

Marie Andrea Waade Grønning

# Hvordan skape en høybudsjetts fiksjonsverden i en lavbudsjettsfilm?

En masteroppgave om produksjonsverdi i  
lavbudsjettsfilmer

Masteroppgave i Film- og Videoproduksjon

Veileder: Asbjørn Tiller

Mai 2022



Marie Andrea Waade Grønning

# **Hvordan skape en høybudsjetts fiksjonsverden i en lavbudsjettsfilm?**

En masteroppgave om produksjonsverdi i  
lavbudsjettsfilmer

Masteroppgave i Film- og Videoproduksjon  
Veileder: Asbjørn Tiller  
Mai 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



## SAMMENDRAG / ABSTRACT

Denne masteroppgaven tar for seg ulike måter man kan oppnå høy produksjonsverdi på en lavbudsjettfilm ved bruk av kostymer, rekvisitter, locations og sett design. Oppgaven er basert på mine egne opplevelser og erfaringer under produksjonen av spillefilmen *Meg, Deg & Frank*, som er produksjonsdelen av masterprosjektet mitt. Oppgaven tar for seg en sammenligning mellom *Meg, Deg & Frank* og tre av filmene til filmskaperne som er intervjuet. Erfaringene og opplevelsene til meg og filmskaperne er også sammenlignet for å finne en felles konklusjon på hvilke måter man kan oppnå høy produksjonsverdi på en lavbudsjettfilm.

This master's thesis addresses various ways you can achieve high production value on a low-budget film using costumes, props, locations and set design. The thesis is based on my own experiences during the production of the feature film *Me, You & Frank*, which is the production part of my master project. The thesis deals with a comparison between *Me, You & Frank* and three of the films from the filmmakers who are interviewed. Mine and the filmmaker's experiences are also compared to find a common conclusion on which ways a low-budget movie can achieve high production value.



## **FORORD / TAKK TIL**

Denne masteroppgaven markerer slutten på masterstudiet mitt i film- og videoproduksjon ved Norges Teknisk-Naturvitenskaplige Universitet. Dette er også det siste jeg leverer som student av en fem år lang utdanning innen filmproduksjon. Jeg vil takke NTNU for muligheten jeg har fått til å ta en utdanning i det jeg interesserer meg i. Jeg ønsker også å takke min veileder Asbjørn Tiller som har hjulpet meg gjennom denne oppgaven og veiledet meg på riktig spor. Til slutt vil jeg gi en stor takk til Viljar Bøe som har hjulpet meg med å ha en god rutine med skrivearbeidet, motivert meg og hjulpet meg når jeg har stått fast.

Siden er gjort blank med vilje.



# INNHALDSFORTEGNELSE

<b>1. INNLEDNING</b> .....	<b>1</b>
1.1 MOTIVASJON .....	1
1.2 PROBLEMSTILLING .....	2
1.3 OPPGAVENS STRUKTUR .....	2
<b>2. TEORI OG METODE</b> .....	<b>4</b>
2.1. TEORI .....	4
2.1.1 PRODUKSJONSVERDI .....	4
2.1.2 LAVBUDSJETT FILM .....	5
2.1.3 KOSTYMER .....	6
2.1.4 REKVISITTER.....	7
2.1.5 LOCATIONS .....	8
2.1.6 SETT DESIGN .....	9
2.2 METODE.....	9
2.2.1 KVALITATIVT INTERVJU .....	10
2.2.2 INTERVJUGUIDE.....	10
2.2.3 AUTOETNOGRAFI .....	12
2.2.4 INNHALDSANALYSE .....	13
<b>3. RESULTATER</b> .....	<b>15</b>
3.1 INNHALDET I «MEG, DEG & FRANK».....	15
3.2 EGNE ERFARINGER FRA «MEG, DEG & FRANK» .....	16
3.3 INNHALDET I «A HUMAN POSITION» .....	19
3.4 INTERVJUET MED ANDRES EMBLEM.....	20
3.5 INNHALDET I «SKJÆRGÅRDEN» .....	23
3.6 INTERVJUET MED FRODE NORDÅS .....	24
3.7 INNHALDET I «TRACE» .....	27
3.8 INTERVJUET MED MARKUS DAHLSLETT .....	28
<b>4. DISKUSJON AV FILMENE</b> .....	<b>32</b>
4.1 PRODUKSJONSVERDI .....	32
4.2 MANUS MED LAVT BUDSJETT .....	33
4.3 KOSTYMER OG REKVISITTER .....	36
4.4 LOCATIONS OG SETT DESIGN .....	38
<b>5. AVSLUTNING OG OPPSUMMERING</b> .....	<b>41</b>
5.1 OPPSUMMERING .....	41
5.2 KONKLUSJON .....	43
<b>BIBLIOGRAFI</b> .....	<b>46</b>
<b>VEDLEGG</b> .....	<b>48</b>

**Totalt antall ord: 18205**



# 1. INNLEDNING

Denne oppgaven undersøker hvordan man kan oppnå høy produksjonsverdi på en film med et lavt budsjett ved hjelp av kostymer, rekvisitter, locations og sett design. Oppgaven tar utgangspunkt i mine personlige erfaringer under produksjonen av mastefilmen min, *Meg, Deg & Frank* (Bøe, 2022), hvor jeg hadde rollen som produsent, kostymeansvarlig, rekvisittansvarlig, location manager og sett designer. I tillegg tar oppgaven for seg tre andre filmskapere sine erfaringer fra lavbudsjettsfilm-produksjon. Det man opplever visuelt under en film kan få noen til å vurdere hvor mye penger og arbeid som ble lagt inn i produksjonen. Denne oppgaven vil se nærmere på valg av rekvisitter og kostymer, og hvordan det kan gjøre at en film oppleves som at den har høy produksjonsverdi. I tillegg vil oppgaven ta for seg locations og sett design, og hvordan valg av for eksempel hus kan bidra til høy produksjonsverdi.

## 1.1 MOTIVASJON

Produksjonsverdi har alltid vært interessant for meg, spesielt når det kommer til å få ting til å se dyrere og flottere ut enn det egentlig er. Interessen har alltid vært der i form av andre aspekter enn film, som for eksempel hvordan man kan få et antrekk til å se dyrere ut, eller hvordan man kan få soverommet sitt til å se dyrere ut uten å kjøpe masse dyre ting. Denne interessen smittet over da jeg begynte å interessere meg for film. Jeg synes det er interessant hvordan man kan få tak i rekvisitter og kostymer uten å bruke for mye penger, og hvordan slike elementer kan få en film til å se dyr ut. Valg av blant annet hus og restauranter kan også være med på å gi en film høy produksjonsverdi fordi det gjør noe med utseendet til filmen.

Jeg synes også det er spennende å kunne jobbe ut ifra de ressursene man har. Jeg har tidligere vært med på flere lavbudsjettsproduksjoner av både, spillefilm, kortfilm og musikkvideo under studietiden. Spillefilmene og kortfilmene har også vært i ulike sjangre. Jeg er vant med å alltid måtte gjøre det beste ut av situasjonen og bruke de pengene man har, eller ikke har. Jeg har opplevd at man blir tvunget til å tenke kreativt når man ikke har et stort budsjett, spesielt med kostymer, rekvisitter, locations og sett design. Høsten 2021 var

jeg med på å produsere spillefilmen *Meg, Deg & Frank*, med et budsjett på cirka 90.000 kroner. Som produsent, kostymeansvarlig, rekvisitør, location manager og sett designer hadde jeg et ønske om at det visuelle ikke skulle gjennomskue at vi hadde et svært lite budsjett.

## 1.2 PROBLEMSTILLING

På grunn av min interesse for produksjonsverdi og lavbudsjettsfilm, skal jeg undersøke på hvilke måter man kan oppnå høy produksjonsverdi på en lavbudsjettsfilm. Jeg vil ta utgangspunkt i de områdene jeg hadde ansvar for under produksjonen av *Meg, Deg & Frank*, og undersøke hvordan kostymer, rekvisitter, locations og sett design kan gjøre at en film oppnår høy produksjonsverdi. Oppgaven tar også for seg en analyse av tre filmer laget av Anders Emblem, Frode Nordås og Markus Dahlslett. Filmene som skal bli analysert i denne oppgaven er *A Human Position* (Emblem, 2022), *Skjærgården* (Nordås, 2016) og *Trace* (Dahlslett, 2016). Det vil være størst fokus på mine egne erfaringer under *Meg, Deg & Frank*, men de tre andre filmene vil også bli brukt for å sammenligne og diskutere. Oppgaven er avgrenset til å undersøke på hvilke måter man kan oppnå høy produksjonsverdi på en lavbudsjettsfilm ved bruk av kostymer, rekvisitter, locations og sett design. Jeg vil utforske på hvilke måter disse elementene kan få en film til å se dyrere ut, uten at man trenger et veldig høyt budsjett. Min problemstilling er:

*På hvilke måter kan man oppnå høy produksjonsverdi på en lavbudsjettsfilm?*

## 1.3 OPPGAVENS STRUKTUR

I kapittel 1 av denne oppgaven beskriver jeg hva som er min motivasjon for oppgaven og hvorfor jeg synes produksjonsverdi er interessant. I dette kapittelet presenteres også problemstillingen min og hvorfor jeg valgte den. Det forklares at oppgaven er avgrenset til å kun ta for seg kostymer, rekvisitter, locations og sett design. Ulike teorier og litteratur som tar for seg produksjonsverdi, lavbudsjettsfilm, kostymer, rekvisitter, locations og sett design

blir presentert i kapittel 2. Jeg presenterer hvilke metoder jeg har brukt for å finne svar på problemstillingen. Totalt tre forskjellige metoder har blitt brukt i denne oppgaven.

Kapittel 3 tar for seg resultatene jeg har funnet ut av. Her beskrives mine personlige erfaringer under produksjonen av *Meg, Deg & Frank*, og hvilke valg som er tatt med tanke på produksjonsverdi. Valg av kostymer, rekvisitter, locations og sett design forklares i detalj om blant annet hvorfor jeg valgte de ulike locationene, hvordan jeg gjorde det med sett designet og hvorfor jeg valgte de ulike kostymene og rekvisittene. Resultatene fra intervjuene med Anders Emblem, Frode Nordås og Markus Dahlslett presenteres også. Innholdet i filmene *A Human Position*, *Skjærgården* og *Trace* omtales for å få en forståelse av hva filmene handler om og hva de inneholder av kostymer, rekvisitter, locations og sett design.

*Meg, Deg & Frank*, *A Human Position*, *Skjærgården* og *Trace* sammenlignes i kapittel 4, med grunnlag av resultatene som ble presentert i kapittel 3. Valgene som er tatt og de kreative løsningene under de ulike produksjonene diskuteres ut fra mitt eget synspunkt. Litteraturen fra kapittel 2 blir her trukket inn og knyttet opp mot diskusjonen. I det femte og siste kapitlet oppsummeres oppgaven og jeg har i tillegg kommet til en konklusjon på problemstillingen. Konklusjonen er basert på resultatene og diskusjonen som er gjort av min egen masterfilm og de tre andre filmskaperne sine filmer.

## 2. TEORI OG METODE

### 2.1. TEORI

I denne avhandlingen blir ulike tekster og teorier om produksjonsverdi, lavbudsjettsfilm, kostymer, rekvisitter, locations og sett design presentert. Diverse forskere og filmskaperne har skrevet om deres tanker rundt de forskjellige temaene. Disse tekstene er tatt med for å vise til kunnskap om de ulike elementene, for å så bli brukt til å diskutere min egen produksjon og de tre andre filmskaperne sine filmer senere i oppgaven.

#### 2.1.1 PRODUKSJONSVERDI

Ifølge ordboken *A Dictionary of Media and Communication* (2011), blir begrepet *produksjonsverdi* forklart som “*a judgement of quality preceded by the adjectives ‘high’ or ‘low’, which presents an evaluation of how much care and money has been spent in the realization of a media product or text*” – (Daniel Chandler, Rod Munday (2011, p. 339). I denne oppgaven kommer begrepet til å bli brukt for å si noe om hvordan man i lavbudsjettsfilmer man kan oppnå høy produksjonsverdi ved bruk av kostymer, rekvisitter, locations og sett design.

*Høy produksjonsverdi* for meg betyr at det ser ut som at noen har brukt mye penger på en film. Det er noe som er direkte koblet til mye penger og et stort budsjett, for at det visuelle på skjermen skal se best mulig ut. Denne verdien er mer basert på elementer som kostymer og sett design, enn de kreative elementene som regi og manus. Filmer som for eksempel inneholder store, moderne hus eller store, realistiske eksplosjoner ser ofte dyr ut, og folk flest vil si at de har høy produksjonsverdi. Begrepet betyr ulike ting for ulike personer. For en filmskaper som jobber på filmer med hundrevis av millioner i budsjett, vil høy produksjonsverdi si at det for eksempel er scener med store eksplosjoner, biljakter, stunts, kjente skuespillere osv. Disse elementene er også kjennetegn på en typisk Hollywood-film. For en filmskaper som er vant med å jobbe med lite budsjett, kan høy produksjonsverdi bety at en film ser dyrere og flottere ut enn den egentlig er, eller at den har høy produksjonsverdi i form av kunst.

