ta alltid mycket (och olika) bilder på motivet. Det ger större valmöjlighet vid klippningen att kontrollera längden och tempot i scenen.
- "Överlappa" bilderna, det vill säga ta flera bilder med olika bildutsnitt (exempelvis en helbild på en som dricker kaffe, samt en närbild). Det ger också större valmöjlighet vid klippningen och ger klipparen chansen att använda antingen helbilden eller närbilden eller kombinera dem båda.
- Ändra bildutsnittet, kameravinkel och brännvidd varje gång du ändrar en tagning. Det ger större variation och bättre klipp. Två allt för lika tagningar kan resultera i ett jump-cut.
- Zooma, panorera och tilta med måtta och bara när det verkligen är befogat.
- Klipp heller inte in direkt i en kamerarörelse, utan låt tagningen avslutas (och börjas) med två till tre sekunder "fast" bild.
- Klipp till något annat så fort som den nödvändiga informationen har avslöjats. De flesta amatörfilmer kan genom denna "regel" klippas ned till ungefär hälften av sin ordinarie längd - och samtidigt förbättras.
- En standardregel för dramer är att först klippa in en helbild, därefter två halvbilder och slutligen två matchande halvsubjektiva bilder (över axelnbilder). Detta följs genom ovanstående regel, samt att man lägger in passande klippbilder.
- Överlappa inte dialogen, utan låt det bli lite "mellanrum" mellan skådespelarnas repliker så att det blir lättare att klippa dem. Se till så att det är helt tyst i bakgrunden (bakgrundsljud och sorl läggs på senare).
- Om ni spelar in kamerarörelser (såsom dolly, steadicam eller handkamera) så se till att även spela in statiska bilder där kameran inte rör sig, ifall kamerarörelsen inte skulle bli bra.
- Använd exempelvis musik som guide för att finna rytmen i ditt klippande. En actionspäckad sekvens kan vara väldigt svår att klippa utan någon referens.
- Och slutligen: använd alltid storyboards!