Filmskaperne Chris Jones og Genevieve Jolliffe setter opp 13 forskjellige måter man kan oppnå høyere produksjonsverdi på en lavbudsjettfilm. Fem av de mest relevante punktene vil bli brukt i denne oppgaven. En av dem er at man må fylle scenene med så mange rekvisitter som mulig, uten at det ser rotete ut. Man bør også prøve å bruke praktiske lys i scener for å lyse opp rekvisitter og sett-dekorasjoner, som for eksempel en bordlampe. Man bør filme på ekte steder isteden for å bygge sett i et studio fordi det ser mer autentisk ut. Man bør også prøve å bruke så mange statister som mulig på offentlige locations for å få scenen til å se større og mer ekte ut. Man bør ikke bruke kostymer som ser billige ut med mindre man gjør det for at noe skal se morsomt ut (Jones, Jolliffe, 2006, p. 192). Disse fem punktene er relative enkle steg for at produksjonsverdien på en film kan bli hevet. Punktene vil bli brukt til å diskutere innholdet i *Meg, Deg & Frank*, *A Human Position*, *Skjærgården* og *Trace*.

## 2.1.2 LAVBUDSJETTSMFILM

I boken *How to Make a Movie with a Very, Very, Low Budget* (2004), hevder den selvstendige filmskaperen Michael P. Connelly at et bra manus har mer verdi enn mange spesialeffekter, og at man ikke bør miste motet bare fordi man ikke har mye penger på å bruke på post-produksjon (Connelly, 2004, p. 184). Connelly skriver også at et velskrevet manus med en karakter-drevet historie veier opp for den lave produksjonsverdien. «*The people who went to see films in the early days of the film industry went to the theaters to see a good story unfold on the screen, not for the (not so) special effects*» – (Michael P. Connelly (2004, p. 182). Det å lage en lavbudsjettfilm i dag er som å dra tilbake i tiden hvor man er teknologisk begrenset av budsjettet sitt. Connelly hevder at filmindustrien var originalt bygget på substans og ikke stil (Connelly, 2004, p. 184). Connelly sine påstander vil bli brukt i diskusjonen av de forskjellige filmene for å finne ut om de fokuserer mer på produksjonsverdi enn en karakter-drevet historie.

Filmpublikumet er ikke så annerledes i dag som det var før i tiden. Connelly skriver at de fleste folk *liker* en film med gode spesialeffekter, mens alle *elsker* en film med en god historie (Connelly, 2004, p. 182). Det er veldig vanskelig å vite hvilke manus som kommer til å slå an hos publikum, men hvis man hadde hatt et perfekt manus, hadde man ikke trengt å

bruke millioner på produksjonsverdien. Connelly skriver at hvis man har et bra manus, så trenger man bare å filme det med et kamera, få den inn på festivaler, og la publikumet bestemme om det er en god historie eller ikke. Hvis folk liker filmen, kommer også distributører til å kontakte deg for å selge filmen (Connelly, 2004, p. 183). Dette vil igjen bli brukt til å diskutere manusene for filmene i denne oppgaven, og om filmskaperne legger mest vekt på fortellingen og dialogene eller andre elementer som for eksempel spesialeffekter og kostymer.

I boken *Film Production Management* (Clevé, 2006) hevder den tyske filmskaperen Bastian Clevé at begrepet *lavbudsjettsfilm* betyr forskjellige ting for ulike personer. For et stort produksjonsselskap vil et budsjett på 10 millioner dollar være regnet som lavt, mens for en selvstendig filmskaper vil det være ganske høyt (Clevé, 2006, p. 55). Clevé forteller om at elementer i et manus kan være med på å avgjøre hvor mye en produksjon vil koste. Produsenter av lavbudsjettsfilmer må være klar over at manusene deres ikke kan inneholde plottlinjer eller situasjoner som er for dyre å gjennomføre. Clevé nevner at man ikke kan skrive inn utenlandske og eksotiske locations i et lavbudsjettsmanus. Det samme gjelder scener med alt for mange skuespillere og hundrevis av statister (Clevé, 2016, p. 57). Dette vil bli brukt for å diskutere om filmskaperne har inkludert situasjoner i filmene som ikke ble bra gjennomført fordi det kostet for mye, eller om manusene er skrevet for å være lavbudsjettsvennlig.

### **2.1.3 KOSTYMER**

Produsent James D. Rauch hevder at skuespillere ikke burde bruke egne klær når de skal spille en rolle. Dette er fordi det blir for personlig og de spiller vanligvis rollen sin dårligere med egne klær (Rauch, 2010, p. 53). Under innspillingen av *Meg, Deg & Frank* følte den ene skuespilleren at hun klarte å spille karakteren sin bedre hvis hun ikke brukte sine egne klær, fordi hun følte seg mindre som seg selv. Hun ville også at noen andre skulle gjøre sminken hennes fordi hun følte seg for mye som seg selv hvis hun gjorde det selv. På den andre siden hevder Rauch at hvis man virkelig vil spare penger, kan man avtale med skuespillerne om å bruke egne klær (Rauch, 2010, p. 53). Michael B. Connelly skriver at man burde bruke minimalt med penger og ressurser på en lavbudsjettsfilm fordi filmen bør fokusere på



historien og skuespillernes evner (Connelly, 2004, p. 108). Dette vil bli diskutert for å finne ut av hvordan man kan finne kostymer på lettest og billigst måte. Jeg vil også diskutere om skuespillere bør bruke sine egne klær som kostyme når de skal spille en rolle, eller om det er noe man bør bruke penger på.

#### 2.1.4 REKVISITTER

Rekvisitter er fysiske objekter som skuespillerne bruker i filmer. Rekvisitør Eric Hart forteller om flere ulike typer rekvisitter. En av dem er *hand props*, som er rekvisitter som gjentatte ganger blir brukt av skuespillerne, samt ofte nevnt i manus for å hjelpe til med å fortelle en historie. Et eksempel på dette er brev som blir skrevet eller lest. En annen type rekvisitt han beskriver er *background props*, som er rekvisitter som bare vises i bakgrunnen. Disse har ofte mindre detaljer enn de som blir zoomet inn på. Eksempler på dette er rot og skittentøy. *Practical props* er rekvisitter som fungerer sånn som man forventer at de skal. Eksempler på dette er lamper som lyser og vekkeklokker som ringer. *Costume props* er tilbehør til kostymer. Det kan blant annet være masker, kroner, briller og smykker (Hart, 2013, p. 2-3). Oppgaven vil ta for seg hvilke typer rekvisitter som blir brukt i de forskjellige filmene.

Bastian Clevé påpeker at lavbudsjettsmanus ikke bør inneholde situasjoner som ikke lar seg gjennomføre. Dette kan være for eksempel biljakt-scener, scener med hundrevis av statister, scener i flere forskjellige land osv. som koster mye penger å gjennomføre. Det samme gjelder rekvisitter og andre elementer som koster mye, som for eksempel biler, båter, fly og dyre hus. Dette gir oss et manus som er mindre action-orientert, men som fokuserer mer på dialog mellom karakterene, karakterutvikling og selve handlingen i historien (Clevé, 2006, p. 57). Jeg vil diskutere om noen av filmene i denne oppgaven inneholder dyre rekvisitter og elementer, og om det påvirker handlingen og dialogen i filmene.

Produsent og regissør Helen Garvy skriver om rekvisitter og kostymer i boken *Before You Shoot: A Guide to Low Budget Film Production* (Garvy, 1995). Man trenger ikke å kjøpe nye ting for å lage film fordi det koster vanligvis mye penger. Bruktbutikker er den første åpenbare løsningen, men de har ikke alltid det man trenger. Derfor er det lurt å spørre venner om de har det man er ute etter. Det kan være lurt å lage en liste over ting man trenger, som inkluderer kostymer, rekvisitter, locations og biler. Da kan folk si ifra om de har

det du trenger til produksjonen. Garvy skriver også at man bør få skuespillerne til å ta med deres egne kostymer og rekvisitter for å spare penger (Garvy, 1995, p. 178-179). I denne oppgaven vil jeg diskutere hvordan man kan få tak i rekvisitter og kostymer uten å bruke så mye penger, med utgangspunkt i både de tre filmskaperne og mine egne erfaringer.

## 2.1.5 LOCATIONS

Michael B. Connelly skriver at det alltid er best å finne steder å filme på som er i nærheten av der de fleste folkene som jobber på filmen bor. Dette er for å slippe å bruke penger på transport og hoteller for alle som skal være på sett. Han hevder også at det å lete etter locations er en viktig del av den kreative prosessen fordi det vil definere hvordan filmen ser ut i stor grad. Derfor bør man alltid velge locations som er interessante (Connelly, 2004, p. 49). Jeg vil bruke Connelly sin påstand til å diskutere om hvordan man kan spare mest mulig penger på locations.

Bastian Clevé skriver at et lavbudsjettsmanus bør inneholde locations man vet er tilgjengelige og er lokalt der man har tenkt til å filme. Fordelen med lokale locations er at man ikke trenger å reise eller overnatte for å filme. Som filmskaper bør man ikke være redd for å spørre venner og bekjente om hjelp når det kommer til locations. Locations bør være begrenset så mye som mulig til private hus og områder, og man må være sikker på at stedet er tilgjengelig for hele perioden man har tenkt til å filme der (Clevé, 2006, p. 57). Clevé sin påstand vil bli brukt til å diskutere hvordan man på lettest måte kan finne locations, samt fordelene og ulempene med å filme i private hus.

Helen Garvy hevder at film er ofte en illusjon og at man kan bruke fantasien og kreativiteten til å finne locations. Et sted som er ment for å være én location, kan i realiteten være flere forskjellige locations. Ofte kan det hende at et soverom og et kjøkken i en film ikke nødvendigvis er filmet i samme hus (Garvy, 1995, p. 159). Når man velger location er det viktig å ta hensyn til både estetikk og at det er praktisk. Den estetiske vurderingen går ut på hva man vil ha, hvilken tidsperiode man skal ha, hvilken sosial klasse man er ute etter osv. Garvy trekker fram et eksempel fra en av hennes egne filmer, hvor de laget en film om en gravid ungdomsjente. De ville fremstille at livet hennes ikke var under kontroll, så de lot leiligheten hennes inneholde få møbler og skittentøy rundt omkring (Garvy, 1995, p. 162-

163). Belysning er en del av det praktiske hensynet. Man bør vite på forhånd hvilken type lys man ønsker. Hvis man ønsker naturlig lys, må man filme på et visst tidspunkt på dagen for å få rett lys (Garvy, 1995, p. 163). Garvy sine påstander vil bli brukt til å diskutere hvordan man kan skape en illusjon av at én location egentlig er filmet på flere forskjellige steder. Idéen om å ta hensyn til estetiske og praktiske locations vil også bli diskutert rundt filmene i denne oppgaven.

### 2.1.6 SETT DESIGN

Clevé forteller at hvis man skal filme i et hus, bør man se etter rom man kan omdanne til det settet man trenger. Han forteller videre at det er enklere og billigere å endre et rom med hjelp av litt rekvisitter, enn å finne et helt nytt sted å filme. Å holde seg til én location sparer også tid og penger (Clevé, 2006, p. 58). Jeg vil bruke Clevé sin påstand om sett design til å diskutere hvordan man kan få en location til å se ut som en annen ved bruk av rekvisitter.

## 2.2 METODE

I denne avhandlingen vil tre ulike metoder bli presentert. Det første metodiske begrepet som skal brukes er *kvalitativt intervju*. I filmbransjen har alle filmskapere ulike erfaringer og derfor vil denne teksten undersøke tre andre filmskapere sine opplevelser med lavbudsjettsfilm ved å utføre et kvalitativt intervju. Hensikten med intervjuene å undersøke hvordan andre filmskapere har oppnådd høy produksjonsverdi på en film med et lavt budsjett.

Det andre metodiske begrepet som vil bli brukt er *autoetnografi*. Metoden er brukt for å analysere egen erfaring av produsering av en lavbudsjettsfilm. Metoden vil undersøke blant annet hvilke valg som ble gjort under produksjonen av *Meg, Deg & Frank* (2022), som har utgjort at filmen har fått høy produksjonsverdi. Det siste metodiske begrepet som vil bli brukt er *innholdsanalyse*. Metoden er brukt til å analysere innholdet i de tre filmene til Anders Emblem, Frode Nordås og Markus Dahlslett, i tillegg til *Meg, Deg & Frank*.

## 2.2.1 KVALITATIVT INTERVJU

Hensikten med kvalitative intervjuer er å bli informert eller hente informasjon av intervjuobjektet, og kalles ofte samtaleintervjuer. Intervjuernes mål er at de skal bli informert om innsikter, refleksjoner og vurderinger som den som intervjues forvalter. (Østbye et.al, 2013, p. 103). Intervjuobjektene i denne oppgaven er spurt om deres egne innsikter, refleksjoner og vurderinger innen en filmproduksjon de selv har vært med på.

Det finnes tre ulike typer kvalitative intervjuer: *ustrukturerte*, *strukturerte* og *semistrukturerte*. I et ustrukturert intervju er temaet og spørsmålene ikke særlig forhåndsdefinert. I et strukturert intervju stiller intervjueren forhåndsdefinerte spørsmål. I et semistrukturert intervju er temaene definert på forhånd, i tillegg til en intervjuguide. Denne intervjutypen gir stor fleksibilitet siden det er naturlig å stille oppfølgingsspørsmål til intervjuobjektet. Semistrukturerte intervjuer blir også ofte brukt i kombinasjon med observasjon (Østbye et.al, 2013, p. 104-105).

Et semistrukturert intervju har blitt brukt i denne oppgaven for å spørre to filmskaperne om deres tidligere prosjekter. På grunn av at intervjuet med Anders Emblem ble besvart over e-post, ble et strukturert intervju utført. Anders Emblem, Frode Nordås og Markus Dahlslett har alle erfaring innen lavbudsjettsfilm-produksjon. Intervjuene har tatt for seg deres opplevelser og erfaringer rundt å produsere en lavbudsjettsfilm, og hvordan utfordringer knyttet til et lavt budsjett ble løst. Intervjuene tok også for seg hvilke valg som ble tatt med tanke på kostymer, rekvisitter, locations og sett design, som utgjorde at filmen fikk høy produksjonsverdi. Spørsmål og tema var definert på forhånd, men svarmulighetene var relativt åpne for intervjuobjektene. I intervjuene med Nordås og Dahlslett ble det stilt oppfølgingsspørsmål rundt filmen de hadde laget. Hensikten med å finne ut av denne informasjonen var for å kunne sammenligne disse filmskaperne sine opplevelser med mine egne erfaringer under *Meg, Deg & Frank*.

## 2.2.2 INTERVJUGUIDE

For å gjøre rede for spørsmålene som har blitt stilt, har en intervjuguide blitt brukt. En slik guide sørger for at de samme type spørsmålene blir stilt til hver person som blir intervjuet,

og at intervjueren kan stille spørsmål som belyser aktuelle temaer. Intervjueren kan også velge å starte en samtale rundt et tema hvor det er mulig å stille spørsmål litt mer spontant rundt spesielle punkter. Fordelen med en intervjuguide er at intervjueren kan vite hvordan man skal bruke tiden man har. Den gjør det også lettere å intervju flere forskjellige personer på en mer systematisk måte (Patton, 2002, p. 343). Ettersom tidligere filmer fra intervjuobjektene har blitt sett før intervjuene ble utført, har noen av spørsmålene blitt stilt direkte med tanke på disse produksjonene. Dette er for å belyse spesielt interessante temaer som kan sammenlignes med *Meg, Deg & Frank*. Det betyr også at det ikke har blitt stilt identiske spørsmål til alle intervjuobjektene, men alle har fått spørsmål rundt det samme temaet. Filmene som har blitt spurt om er *A Human Position* for Emblem, *Skjærgården* for Nordås og *Trace* for Dahlslett.

Det er sentralt å tenke over oppbygningen av intervjuet når man utarbeider intervjuguiden. Det er viktig å tenke på temaet for undersøkelsen, formålet med intervjuet og intervjuteknikker som datainnsamling, transkribering og analyse. Spørsmålene for intervjuene har ofte en form for hovedsakelig hva- og hvordan-spørsmål. For mange hvorfor-spørsmål kan gjøre at spontaniteten blir hemmet, og de fylldige beskrivende spørsmålene kan bli forklarende og argumenterende. Spørsmålene burde helst være korte og lette å forstå, samt unngå å spørre om flere ting i samme spørsmål (Denzin, 2018, p. 1003). Intervjuene i denne oppgaven er utført over Zoom, for og så ha blitt transkribert. Intervjuet med Anders Emblem er utført over e-post fordi han ikke hadde anledning til å ha møte på Zoom. Det er stilt spørsmål i forhold til produksjonsdelen, hvor spørsmålene blant annet handler om locations og sett design. I forhold til tematikk vil spørsmål om fremstilling av karakterer ved bruk av rekvisitter og kostymer bli stilt. Det er også spurt om budsjett og produksjonsverdi, hvor spørsmålene blant annet handler om hvor pengene i produksjonen ble brukt.

De tre personene som har blitt intervjuet er Anders Emblem, Frode Nordås og Markus Dahlslett. Alle tre har erfaring innen filmproduksjon og har jobbet på produksjoner med lavt budsjett. Anders Emblem har blant annet skrevet og regissert spillefilmene *Skynd Deg Sakte* (2018) og *A Human Position* (2022). Frode Nordås har regissert spillefilmene *På Bølgelengde* (2011) og *Skjærgården* (2016), i tillegg til å være kinematograf, produsent og manusforfatter på flere andre produksjoner. Markus Dahlslett har regissert kortfilmen *Trace* (2016), samt

gitt ut en bok som handler om produksjonsprosessen av kortfilmen. Disse tre personene er valgt ut til å bli intervjuet fordi alle har ulike erfaringer innen lavbudsjettsproduksjon av både spillefilmer og kortfilmer, samt produsering av ulike filmsjangre.

### 2.2.3 AUTOETNOGRAFI

Autoetnografi er en kvalitativ metode som går ut på å analysere og beskrive personlige erfaringer, for å så kunne knytte det til en større kulturell, sosial forståelse (Adams, et al. 2017, p. 1). Forskeren kombinerer prinsipper fra både selvbiografi og etnografi for å skrive autoetnografi. Når noen utfører en autoetnografisk undersøkelse, skriver de selektivt og retrospektivt om åpenbaringer som kommer fra å være en del av en kultur, eller ved å ha en bestemt kulturell identitet. I tillegg til å fortelle om personlige erfaringer, er forskeren ofte pålagt å analysere disse erfaringene (Ellis, et al. 2011, p. 275).

Forskeren søker etter å produsere estetiske og stemningsfulle beskrivelser av personlige opplevelser. De oppnår dette ved å studere mønstre av erfaring som er dokumentert med feltnotater, intervjuer eller gjenstander. Deretter beskrives disse mønstrene ved å bruke aspekter av historiefortelling, visninger eller sin egen vokale stemme. Ved å gjøre et slikt grep kan forskeren gjøre en sosial og personlig endring for flere mennesker (Ellis, et al. 2011, p. 277). For å studere personlige opplevelser fra *Meg, Deg & Frank*, har feltnotater bli brukt i stor grad. Siden det ikke er så veldig lenge siden produksjonen ble jobbet med, ligger opplevelsene fortsatt ganske ferskt i minnet. Derfor har også egne minner og hukommelse bli tatt med i undersøkelsen for å studere.

Autoetnografi har blitt brukt til å fortelle om egne opplevelser og erfaringer under produksjonen av *Meg, Deg & Frank*. Ulike valg som ble gjort før, under og etter produksjonen vil fortelle om hva som gjør at filmen har oppnådd høy eller lav produksjonsverdi. Egne erfaringer med valg av kostymer, rekvisitter, locations og sett design har blitt diskutert. Ved å analysere egne erfaringer har jeg også gått inn på hva jeg kunne gjort annerledes hvis produksjonen hadde hatt et større budsjett.

Mine roller under produksjonen av *Meg, Deg & Frank* var produsent, kostymeansvarlig, rekvisitør, location manager og sett designer. Jeg var hele veien opptatt av at filmen skulle ha høy produksjonsverdi uten å bruke opp hele budsjettet vårt. Som produsent var jeg med

på å diskutere manus og komme med innspill og gjøre endringer. Jeg sendte ut casting calls i perioden vi søkte etter skuespillere. Jeg skrev også kontrakter til skuespillerne og folk i staben. Som rekvisitør hadde jeg ansvaret for å bryte ned manus og finne ut av alle rekvisittene som måtte kjøpes inn. Jeg hadde også ansvaret for at alt ble kjøpt eller leid før vi skulle filme. Det samme gjald kostymene, hvor jeg hadde ansvar for at alt ble kjøpt inn og var klart til innspillingen. Jeg planla også de forskjellige antrekkene til skuespillerne og hadde ansvar for at de hadde på seg rett antrekk til riktig scene. Som location manager lette jeg etter steder vi kunne filme. Jeg sendte meldinger til personer og spurte om vi kunne filme i husene deres eller på restauranten deres. Jeg hadde ansvaret for at det var helt sikkert at vi fikk lov til å filme på alle stedene. Det var også min oppgave å gjøre sett design på de ulike stedene vi filmet på, og jeg hadde ansvar for at sett designet var sånn det skulle være i hver scene. I tillegg til disse rollene, spilte jeg hunden Frank i mesteparten av filmen og var statist i noen av scenene.

## 2.2.4 INNHOLDSANALYSE

Innholdsanalyse er en metode hvor man går gjennom dokumenter på en systematisk måte for å kategorisere innholdet og registrere data som er relevant for forskningsspørsmålet. Forskeren samler inn data som skal analyseres for å få fram relevant informasjon og viktige sammenhenger om det man ønsker å studere. Man analyserer sekundærdata og prøver å bevare problemstillingen gjennom å samle inn og analysere andres setninger, ord og fortellinger om et tema. Det finnes flere ulike måter å gjennomføre en innholdsanalyse på, men felles for alle innholdsanalyser er at de forsøker å skape en systematisk og objektiv beskrivelse av tekstinholdet (Sander, 2022).

Innholdsanalyse har blitt brukt til å analysere innholdet i *A Human Position*, *Skjærgården*, *Trace* og *Meg, Deg & Frank*. Hensikten er at man skal få en forståelse av handlingen i filmene og hva de inneholder av kostymer, rekvisitter, locations og sett design. Innholdet i filmene har så blitt sammenlignet med hverandre for å finne likheter og ulikheter når det kommer til de fire elementene. Det har også blitt undersøkt om filmsjanger har noe å si på valg av kostymer, rekvisitter, locations og sett design, siden alle filmene har ulike sjangre. Innholdsanalyse er også brukt for min egen del for at jeg kan danne en personlig mening

rundt filmene om hva som gjør at de har høy produksjonsverdi eller ikke. En negativ side med innholdsanalyse i denne oppgaven er at *A Human Position* ikke er tilgjengelig på nett eller streaming sånn som de andre filmene. Innholdet i filmen har derfor blitt diskutert ut fra minnene mine av da jeg så filmen på kino.

Både kvalitativt intervju, autoetnografi og innholdsanalyse har blitt brukt som metoder i denne oppgaven. Tre ulike filmskapere med erfaring innen lavbudsjettfilm har blitt intervjuet for å finne ut på hvilke måter de har klart å oppnå høy produksjonsverdi på tre ulike filmer. Autoetnografi har blitt brukt til å analysere personlige erfaringer fra produksjonen av spillefilmen *Meg, Deg & Frank*. Valg som ble tatt under produksjonen for at filmen skulle få mest mulig ut av budsjettet har blitt fortalt om. Innholdsanalyse har blitt brukt for å analysere innholdet i *A Human Position*, *Skjærgården*, *Trace* og *Meg, Deg & Frank* for og forstå hva filmene inneholder, samt gjøre opp en personlig mening rundt produksjonsverdien. En kombinasjon av disse tre metodene har gjort at jeg har kommet til en konklusjon på problemstillingen min.



### 3. RESULTATER

I dette kapitlet vil mine egne erfaringer fra produksjonen av *Meg, Deg & Frank* (2022) bli presentert, samt hvilke valg som ble tatt under produksjonen. Resultatene fra intervjuene med Andres Emblem, Frode Nordås og Markus Dahlslett vil også bli presentert. Innholdet i filmene *Meg, Deg & Frank* (2022), *A Human Position* (2022), *Skjærgården* (2016) og *Trace* (2016) vil bli omtalt for å gi en oversikt over hva filmene handler om og hva de inneholder av kostymer, rekvisitter, locations og sett design.

#### 3.1 INNHOLDET I «MEG, DEG & FRANK»

*Meg, Deg & Frank* ble skrevet og regissert av Viljar Bøe og handler om millionærarvingen Christian, som eier hunden Frank. Men Frank er ingen vanlig hund; han er et voksent menneske som konstant kler seg ut i hundekostyme og oppfører seg som en hund. Christian møter studenten Sigrid på Tinder og de bestemmer seg for og møtes. De finner tonen raskt, men Frank blir en stopper for det romantiske forholdet. Etterhvert lærer Sigrid seg å kjenne Frank og de to blir gode venner. Christian og Sigrid tar med seg Frank på en hyttetur, men plutselig blir en mørk side av Christian avslørt og hytteturen blir brått et mareritt for Sigrid. Spillefilmen er en romantisk thriller og har premiere i 2022.

Filmen er filmet i både Bergen, Osøyro og Trondheim. Mye av filmen foregår i huset og hytten til Christian. Huset er fra 1800-tallet og har søyler, stukkatur og store vinduer som gjør at huset ser veldig herskkelig og flott ut. Bjørnstjerne Bjørnson skrev faktisk nasjonalsangen i dette huset og det har ikke blitt spesielt oppusset siden den tid. Hytten til Christian er på en gammel gård i Osøyro hvor deler av hytten er pusset opp. Huset ligger ved andre tomter, men vi prøvde å filme det sånn at det ser ut som at det ligger øde for seg selv. Filmen har også en restaurantscene som er filmet på en restaurant med store vinduer og masse naturlig lys. Sigrid bor på en typisk studenthybel i et kollektiv, og vi får også se skolen hun studerer ved.

Sett designet i filmen er gjort ut fra hva som passer karakterene og situasjonen de er i. I date-scenen på restauranten ser man for eksempel at karakterene sitter rundt et bord med to stoler og røde roser som bordpynt. Dette setter en romantisk stemning mellom Christian

og Sigrid. Rommet til Sigrid er designet til å se ut som at det er en jente bor der, ved at det er sminke på skrivepulten hennes, feminint sengetøy og parfymeflasker til pynt.

Det mest sentrale kostymet i *Meg, Deg & Frank* er hundekostymet til Frank. Han har på seg en grå, stripet pelsdrakt og en hvit og svart maske. Munnen på masken beveger på seg når han snakker. De andre karakterene sine kostymer er egentlig helt vanlige klær som passer til deres personlighet og sosiale status. Filmen har en del forskjellige rekvisitter som er troverdig til det universet de lever i, som for eksempel mobiler, handleposer og PC-er.

### **3.2 EGNE ERFARINGER FRA «MEG, DEG & FRANK»**

Manuset til *Meg, Deg & Frank* (2022) handlet originalt om en milliardær, men jeg skjønnte tidlig at det kom til å bli veldig krevende å få det til å virke troverdig. Derfor endret vi manuset til å handle om en millionærarving, siden det er stor forskjell på en millionær og en milliardær. Vi valgte også å gjøre han om til en millionær som ikke gjorde så veldig mye ut av pengene sine, men heller valgte å beholde det han arvet fra foreldrene sine. Dette gjorde historien mer autentisk enn at han skulle ha hatt et stort, moderne hus og flere dyre biler som vi ikke hadde hatt råd til å få tak i. Ikke minst gjorde det at vi klarte å spare veldig mye penger.

På grunn av at vi endte opp med å skrive manuset rundt huset og hytten vi skulle filme på, hadde vi også tilgang på de fleste rekvisittene vi trengte. Alt av møbler, glass, bestikk, dekorasjoner osv. var allerede i huset, så vi slapp å bruke ekstra penger på mye av det. Allikevel var det en del ting vi måtte kjøpe inn. Vi prøvde å finne forskjellige brukte gjenstander til en billig pris på Finn.no. En av rekvisittene vi trengte var et stort hundebur som kunne romme en voksen person. Jeg søkte rundt på Finn.no og fant til slutt et brukt hundebur til en grei pris som kunne hentes ved der vi skulle filme. Vi trengte også to store soundbokser som vanligvis koster rundt 10.000 kroner per stykk, men jeg fant to stykker på Finn.no som vi fikk leid for en brøkdel av den prisen.

Det meste av rekvisittene vi kjøpte inn var mat som biff, popcorn, hundemat osv. Vi kjøpte alltid det billigste alternativet for å spare penger. Vi lette også etter de billigste alternativene for resten av rekvisittene som blant annet halsbåndet, arbeidslampa, stripsene, hundeskåla osv. Bilen vi brukte var eid av noen i staben. Det var ikke akkurat en sånn bil jeg hadde sett

for meg at vi skulle bruke i og med at hovedpersonen var millionær, men sånn måtte det bli for at vi kunne bruke minst mulig penger. Vi hadde også valget mellom flere biler som var eid av folk vi kjente, men den bilen vi endte opp med å bruke var den som så dyrest ut av de vi hadde å velge imellom.

Jeg tenkte tidlig at kostymene vi skulle bruke bare var vanlige klær, så jeg sendte skuespillerne et mood board og ba dem om å sende meg bilder av klær de hadde som kunne brukes. Etter å ha mottatt mange bilder av forskjellige klær, satte jeg sammen ulike antrekk for hver av scenene. For Sigrid sine kostymer, brukte jeg noen av mine egne klær i tillegg for å oppnå den stilen jeg syntes passet best til karakteren hennes. Heldigvis brukte jeg og skuespilleren samme størrelse i klær, så hun passet i klærne som hun lånte av meg. Det var noen få klær vi kjøpte inn fordi verken noen i staben eller skuespillerne hadde noe som passet til antrekket, eller fordi det skulle ødelegges i filmen.

Den største delen av kostyme-budsjettet gikk til hundekostymet. Vi diskuterte en del om hvilket kostyme Frank skulle ha og om han skulle ha maske eller sminke på seg. Jeg og regissøren lette etter hundemasker på nett, og endte opp med å bestille en maske for å teste hvordan den så ut på kamera. Denne masken var laget av silikon og hadde pels på ørene, og gikk ikke an å bevege munnen. Vi begynte å lete videre etter hundemasker og kom over en maske hvor man kunne bevege munnen. Vi endte opp med å bestille to stykker og var enige om at disse kunne brukes i filmen. På grunn av at munnen kunne bevege seg, så den mer verdifull ut enn den forrige silikonmasken. I tillegg hadde den pels over hele ansiktet og ørene som gjorde at den minnet mer om en ekte hund. Selve pels-drakten fant vi på nett og endte opp med å klippe av de originale ørene som var på den, og stakk hundemaske-ørene ut av hullene der de gamle ørene var. Det gjorde at hele kostymet fikk et mer helhetlig uttrykk.

Idéen var opprinnelig at uansett om hovedkarakteren hadde arvet hus og hytte fra foreldrene, skulle han allikevel bo i et stort, moderne hus og ha en stor og fin hytte. Som location manager så jeg etter hus på Finn.no, Airbnb og andre nettsider for å finne hus vi kunne leie i noen dager. Jeg kom over noen fine hus og sendte melding til eierne, men det gikk ikke helt som planlagt. Å leie hus var dyrere enn vi hadde beregnet, og med location-budsjettet vårt på rundt 5000 kroner, måtte vi til slutt finne en ny plan.

Vi fant ut at det letteste og billigste for oss var, som nevnt tidligere, å endre manuset. Når det kom til locations, så hadde regissøren av filmen en hytte i Osøyro, og hadde bekjente i Bergen som hadde et fint hus vi kunne filme i. Derfor ble det til at manuset ble skrevet rundt de locationene som vi valgte å filme i. Selv om filmen utvilsomt hadde fått høyere produksjonsverdi hvis vi hadde hatt mulighet til å filme i et større og mer moderne hus, så ble dette et billigere alternativ for oss. Hytten vi filmet på hadde også en skog og en tom låve rett ved siden av, som vi også brukte til å filme i.

På grunn av at de to hoved-locationen vi brukte var i Bergen og Osøyro, var det lettest for oss om date-scenene også var i det området. Etter jeg hadde fått bekreftet at vi skulle filme i dette området, begynte jeg å sende meldinger til restauranter og barer i Bergen. Vi ville helst ha lokalet for oss selv så det ikke skulle bli så mye bråk og støy fra andre gjester. Etter å ha tatt kontakt med flere ulike utesteder, var det ingen som hadde mulighet til å la oss filme der uten kunder tilstede. Etter en stund kom jeg over en restaurant i Osøyro som hadde store vinduer med masse naturlig lys og som så veldig flott ut. Etter å ha snakket med lederen, fikk vi lov til å filme på restauranten uten noen kunder tilstede, helt gratis. Denne locationen lå ganske nært hytten vi filmet på, så det var veldig praktisk for oss.

Det var viktig for oss at locationene vi filmet på hadde mye vinduer og naturlig lys. Da slapp vi å bruke tid og penger på å sette opp mye unaturlig lys. Vi var også opptatt av å filme med kameravinkler som ikke avslørte at vi ikke hadde masse statister i bakgrunnen. På restauranten filmet vi ikke hele lokalet i et etableringsshot, men la på støy i post-produksjon så det skulle gi en følelse av at karakterene satt i et rom sammen med mange andre folk. Vi skapte en illusjon av at det var andre folk tilstede på restauranten ved at jeg og innspillingslederen satt i bakgrunnen når vi filmet dialog-scenene. Vi byttet klær og endret hårfrisyrer for å få det til å se ut som at det var flere forskjellige folk i bakgrunnen, og ikke bare to stykker. Jeg spilte tre forskjellige statister, men med mindre man ser veldig godt etter, så legger man ikke merke til at det er samme person. Vi endte vi opp med å bruke null kroner på locationene. Vi filmet kun i hus, hytter og leiligheter som vi fikk låne gratis av personer vi kjente. Vi var også svært heldig med å få leie restauranten gratis.

Selv om huset og hytten var skrevet inn i manuset, prøvde jeg som sett designer og allikevel få det til å se finest mulig ut innvendig. Vi hadde blant annet kjøpt inn en rund bordlampe som vi brukte til både dekorasjon og belysning. Jeg flyttet litt rundt på stoler og gjenstander

får å skape mer plass og for å få det til å se mer ryddig ut. En location hvor det krevde en del sett design var soverommet i kollektivet til Sigrid. Vi brukte kollektivet til noen i staben, og gjorde et «gutterom» om til å se ut som det bodde en jente der. Jeg valgte å ommøblere hele rommet og tok mange av mine egne dekorasjoner, vesker og sengetøy for å pynte med. Rommet gikk fra å være ganske kjedelig uten noe dekor, til å se ut som at en typisk ungdomsjente bodde der.

Siden huset vi filmet i allerede var et kollektiv, var det ikke så mye som trengtes å gjøres siden det uansett skulle fremstå et student-kollektiv. En av tingene vi måtte tenke på var at vi hadde filmet eksteriør av Sigrid sitt kollektiv utenfor en ganske høy blokk, mens interiøret var filmet i første etasje av en enebolig. Jeg måtte derfor dekke til alle vinduene så man ikke kunne se veien og hagen utenfor. Vi måtte også filme sånn at inngangsdøren ikke syntes, siden den ikke så ut som en dør som hadde vært i et leilighetskompleks.

I selve huset Christian bodde i, gjorde jeg ikke noe særlig sett design. Manuset var skrevet ut fra det huset og siden det bodde noen der til vanlig, følte jeg ikke at vi kunne flytte rundt på møblene og dekorasjonene deres. En ting som ble gjort var å dekke bordet når Christian og Sigrid skulle spise middag. Vi fikk låne et par lysestaker og en hvit duk som vi pyntet med. Vi fikk låne kjøkkenet for å lage maten til noen av scenene, mens andre ganger laget vi maten før vi dro og tok det med oss dit.

### **3.3 INNHOLDET I «A HUMAN POSITION»**

Dramafilmen *A Human Position* (2022) ble skrevet og regissert av Anders Emblem og handler om journalisten Asta som bestemmer seg for å undersøke historien om en tvangsutsendt asylsøker. Vi følger samtidig livet hennes på hjemmebane, hvor hun prøver og finne tilbake til hverdagen og seg selv. Filmen går i sakte tempo og ble filmet i Ålesund, hvor Emblem er fra. Filmen har to karakterer vi ser ofte, i tillegg til en del snakkende statister og bi-roller. Filmen varer i en time og 18 minutter og ble utgitt i januar 2022.

Filmens locations viser mange vakre bilder av Ålesund og byens bygninger og natur. Mye av filmen foregår i leiligheten til hovedkarakteren. Leiligheten ligger i toppen av et bygg og har to etasjer. Interiøret er ganske rustikt og koselig med gamle møbler. Sett designet i *A Human Position* får leiligheten til Asta og kjæresten til å se ut som det er dem som bor der, basert på

deres liv. Loftet er fylt med forskjellige stoler som de pusser opp. På veggene henger det også plakater og bilder av stoler. Leiligheten ser ikke helt ferdig oppusset ut fordi man kan se det mangler en del ting, som blant annet dørkarmen. Man ser også ofte en katt som leker og snoker rundt i leiligheten, som gjør at filmen får noe å underholde publikum med. Katten har ikke noe direkte å gjøre med historien, men fungerer som et slags element som letter litt på filmens langsomme tempo.

Filmen viser ofte Ålesund i en vid vinkel og vi ser byen både på dagtid og kveldstid. Bildene er stillestående og scenene varer ofte i et par minutter med det samme opptaket. Dette gjør at filmen går veldig langsomt og i et sakte tempo. Åpningsscenen viser for eksempel Asta som kommer andpusten opp en trapp på et utsiktspunkt over Ålesund, hvor bildet varer i nesten to minutter. Det er ikke en film med mye action og spenning, men har med litt humorelementer som blant annet når Asta skjærer løk med skibriller på for å ikke få tårer i øynene.

Kostymene som blir brukt i *A Human Position* ser ut som helt vanlige klær man får kjøpt i de fleste klesbutikker. Antrekkene matcher personlighetene til karakterene og de er troverdig til nåtiden. Klærne er ikke veldig fargerike, men mer naturlige farger som grå, hvit og brun. Stoler er en stor del av rekvisittene man ser i filmen. De to karakterene som bor i leiligheten samler inn stoler og pusser de opp. Ellers har ikke filmen særlig mange rekvisitter man legger spesielt merke til. Det er tydelig at filmen har mest fokus på stolene enn andre rekvisitter. Stolene er skrevet inn i manuset og har mye å gjøre med selve fortellingen i filmen.

### **3.4 INTERVJUET MED ANDRES EMBLEM**

Anders Emblem sier at det å lage film med et lavt budsjett bare er et valg om å lage film eller ikke. Det betyr ikke at han ikke ønsker å lage filmer med høyere ambisjonsnivå og budsjett, men at det handler om å jobbe seg til en eventuell posisjon til å stå sterkere i de prosessene. Han har utviklet en metode for seg selv der han skriver filmen basert på det han er nesten 100 prosent sikker på at han kan få til å gjennomføre. Dette fikk han bekreftet da filmen hans *Skynd Deg Sakte* (2018) fikk god mottakelse, og fortsatte derfor med det i hans nyeste film, *A Human Position*. Spillefilmen hadde et budsjett på 180.000 kroner som ble støttet av Ålesund kommune og Mediefondet Zefyr.

Emblem forteller at listen med utfordringene med å ha et lite budsjett er evig lang, men trekker fram mangelen på tid for alle som er involvert, usikkerheten rundt mange ledd, å ikke ha mange valg i alle deler av prosessen, ikke kunne bruke musikk, gjøre mer av rollene selv, kontinuerlig skrive om og tilpasse til hva som kan praktisk gjøres, og som ikke ødelegger de kunstneriske ideene som ligger til grunn. For Emblem er det å ikke kunne lønne seg selv og staben det vanskeligste med å lage lavbudsjettsfilm. Han trekker også fram at det nødvendigvis ikke er noe enklere å lage film med et større budsjett, fordi med budsjett kan man forsøke å maksimere potensialet til filmen, til seg selv og alle som er med.

Ambisjonsnivået må senkes når man har et lite budsjett, og det Emblem personlig sliter med er opplevelsen av å ikke kunne prøve sitt beste, samt ikke oppnå nøyaktig det han har lyst til på grunn av at han er begrenset av budsjettet sitt.

Ifølge Emblem kan et lavt budsjett bidra til et mer avslappet fokus fordi man må skape en bra opplevelse for alle involverte, som også er viktig for å bygge en sunn og god produksjonskultur. Man har mindre å tape økonomisk når man har et lite budsjett. Man burde ikke undervurdere at man ikke har noen ting. Man blir pushet til å være kreativ med både produksjon og det kunstneriske når man har et lavt budsjett. Arbeidet med å søke støtte kan fort bli en større byrde enn å ha et lavt budsjett.

*«Det å vite at man har ingenting er også noe man ikke skal undervurdere, det er en trygghet i det også» - Intervju med Anders Emblem (2022).*

Når det kom til å velge locations, valgte Emblem de ut fra estetiske og praktiske valg. Han tenkte på hva som passet inn i verdenen i filmen og hva de kunne få til. Manuset ble skrevet med tanke på hva de hadde mulighet til, og *A Human Position* er skrevet til de fleste locationene man finner i filmen. Blant annet er leiligheten i filmen hans egen, og han hadde alltid tenkt at filmen skulle filmes der.

Forskjellige stoler er en stor del av rekvisittene i *A Human Position*, og Emblem startet over ett år før innspillingen å samle inn stoler og møbler som ble solgt billig, gitt bort eller lånt bort. Man bør være bevisst på at det er vanskelig å finne mye av klærne, hvis ikke skuespillerne selv kan bruke sine egne. Emblem filmer bare på sommeren på grunn av lyset, så de ikke trenger så mye unaturlig lys. De fikk gode priser på pakker med kamerautstyr og har også en del utstyr selv. Det er ofte enklere å få en god pris på utstyr ettersom mange tar ferie og det er mye tilgjengelig. Det er mye utstyr som ikke er det mest ettertraktede, men

som er mer enn bra nok. Hvis man ikke får tak i akkurat det utstyret man har lyst på, kan det godt hende at andre- eller tredjevalget ikke har noe betydning på filmen. Emblem sier at det er mye godvilje i deler av bransjen for små kunstneriske prosjekter, og at det er positivt for både produksjoner og utstyrsleverandør å bygge forhold.

Emblem visste tidlig at det ikke kom til å være noe budsjett, men han tenkte trinnmessig.

Han hevder man kan lage en veldig billig film dersom man tar bort lønn. Det ble gjort klart at alle skulle få lønn om de hadde budsjett til det eller hvis de tjente penger på filmen, men alle måtte ha egenverdi i å lage film, enten det var for erfaring, kunstnerisk interesse eller en fin opplevelse. Emblem ønsker at man skal kunne få lønn for å lage film, og at det er kjipt at penger og andres avgjørelser skal bestemme om man får uttrykke seg eller ikke. Han har ikke noe spesielt talent med å lage musikk, tegne, skrive og annet hvor man kan gjøre det alene.

Med film kan man skape, strukturere og regissere ved å overføre abstrakte ideer inn i et audiovisuelt system, men man er avhengig av en del andre folk. Emblem skiller ikke manus og regi, utenom den praktiske funksjonen manus har for å kommunisere med andre.

Manuset hans var allerede skrevet til å produseres på tilnærmet nullbudsjett.

Emblem tror at produksjonsverdi er noe som kommer av kommersiell film, eller muligheten til å selge en film. Han tror at begrepet kommer av mindre filmer for å strekke seg mot «idealet» av den store Hollywood-filmen, som vi sammenligner alt med. Produksjonsverdi har blitt en greie som er knyttet til vår forståelse av realisme i film og forventningene seerne har til hva som er «vanlig» i film. Han er veldig opptatt av realisme, men har litt andre tilnærmingsmåter på en del av det. Ved å ha et annet filmspråk vil seeren automatisk tenke annerledes fordi man er vant til det konvensjonelle. Han trekker fram at håndholdt kamera ofte er hva som gir en film et «realistisk» språk som eksempel.

Pengene i *A Human Position* gikk til utstyr, reise, opphold, mat, transport, forbruk og produksjonsdesign. Emblem understreker at han aldri tenker at noe skal gi direkte høy produksjonsverdi. Det som er viktig for han er at seeren kjøper filmens verden og språk, som også går tilbake til det å lage film han vet kan lages, og ikke skrive biljakter gjennom et bysentrum med mindre man vet man kan gjennomføre det. Hvis man spør noen andre filmskapere og tilskuere, så har *A Human Position* nok et lavt produksjonsnivå, men det er også filmens natur siden det er en liten film. Hvis man mener at filmens natur veier opp for



mangel av spesialeffekter, så kan det være med på å heve produksjonsverdien om den blir mottatt som kunstnerisk suksessfull.

I *A Human Position* var det en katt som ofte var på skjermen. Emblem mener at katten er et bra lim for å gjøre hjemmet til hovedpersonene ekte. Gjennomførheten med mengden på møblene hjelper på troverdigheten, samt at hovedpersonen er ute blant folk og snakker med dem. Det å selge en verden som ekte er med på å øke produksjonsverdien, og at filmens egenhet er å være rolig og stille. Hvis den hadde vært mer energisk med komedie og mye plot, sier han at produksjonsverdien hadde opplevdes lav.

Emblem påpeker at det kan være en usikkerhet rundt å få tak i klær, locations, skuespillere og statister når man har et lavt budsjett. Siden han har erfaring med dette, så kan han forutse mye av ting som vil oppstå og ha backup-planer. Det var noen viktige scener i *A Human Position* som de ikke fikk filmet på grunn av Covid, men med et større budsjett så hadde det gitt mulighet til å fullføre det. Hvis han hadde hatt et større budsjett på filmene hans, ville filmene utviklet seg ganske annerledes. Han ville hevet ambisjonsnivået over hele linjen hvis han hadde hatt et større budsjett.

### **3.5 INNHOLDET I «SKJÆRGÅRDEN»**

*Skjærgården* (2016) handler om tre ungdommer som drar til en skjærgård og står på vannski, og kjører med et uhell over en jente som snorkler i vannet. De finner ut at jenta er død og bestemmer seg i panikk for å skjule liket. Ti år senere drar vennene tilbake til skjærgården på hyttetur sammen med noen andre venner. Plutselig merker de at vannskiene de brukte for ti år siden er tilbake på hytta, men ingen vet hvordan de dukket opp der. En ukjent person dukker på natten, og marerittet er i gang. Filmen er skrevet av Jan Anders Klausen og regissert av Frode Nordås, og er spilt inn i Risør. Filmen går under horror-sjangeren og inneholder spenning fra start til slutt i dens én time og 16 minutters spilletid.

*Skjærgården* har få locations og nesten hele filmen foregår på en øy. Vennegjengen i filmen bor på en idyllisk hytte ved havet som minner veldig om Sørlandet. Det er flere ulike bygg på øya som blir brukt i filmen, som blant annet et naust og en utedo. Sett designet i noen av drapsscenene gjør at det ser veldig grotesk ut. I den ene scenen hvor en av karakterene blir

drept, blir jenta hengt opp i et fiskenett inni naustet. Hytta de bor i ser ut som en ganske gammel hytte med mørke panelvegger, gamle møbler og mange bilder på veggene.

Begynnelsen av *Skjærgården* er satt i 2004, og resten av filmen foregår ti år etter, altså i 2014. Kostymene til karakterene passer til den tidsperioden. En av guttene i vennegjengen har for eksempel på seg en rosa tennisskjorte med en hvit genser knytt rundt halsen. Resten av karakterene har på seg typiske sommerklær og har maks to antrekk hver gjennom hele filmen. Det virker ikke som at produksjonen har brukt så veldig mye penger på kostymer.

*Skjærgården* har en del båter som gjør at filmen oppleves litt dyrere. De har også valgt flere ulike typer båter som blant annet robåter og fiskebåter. Noen av rekvisittene som blir brukt er kniver og andre redskaper som blir brukt til å drepe folk med. En av de mest sentrale rekvisittene er vannskiene som ble brukt helt i starten av filmen. Ellers er mesteparten av rekvisittene gjenstander som ikke har så veldig mye med historien å gjøre som blant annet koffert og mobiler.

### 3.6 INTERVJUET MED FRODE NORDÅS

Frode Nordås forteller i intervjuet at det å lage film med et lavt budsjett ikke nødvendigvis er et ønske i seg selv, men at det er mest på grunn av lysten til å lage film. Han hevder at de prosjektene man holder på med på egenhånd ofte ikke får støtte fordi man må ha en etablert produsent eller et etablert selskap i ryggen. Nordås fikk tilsendt manuset for *Skjærgården* (2016), og tenkte at den kunne egnet seg godt som et lavbudsjetts-prosjekt. Tidligere hadde han laget en film som het *På Bølgelengde* (2011) som ikke var særlig lavbudsjetts-vennlig, siden den hadde blant annet over 20 snakkende roller, bil-scener, båter, mange locations, bryllup osv. *Skjærgården* hadde kun fem karakterer som er på en øy og en location. Han prøvde å pitche filmen, men fikk tydelig tilbakemelding om at det ikke kom til å få støtte, og måtte derfor beholde det som et lavbudsjetts-prosjekt. Filmene endte opp med et budsjett på 500.000 kroner, med alt til den var ferdig på kino.

Nordås forteller også at alle på prosjektet fikk arbeidskreditt, som betyr at de fikk honorar dersom filmen endte opp med å tjene penger. En av de største utfordringene med å ha et

lite budsjett er at må forenkle en del ting og man har ikke råd til å ha folk i lange tidsperioder. Han hevder også at man har en veldig liten stab på lavbudsjettsfilmer, som kan være både positivt og negativt. På den positive siden kan man lett flytte seg rundt når man jobber, og man jobber kanskje raskere, men det betyr også at man fort kan gå ned på kvaliteten på ting. Han hadde selv rollen som både regi, produsent, innspillingsleder og klipper, og sier at sjansen for å gjøre alle de rollene bra er ganske liten. Til slutt nevner han at utfordringen er at man må kutte ned og forenkle en del ting, i tillegg til å ha mindre tid i forproduksjonen fordi man ikke har råd til å hyre inn folk og teste ting skikkelig på forhånd.

Nordås mener det egentlig ikke er noen særlige fordeler ved å ha et lavt budsjett, men trekker fram at man blir tvunget til å tenke kreativt og finne løsninger på ting. Det er noen kreative utfordringer som kan være bra med å ha et lite budsjett. *«Du blir tvunget til å finne løsninger som man kanskje i en større produksjon kjøper seg ut av»*. Med dette menes det at for eksempel produksjoner med et stort budsjett kan bruke mye penger på at de ikke skal møte på hindringer og problemer underveis, mens små produksjoner velger å løse problemene på en kreativ måte.

Hytten som *Skjærgården* ble filmet på var på en plass som manusforfatteren kjente til. Nordås skrev derfor manuset utfra den locationen. Det var noen problemer med innspillingsstedet; alt av interiør på hytta var filmet i nabohytta fordi de ikke fikk lov til å filme inni hytta som de filmet utenfra. Det gjorde ting en del mer krevende fordi de måtte tenke hvor karakterene skulle gå inn og ut osv. Nordås hadde en egen revisitør med på prosjektet som brakk ned manuset og fant ut av alle rekvisittene de trengte. De fikk tak i rekvisittene på brukbutikker, og gjorde en avtale med butikkene om at de fikk låne ting for en liten sum med penger, mot at de leverte det tilbake igjen. De hadde et lite budsjett på kostymer, men at det ikke var mange kostymeskip i filmen. En av båtene i filmen fikk de lånt sammen med hytten. Nordås gikk og banket på dør til dør hos naboene for å spørre om de hadde båter de kunne låne, som de til slutt fikk. Alt av kamerautstyr, lyd, lys osv. fikk de gratis fra skolen som han jobber på.

*«Det er liksom ikke Sex and the City, der du har nye fantastiske kostymer i nesten hver eneste scene»* - Intervju med Frode Nordås (2022).

Da Nordås leste manuset for første gang, tenkte han at det virket veldig gjennomførbart. Han sier at det var veldig bra at de kun hadde en location og relativt få karakterer når det

kom til budsjett. Når det kommer til produksjonsverdi, sier Nordås at det handler om hva man ser eller opplever på en film og at det ser dyrt og flott ut. Med tanke på produksjonsverdi, prioriterte de pengene på skuespillerne og stabelen ved at alle fikk litt betalt. De brukte også penger på locationen, mat og overnatting. Han sier at de skulle ha brukt mer penger på å teste en del ting, som blant annet effekter, blodsprut, action-scenene osv. Han sier også at de kunne ha leid en annen location gratis, men at han synes at den øya de filmet på passet veldig bra.

*«Da du begynner å ha flere karakterer, blir det mer komplisert og mer komplekst. Samme med flere locations, så blir ting mer komplekst»* - Intervju med Frode Nordås (2022).

Nordås synes at locationene er med på å heve produksjonsverdien i *Skjærgården*. Huset handlingen foregår i er en idyllisk enebolig som man forbinder med typiske rike familier. Sett designet, kostymene og rekvisittene føler han at de kunne ha gjort mer for å heve verdien mer. De var heldige med locationen og at det var sommer i starten, og at det gradvis blir mørkere og mørkere, og dårligere og dårligere vær mot slutten. I en av drapsscenene blir en av karakterene knivstukket. Nordås nevner at en ting som kunne ha økt produksjonsverdien hadde vært om de kunne fått det til å se ut som at kniven tydelig går inn i kroppen og fått det til å sett mer realistisk ut.

Han håper at manuset i seg selv ga *Skjærgården* høy produksjonsverdi. Han synes at vennegjengen i manuset var interessant, så alt ikke var avhengig av at filmen bare skulle ha groteske scener, men at det var en historie der. Han forteller at den øya de filmer på ble en slags karakter i filmen og at det er utvikling i den, og at den løfter produksjonsverdien litt. Noen av drapsscene, noen av skuespillerne og musikken i filmen hever produksjonsverdien litt. Drapsscenene gir filmen action og spenning, noen av skuespillerne spilte karakteren sin veldig bra og komponisten lagde musikk som passet bra til filmen.

Produksjonen hadde massevis av problemer under innspillingen som følge av et lite budsjett. De burde blant annet ha forberedt spesialeffektene som blod og slåssing bedre. En annen ting var at det var mye strøm i havet der de filmet som de ikke visste om som gjorde at båtene ikke ville ligge i ro. Jenta som skulle bade i havet, ville ikke mer etter en stund fordi havet var iskaldt, selv om de tenkte det skulle være varmt siden det var sommer. De måtte også endre noen kameravinkler fordi de måtte ha en stand-in, siden den ene skuespilleren

ikke kunne stå på vannski. Han forklarer at alt dette kunne ha blitt hindret hvis de hadde hatt et større budsjett og mer tid, fordi de kunne ha gjort flere opptak.

Hvis de hadde hatt ett større budsjett på *Skjærgården*, ville Nordås ha hatt flere leseprøver med skuespillerne, forberedt mye mer i forkant, hatt bedre sminke og slåssing og hatt en større stab på settet. Siden han hadde så mange roller selv, så ville han ha hyret inn folk til å gjøre blant annet foto, klipping og være innspillingsleder, så han kunne ha fokusert på å ha regi. Med mer penger så har man mer tid til for eksempel forarbeid med skuespillere og fotografer som vil gjøre ting bedre når man spiller inn filmen.

### **3.7 INNHOLDET I «TRACE»**

*Trace* (2016) er en kortfilm skrevet og regissert av Markus Dahlslett. Kortfilmen forteller historien om Baldr, en viking som har reist langt og tilegnet seg kunnskap fra fjerne land og imperier. Han tar med seg sin nye kunnskap om kartografi, medisin, språk, ingeniørfag og shipping hjem til Skandinavia for å hjelpe folket sitt med å skape en bedre fremtid. Filmen ble lagd som en del av masteroppgaven hans ved NTNU i 2016. Filmen varer i cirka 33 minutter og går under sjangerne drama, historie, action og eventyr.

I *Trace* har de blant annet en scene som er filmet høyt oppe i fjellet på vinteren fra fugleperspektiv. Det gir en følelse av at produksjonen har brukt mye penger på helikopter til å både filme, men også for å frakte skuespilleren opp dit. Filmen har også en del kampscener med mange personer med kostymer, våpen og sminke. Dette får man til å tenke at produksjonen har kjøpt inn eller laget massevis av rekvisitter, og hyret inn mange statister og skuespillere. Våpnene og alle viking-rekvisittene går igjennom hele filmen, som får filmen til å fremstå som realistisk innenfor sin tidsramme.

Kortfilmen har flere forskjellige locations ute i naturen og innendørs. Filmen er ikke filmet på steder der man kan se moderne bygninger osv. fra nåtiden, men på steder der man bare kan se naturen sånn som den kunne ha sett ut i selve vikingtiden. Man kan se en del fjell, hav, skog og mark i filmen. Locationene innendørs er i noe som ligner et ordentlig vikinghus. Huset er også filmet utenfra, og ligner igjen på et ordentlig viking-hus.

Sett designet i *Trace* har også fokus på at det skal se mest mulig likt ut som vikingtiden. Inni vikinghuset ser man blant annet et langt bord av treverk, sitteunderlag av skinn, mønstre og figurer på veggene og levende lys. Man kan også se typiske viking-gjenstander som for eksempel skjold som henger på veggene til pynt. Hele rommet er belyst på en måte som får det til å se ut som at levende lys er den eneste lyskilden. Rommet har en varm følelse av det varme lyset og treverket på veggene.

Kostymene som blir brukt i *Trace* virker troverdig for sin tidsperiode og man ser at det ikke er klær som har blitt kjøpt i en vanlig klesbutikk. Kostymene til viking-mennene består av blant annet kapper, rustning-hjelmer, pelsvesker, skinnhatter og store kåper. Kostymene til damene består av gammeldagse kjoler, store sølvsmykker og pelskåper. Fargene på alle kostymene er relativt nøytrale, hvor det går mest i svart, brun, grå, mørk grønn og burgunder.

### **3.8 INTERVJUET MED MARKUS DAHLSLETT**

Markus Dahlslett forteller at *Trace* (2016) hadde et budsjett på 22.000 kroner som ble dekket av NTNU, Trønder Energi og ISAK Kultursenter. I tillegg la Dahlslett noe av sine egne penger inn i produksjonen. Han forteller om utfordringer og fordeler med å ha et lavt budsjett; «*Man må tenke litt annerledes*», sier han er en av utfordringene. Han forteller at man må finne ut hvordan man kan få til ting uten å bruke særlig mye penger og at man må tenke mer for å løse problemene. Det at man ofte kan finne løsninger på ting som gir et kulere resultat, synes Dahlslett er en av fordelene med å ha et lavt budsjett. Han trekker også fram at det å tenke på en annerledes måte også kan være en fordel fordi man kan bli mer kreativ av å ha lite penger. «*Man får et bedre øye for å se verdier i ting*», sier han. Han sier også at en av fordelene med å ha et lavt budsjett er at folk ofte har lavere terskel for å hjelpe til på prosjektet hvis man ikke har så mye penger.

For Dahlslett betyr produksjonsverdi at noe øker kvaliteten og troverdigheten til en film. Det at det ser profesjonelt og påkostet ut øker også produksjonsverdien, selv om man nødvendigvis ikke har noe budsjett. Han mener det kommer an på hva man klarer å trylle fram foran kamera med spennende locations, kostymer, rekvisitter eller musikk. Han sier at

produksjonsverdi handler om å ha et godt øye for å finne ut av hva man har tilgang til som er unikt for seg selv, og som kanskje ikke så mange andre har tilgang til.

*«Noe som kan skille seg ut. Jeg tror det er noe av det viktigste man kan gjøre for å heve produksjonsverdien»* - Intervju med Markus Dahlslett (2022).

Locationene i *Trace* ble valgt fordi Dahlslett ville at publikum skulle få en variert opplevelse da de så filmen. Det var derfor de valgte å filme i mange forskjellige typer landskap som fjell, skoger, strender og huler. Han forteller også at de valgte så mange typer locations for å skape hindringer underveis for hovedkarakteren. De ville bruke det norske landskapet for det det var verdt. Dahlslett sier at valgene med locations hadde noe med budsjettet å gjøre siden de ikke kunne reise hvor som helst. De filmet noen scener i Lofoten som ble ganske kostbart, og kunne derfor ikke ta med hele staben på grunn av budsjettet. I de større scenene hvor de trengte mange statister og skuespillere, spilte de inn i nærheten av Trondheim hvor det var billigere å frakte folk som skulle være med.

En av locationene Dahlslett trekker fram er innsiden og utsiden av et vikinghus. Han forklarer at innsiden og utsiden ikke er samme bygg og ble filmet på to forskjellige steder. Det var på grunn av at de måtte spare penger. Utsiden er et vikingmuseum i Lofoten, mens innsiden er i et langhus på Stiklestad. En annen location er fjellet som hovedkarakteren går over.

Dahlslett forklarer at det var noen bekjente av han som vanligvis drev med sportsfilmer som filmet luftopptaket på fjellet. De gikk på ski oppi fjellet, så redigerte de det til å se ut som det var en viking som gikk der. De retusjerte bort skispor og la til snø-partikler for å få det til å se ut som en viking som gikk i snøstorm på fjellet. De filmet også noen av fjellscenene langs en bilvei over et fjell. Da slapp de å filme med dyre helikoptre og droner.

Produksjonen til *Trace* fikk tak i kostymer fra et vikingteater i Trondheimsområdet. Teateret hadde et lager med masse vikingkostymer som de fikk låne til filmen. Rekvissittene fikk de fra en reenactment-gruppe i Trondheim. Dahlslett forteller også at de viktigste rekvissittene som hovedkarakteren bruker, lagde de selv. Skjoldet som hovedpersonen bærer på var et så viktig blikkfang i filmen at det var viktig for Dahlslett at han fikk det akkurat sånn som han ville. Skrinet og kartene som hovedpersonen bærer rundt på har produksjonen også laget selv.

De fleste skuespillerne og statistene i *Trace* var venner og bekjente av Dahlslett. Likevel var han opptatt av at skurkene i filmen skulle se skummel ut. Han gikk bort til noen på byen som han syntes passet til rollen og spurte om de var interessert. De la også ut en annonse på Facebook hvor de la ut en beskrivelse av hvordan de ville at skuespillerne skulle se ut. Dahlslett forteller at de spilte inn noen scener i begynnelsen og laget en teaser-trailer ut ifra den. Da var det en del som tok kontakt når de fikk se hvilken type film det skulle bli.

Før Dahlslett skrev manuset til *Trace*, tenkte han på muligheten han hadde til å lage en film hvor han fikk maksimert produksjonsverdien sin på en best mulig måte. På grunn av at vikingfilmer og serier nettopp hadde begynt å bli veldig populært, visste han at han også ville lage en vikingfilm. Han begynte å forhøre seg med hva som fantes av kostymer i byen og ble etterhvert kjent med flere som kunne hjelpe. Da han fikk vite at han fikk låne både kostymer og våpen, begynte han å skrive videre på manuset fordi han visste at prosjektet kunne gjennomføres. Han skrev noen av scenene ut ifra det han visste han hadde tilgjengelig.

Dahlslett mener at rekvisittene og kostymene er noe av det som hever produksjonsverdien mest i filmen. Han prøvde å få det til å være så autentisk og historisk korrekt som mulig. Han forteller at det koster veldig mye å få lagd vikingkostymer, så det at de fikk lånt det gir filmen høyere produksjonsverdi. Pengene de prioriterte med tanke på produksjonsverdien gikk mest til laging av rekvisitter, men de aller fleste rekvisittene fikk de gratis. «*Se verdien i alt du finner*», sier Dahlslett om det å finne gjenstander rundt omkring som kan brukes som rekvisitter. Han forteller at tauet som hovedpersonen bærer på, fant han på en gammel huske der han bor. Han forteller også at hovedpersonen hadde på seg vanlige joggesko, men at de surret tøy rundt føttene hans for at det skulle se troverdig ut.

«*Så lenge det ser troverdig ut, så selger det jo illusjonen*» - Intervju med Markus Dahlslett (2022).

Dahlslett sier de hadde en del problemer under produksjonen av *Trace*, men at det kanskje ikke direkte var på grunn av at de hadde et lite budsjett. Han nevner at de filmet en del ute og at de sikkert hadde hatt det mer komfortabelt hvis de hadde hatt et større budsjett. Hovedutfordringen deres var at de måtte unngå alt av moderne gjenstander som fly, biler, telefonstolper osv. siden det ikke hører hjemme i vikingtiden. Hvis Dahlslett hadde hatt et større budsjett, ville han ha hatt flere skuespillere og statister. Han hadde også kanskje laget en spillefilm i stedet for en kortfilm. Han ville fått med noen hester og ordentlige vikingskip.



De skulle egentlig filme en undervannsscene, men det ble for komplisert. Hvis han hadde hatt et større budsjett, ville han ha fått realisert den. I tillegg ville han ha brukt flere luftopptak og gitt lønn til alle som jobbet på filmen.

Det Dahlslett synes hever produksjonsverdien mest i filmen er naturen i Norge. Da han skrev manuset tenkte han at han måtte finne noe som ikke så mange hadde tilgang til, og det var norsk natur. Den norske naturen er veldig unik med fjorder, fjell og landskap man ikke ser så mange andre steder. Derfor ville han utnytte naturen maksimalt i *Trace*. En annen ting han nevner som hever produksjonsverdien er kostymene og rekvisittene. Han sier at det kanskje er det viktigste for å selge at *Trace* er en vikingfilm. De har brukt norrønt språk i stedet for norsk, og Dahlslett mener at det hjelper til med troverdigheten og produksjonsverdien. Han trekker også fram langhusene de filmet i som eksempel, siden slike hus koster veldig mye å bygge. I tillegg laget de en vikingby i Photoshop og redigerte inn i en scene i filmen for å skape en illusjon at det var en hel by der, mens i virkeligheten hadde de bare ett langhus.

*Trace* ligger ute på YouTube og har til nå fått 2,2 millioner avspillinger. Dahlslett forklarer at han ikke helt vet hvordan det skjedde, men at han tror det er en stor interesse for vikingtemaet. Han fikk noen avisartikler skrevet om *Trace*, pluss at et vitenskapsmagasin la ut filmen på siden deres som ga et par tusen visninger. Han betalte tusen kroner for å promotere filmen på Facebook, og etter da begynte den bare å få flere og flere visninger.

Noen av de viktigste poengene i dette kapittelet har blitt tatt med videre for å bli diskutert. Noe av det som har kommet fram i resultatene er at alle produksjonene har tilpasset manus for å løse problemer. Hvordan de ulike produksjonene fikk tak i rekvisitter og kostymer har blitt skrevet om videre. Valgene av locations i filmene har også blitt undersøkt videre, samt hvordan blant annet boligene til karakterene ble valgt. I tillegg til dette, har valgene av sett design blitt diskutert. Det har blitt gjort en diskusjon rundt det å fokusere på det visuelle isteden for på karakterene og historien. Alle filmskaperne mener det både er fordeler og ulemper med å jobbe med et lite budsjett. De ulike meningene rundt produksjonsverdi har blitt tatt med videre i diskusjonsdelen. Hvordan de ulike filmskaperne har prioritert pengene med tanke på produksjonsverdi har også blitt tatt med videre. Troverdigheten rundt kostymer og rekvisitter i filmene har også blitt diskutert.

## 4. DISKUSJON AV FILMENE

I denne delen av oppgaven skal intervjuene med Anders Emblem, Frode Nordås og Markus Dahlslett bli diskutert. Mine personlige erfaringer under produksjonen av *Meg, Deg & Frank* vil også bli diskutert opp mot de tre filmskaperne sine produksjoner for å finne likheter og ulikheter. Litteraturen som ble presentert i kapittel 2 vil bli brukt til å diskutere valgene som ble tatt under produksjonene av *A Human Position* (2022), *Skjærgården* (2016), *Trace* (2016) og *Meg, Deg & Frank* (2022).

### 4.1 PRODUKSJONSVERDI

Begrepet produksjonsverdi kan bli tolket på flere måter. For Nordås og Dahlslett betyr det at en film har høy teknisk kvalitet og at den ser påkostet og flott ut. Emblem forbinder det med den spektakulære Hollywood-filmen, og hevder at begrepet blir brukt av mindre filmer for å strekke seg mot dette Hollywood-idealet. Daniel Chandler og Rod Munday forklarte begrepet som en evaluering av hvor mye penger og jobb som har blitt lagt i en film (Chandler, Munday, 2011, p. 339). Personlig mener jeg at høy produksjonsverdi betyr at en film ser dyr og profesjonell ut med tanke på det man ser på skjermen. Filmer som for eksempel er satt i et annet univers eller en annen tidsperiode ser ofte dyrere ut fordi filmen viser noe annet enn det man ser i hverdagen. Da må man ofte bruke en del spesialeffekter og rekvisitter for at filmen skal være troverdig. Det gjør at man i større grad legger merke til produksjonsverdien enn i en film som speiler virkeligheten og hverdagen.

Det er forskjellig hvordan man prioriterer pengene med tanke på produksjonsverdien. Emblem forteller at han ikke direkte tenker at noe skal gi høyere produksjonsverdi, og bruker heller pengene på standard ting som produksjonsdesign, utstyr, mat osv. Michael B. Connelly hevder at hvis man har et veldig bra manus, trenger man ikke bruke masse penger på produksjonsverdien (Connelly, 2004, p. 183). Nordås brukte en del penger på locations og lønn til skuespillerne og staben. Dahlslett hadde det minste budsjettet av alle filmene og brukte mesteparten av pengene på å gjøre filmen mulig å lage, ved å bruke pengene på ting som drivstoff og mat til staben. Han la også litt penger i kostymer og rekvisitter som han ikke fikk lånt. I *Meg, Deg & Frank* prioriterte vi pengene på hundekostymet og praktiske effekter

som blant annet blod, for å heve produksjonsverdien. Noen av locationene er mest med på å heve produksjonsverdien, men det var ikke noe vi brukte penger på.

Chris Jones og Genevieve Jolliffe sin påpekning av de forskjellige måtene man kan oppnå høyere produksjonsverdi, blir brukt av alle filmskaperne i denne oppgaven. De trekker fram at man bør bruke praktiske lys som for eksempel en bordlampe for å lyse opp rekvisitter (Jones, Jolliffe, 2006, s. 192). I *Trace* blir vikinghuset lyst opp av lamper og fakler. Det samme ble gjort i både *Skjærgården* og *Meg, Deg & Frank*, hvor en bordlampe ble plassert i rommet for å lyse opp. Alle filmene har filmet på ekte steder isteden for å ha bygget locations selv. Et lite unntak er en kort etableringsscene i *Trace* hvor de bygget en vikingby i Photoshop. Jones og Jolliffe hevdet også at man bør prøve å bruke så mange statister som mulig for at filmen skal se større og mer ekte ut (Jones, Jolliffe, 2006, s. 192). *Trace* bruker spesielt mange statister i forhold til de andre produksjonene, og gjør at universet ser mer troverdig ut. *Skjærgården*, *A Human Position* og *Meg, Deg & Frank* bruker svært lite statister, men det er heller ikke et stort behov for det. I *Meg, Deg & Frank* hadde vi ikke personer tilgjengelige som kunne være statister, så vi måtte bruke folk fra staben i date-scenene for å skape en illusjon at det var flere folk i bakgrunnen enn det egentlig var.

Emblem virker ikke så veldig opptatt av at *A Human Position* skulle ha høy produksjonsverdi, men sier også at det er en del av filmen sin natur. Nordås sier at fortellingen i *Skjærgården* er med på å gi filmen høyere produksjonsverdi fordi historien er spennende. En av de største forskjellene mellom Emblem og Nordås sine filmer er at *A Human Position* går veldig langsomt og har nærmest ingen spenningslementer, men tar heller for seg mye metaforer og gjør at man må tenke mye selv. I *Skjærgården* skjer det noe nesten hele tiden og man lurer alltid på hva som kommer til å skje videre. Dahlslett valgte å lage en film om vikinger fordi det var en stor interesse for det da han laget den. Filmen ble godt mottatt etter å ha fått over 2 millioner visninger på YouTube og beviser at handlingen i filmen skapte engasjement hos mange. Selve fortellingen i *Meg, Deg & Frank* kan være med på å heve produksjonsverdien fordi den har en ganske spesiell og original handling som de fleste ikke har sett eller hørt om. Jeg tror at konseptet med et menneske i en hundedrakt er med på å fange oppmerksomheten til folk fordi de synes det er merkelig eller spesielt.

## 4.2 MANUS MED LAVT BUDSJETT

Både Emblem og Nordås er enige om at det å lage en lavbudsjettsfilm ikke nødvendigvis er et ønske man har, men at det handler om at man har lyst til å lage film. Både *A Human Position* og *Trace* ble skrevet med tanke på at det ikke kom til å være mye penger i budsjett. I Nordås sitt tilfelle med *Skjærgården*, valgte han å produsere den fordi han syntes at manuset han fikk kunne fungere som et lavbudsjettsprosjekt. Manuset til *Meg, Deg & Frank* ble også skrevet med tanke på at vi ikke kom til å ha et stort budsjett, men vi ville allikevel utnytte det vi hadde og lage en spillefilm.

Alle produksjonene visste tidlig at det ikke kom til å være mye penger da de startet med planleggingen. Da visste de at de ikke kunne gi lønn til alle i staben, hvilke locations de kunne filme på og ikke, hvor mange personer de kunne ha på sett osv. Med andre ord visste alle at de måtte lage en lavbudsjettsfilm. Alle filmene hadde et budsjett mellom 22.000 og 500.000 kroner. Bastian Clevé hevder at produsenter på lavbudsjettsfilmer må være klar over at elementer i manuset er med på å avgjøre hvor mye en produksjon vil koste, som for eksempel alt for mange skuespillere og statister (Clevé, 2016, p. 57). *Trace* var den billigste filmen av alle i denne oppgaven, men mange vil nok si at den har høyere produksjonsverdi enn blant annet *Skjærgården* og *Meg, Deg & Frank*. Det kan være på grunn av at filmen inneholder såpass mye rekvisitter, kostymer, skuespillere og statister at filmen føles dyrere ut enn den egentlig er. I motsetning har *Skjærgården* svært få skuespillere og statister og fokuserer minimalt på kostymer og rekvisitter, men mer på selve historien og dramaet.

Når det kommer til hva som er den største utfordringen med å lage en film med et lavt budsjett, mener Nordås og Dahlslett at det å tenke annerledes og finne løsninger på ting kan være krevende. Emblem er mer opptatt av usikkerheten rundt blant annet det å bruke musikk, skrive om manus, gjøre mange av rollene selv osv. Nordås tok også på seg mange av rollene selv og forklarte at det kan redusere kvaliteten på alle leddene. Den største utfordringen under produksjonen av *Meg, Deg & Frank* var å fremstille Christian som en millionær. En annen ting som var utfordrende var å skape en film som var interessant med de midlene og de pengene vi hadde.

Både Emblem, Nordås og Dahlslett mener at fordelene med en lavbudsjettsproduksjon er at man blir tvunget til å tenke kreativt og finne løsninger på ting. Emblem mener også man har mindre å tape økonomisk og at det kan være en trygghet i å vite at man ikke har noe mye penger. Personlig er jeg enig med dem at en av fordelene med å ha et lavt budsjett er at man

er nødt til å tenke kreativt. Jeg tror også et lavt budsjett kan være en fordel for å imponere andre folk ved å vise at man er i stand til å skape noe spennende uten et stort budsjett. Michael B. Connelly sin idé om at alle *liker* en film med gode spesialeffekter, men alle *elsker* en film med en god historie, kan støttes av alle produksjonene (Connelly, 2004, p. 182). Ingen av filmene har brukt mye penger og ressurser på spesialeffekter og andre dyre elementer, men alle har et manus de har hatt troen på.

Emblem og Dahlslett mener at rekvisittene i filmene deres er en av tingene som øker produksjonsverdien mest. De er også begge veldig opptatte av at verdenen i filmen skal oppleves ekte og autentisk. Dahlslett legger også til at locationene i *Trace* kanskje bidrar mest til høy produksjonsverdi ved å vise den flotte naturen vi har i Norge. Dette er Nordås enig i med *Skjærgården*. Han forsøker også å vise en del av naturen vi har i Norge ved å velge en idyllisk øy på Sørlandet som hoved-location. Begge de to har også inkludert litt spesialeffekter i filmene. Dahlslett laget en hel by med matte paintings og la til snøstorm i et par scener. Nordås brukte praktiske effekter som blant annet knusing av glassflaske i hodet og blodsprut. Michael B. Connelly hevder at et bra manus gir mer produksjonsverdi enn masse spesialeffekter, og at et velskrevet manus med en karakter-drevet historie gjør opp for den lave produksjonsverdien (Connelly, 2004, p. 182-184). Ingen av produksjonene har prøvd å gjøre noe de vet de ikke får til som blant annet ha for mange skuespillere, store action-scener og realistiske spesialeffekter. Dette er noe av elementene som ofte blir forbundet med filmer som har et veldig høyt budsjett.

Rekvisittene i *Meg, Deg & Frank* gir ikke nødvendigvis filmen så veldig høy produksjonsverdi i seg selv, men de passer godt inn i historien og er skrevet inn i manuset. Huset til Christian er noe av det som er mest med på å heve produksjonsverdien fordi det er en stor enebolig som ser dyr og flott ut. Vi fulgte Connelly sin påstand om at et bra manus gir mer produksjonsverdi enn masse spesialeffekter (Connelly, 2004, p. 182). Vi valgte å heller fokusere på historien og dialogen enn å ha med masse spesialeffekter i *Meg, Deg & Frank*. Filmens natur er å fokusere på fortellingen og den absurde historien, så hvis vi hadde inkludert mye spesialeffekter kunne det potensielt ha gjort at man hadde fokusert mer på effektene og mindre på fortellingen. Det kunne også potensielt ha gjort at publikum hadde opplevd at filmen hadde lavere produksjonsverdi. Manuset ble også skrevet med tanke på at vi ikke skulle ha med spesialeffekter, så det hadde ikke passet inn i filmen uansett.

Dahlslett endret manuset til *Trace* underveis som han fikk tilgang på nye locations og kostymer. Det samme gjorde vi med *Meg, Deg & Frank*, hvor vi måtte endre på manuset hvis det oppsto situasjoner eller utfordringer med locations som ikke lot seg gjennomføre. Vi hadde alltid en reserveplan hvis ting ikke gikk som det skulle. Én av endringene vi måtte gjøre var å flytte torturscenen fra kjelleren til låven. Vi ville opprinnelig filme i et stort og moderne hus for hytta til Christian og bruke kjelleren til torturscenen, men da vi var nødt til å filme på hytta i Osøyro, var det bedre å flytte scenen til låven som var ved siden av. Den hadde større plass og egnet seg bedre til de scenene.

Alle filmproduksjonene lot seg gjennomføre fordi ingen inkluderte scener og elementer som ikke kunne gjennomføres. Bastian Clevé hevder at lavbudsjettsmanus ikke bør inneholde situasjoner som ikke lar seg gjennomføre. Det samme gjelder også andre elementer som koster mye som blant annet rekvisitter, biler, båter og hus (Clevé, 2016, p. 57). Dahlslett fortalte om en undervannsscene som ikke lot seg gjennomføre fordi den var for komplisert, men selv om han ikke inkluderte den, har fortsatt *Trace* ganske høy produksjonsverdi hvis man ser på alt det andre de har fått til med bare 22.000 kroner i budsjett. Nordås ville blant annet ha brukt pengene på mer forarbeid med tanke på sloss-scenene og vannski-scenen. Det kan hende at *Skjærgården* hadde hatt høyere produksjonsverdi hvis han for eksempel utelot sloss-scenene fordi de ikke ble gjennomført på den beste måten. På den andre siden ble det gjennomført på den beste måten de kunne med tanke på tid og budsjett. I *Meg, Deg & Frank* kunne torturscenen vært mer ekkel, men vi gjorde det beste ut av det vi hadde. Clevé forteller at et manus som er mindre action-orientert, fokuserer mer på dialog mellom karakterene, karakterutvikling og selve handlingen i historien (Clevé, 2016, p. 57). *A Human Position* har ikke med noen action-elementer og filmen fokuserer derfor veldig mye på karakterene og handlingen i filmen.

### 4.3 KOSTYMER OG REKVISITTER

Både Emblem, Nordås, Dahlslett og vår produksjon valgte å låne en del av rekvisittene og kostymene fra forskjellige steder, og kjøpte inn det som ellers trengtes. Helen Garvy hevder at man burde låne ting isteden for å kjøpe alt, noe som alle produksjonene har gjort (Garvy, 1995, p. 178-179). Det som skiller *Trace* ut fra de to andre filmene er at historien foregår i en

helt annen tidsperiode. Derfor var rekvisitter og kostymer mer viktig for Dahlslett enn det var for Emblem, Nordås og oss, og han har derfor lagt mer vekt på det. Når man lager en film som foregår i nåtiden, kan man bruke det meste av rekvisitter og kostymer man finner eller eier selv fordi det er troverdig til historien. I historiske filmer som *Trace* må man tenke på troverdigheten rundt den tidsperioden historien skal etterligne. Man må vanligvis legge inn ekstra innsats for å finne rekvisitter og kostymer siden det mest sannsynlig ikke finnes i vanlige butikker.

I *Meg, Deg & Frank* brukte skuespillerne mye av sine egne klær for at vi skulle spare penger på produksjonen. James D. Rauch hevder at skuespillere ikke burde bruke egne klær fordi de vanligvis spiller rollen sin dårligere, men han mener også på den andre siden at hvis man virkelig vil spare penger, kan de bruke egne klær (Rauch, 2010, p. 53). Den ene skuespilleren i *Meg, Deg & Frank* ville helst unngå å bruke egne klær fordi hun ville føle seg minst mulig som seg selv når hun skulle spille en karakter. Derfor fikk hun låne en del av mine klær i tillegg til det hun brukte av hennes egne. Jeg var opptatt av at kostymene skulle speile karakterenes sosiale status og valgte derfor å kle Sigrid som en typisk student, mens Christian går med litt finere klær som gjør at han ser litt mer velstående ut.

Dahlslett er den av filmskaperne som mener at kostymene og rekvisittene er mest med på å heve produksjonsverdien i filmen. Det er fordi han er den eneste som har hatt disse elementene som en av de øverste prioriteringene på filmen. Han har også fylt scenene med mange rekvisitter som var ett av punktene til Jones og Jolliffe for at en film skal oppnå høyere produksjonsverdi (Jones, Jolliffe, 2006, s. 192). Kostymene og rekvisittene er med på å skape troverdighet til vikinguniverset filmen foregår i og man skjønner at handlingen ikke foregår i nåtiden på grunn av kostymene og rekvisittene. Emblem mener kostymene og rekvisittene øker produksjonsverdien i *A Human Position* hvis det er med på å gjøre filmen troverdig. Nordås mener elementene funket helt greit i forhold til produksjonsverdien. Verken *A Human Position* eller *Skjærgården* har lagt spesiell vekt på kostymene og rekvisittene. På grunn av at begge filmene foregår i nåtiden og fokuserer mest på handlingen, trengs det heller ikke masse spesielle kostymer og rekvisitter.

I *Meg, Deg & Frank* blir produksjonsverdien hevet ved at vi fikk tak i et bra hundekostyme som så mer verdifullt enn de andre kostymene vi fant. Vi kunne brukt mer penger og fått tak i et kostyme som så litt mer autentisk ut med labber og ordentlig pels, men det hadde kostet

mye penger siden vi trengte to masker og tre hundedrakter som reserve. Det kostymet vi endte opp med funket bra nok siden man skjønner at det er et hundekostyme og ikke et annet dyr. I motsetning til *Trace*, så har *Meg, Deg & Frank* fulgt Michael B. Connelly sitt råd om at man burde bruke minimalt med penger og ressurser på filmen fordi den burde fokusere på filmens historie og skuespillernes evner (Connelly, 2004, p. 108). *Trace* hadde mye mer fokus på kostymer og rekvisitter enn de andre filmene. Dahlslett var opptatt av at han ville skape et autentisk vikingunivers og var derfor avhengig av rekvisitter og kostymer som var likt som i vikingtiden. Verken Emblem, Nordås eller vi hadde et behov for å legge stor vekt på rekvisitter og kostymer fordi alle filmene er satt i nåtiden, så vanlige klær, hus, rekvisitter osv. falt naturlig inn i filmen og var autentisk til de tidene filmene ble spilt inn.

Eric Hart skriver om forskjellige typer rekvisitter, og man finner mange av dem i de fire filmene i denne oppgaven. Et eksempel på *hand props* i *Trace* er våpnene som blir brukt i kampscenene, som også er med på å fortelle historien om at dette er en vikingfilm. I *Meg, Deg & Frank* er blant annet mobilen til Sigrid et eksempel på *hand prop*, som hun bruker gjentatte ganger. *Background props* blir brukt en del i *A Human Position* hvor man ofte kan se stoler i bakgrunnen, samtidig som de i andre scener blir brukt som *hand props*. Eksempler på *practical props* er bordlampe i *Skjærgården* og høyttalerne i *Meg, Deg & Frank*. *Costume props* finner man spesielt i *Trace* hvor alle våpnene, skjoldene, smykkene, hjelmene osv. er rekvisitter som hører til kostymene. I *Meg, Deg & Frank* er masken og hundebåndet til Frank et eksempel på *costume props* (Hart, 2013, p. 2-3).

## 4.4 LOCATIONS OG SETT DESIGN

*A Human Position* og *Skjærgården* ble skrevet med utgangspunkt i steder de kjente til. Dahlslett valgte locationene i *Trace* med tanke på budsjettet, ved at de fleste stedene var i nærheten av der staben bodde. Siden de filmet mesteparten av filmet ute i naturen, var naturligvis alle locationene helt kostnadsfritt å filme på. *A Human Position* ble blant annet filmet i Emblem sin egen leilighet og de brukte også lite penger på locationene. En av tingene Bastian Clevé hevdet var at man bør begrense locationene så mye som mulig til private hus og områder for at man skal være sikker på at stedet er tilgjengelig (Clevé, 2006, p. 57). Dette gjorde både Emblem på *A Human Position* og vi under *Meg, Deg & Frank*. Vi brukte huset til



noen bekjente for å spare penger og for at vi skulle være sikker på at vi hadde et sted å filme. *Meg, Deg & Frank* ble også skrevet med utgangspunkt i locations vi visste om på forhånd. Michael B. Connelly viste til at det alltid er best å filme i nærheten av der de fleste i staben bor for å spare penger på overnatting og transport (Connelly, 2006, p. 49). *Meg, Deg & Frank* ble filmet rundt der staben vår holdt til og den lengst borte locationen var 30 minutter med bil unna. De fleste scenene ble filmet i det huset vi bodde i under innspillingen. Derfor brukte vi lite penger på transport og ingenting på overnatting.

Helen Garvy hevder at man må bruke kreativiteten til å finne locations og at et sted som er ment for å være én location, kan i realiteten være på flere forskjellige steder (Garvy, 1995, p. 159). Både Nordås, Dahlslett og vi brukte en location for å etablere et bygg, og en annen location for å filme interiøret. Nordås filmet interiørbilder i en hytte, men fikk det til å se ut som at handlingen foregikk i en annen hytte som de filmet eksteriørbilder av. Dahlslett filmet eksteriørbilder av et vikinghus på en location og interiørbilder på en annen location, men illusjonen får det til å se ut som det er på samme sted. I *Meg, Deg & Frank* filmet vi eksteriørbilder av Sigrid sin leilighet midt i Bergen sentrum, og filmet interiørbildene i et kollektiv i Trondheim. Det ser allikevel ut som at alt er filmet på én location.

På rommet til Sigrid i *Meg, Deg & Frank* valgte jeg å omdanne et typisk gutterom til et stereotypisk jenterom isteden for å finne en ny location. Bastian Clevé hevder at det er enklere og billigere å endre et rom ved hjelp av rekvisitter, enn å finne et helt nytt sted å filme på (Clevé, 2006, p. 58). Ved hjelp av en del rekvisitter og ommøblering, klarte jeg å forvandle rommet til å se ut som at Sigrid bodde der. Helen Garvy sin påstand om at en location bør ta hensyn til estetikk og at den er praktisk, ble gjort på *Meg, Deg & Frank* (Garvy, 1995, p. 162). Vi valgte for eksempel huset til Christian og kollektivet til Sigrid ut fra deres sosiale klasse. Christian bor i en stor, flott enebolig, mens Sigrid bor i et helt vanlig kollektiv. Dahlslett valgte også estetiske locations som passet til tidsperioden filmen foregikk i ved å filme et vikinghus isteden for et vanlig hus. Alle produksjonene tok hensyn til det praktiske da de valgte locations. Emblem valgte for eksempel å filme *A Human Position* på sommeren hvor det var best lys. I *Meg, Deg & Frank* valgte vi også bevisst å filme på sommeren på grunn av lyset og været.

Filmproduksjonene har flere ting til felles i punktene som har blitt diskutert i dette kapittelet. Alle filmskaperne visste tidlig at det ikke kom til å være noe stort budsjett da de

startet med planleggingen. Samtlige mener også at det å tenke kreativt og finne løsninger på ting kan både være en utfordring og en fordel. Alle filmene ble skrevet med utgangspunkt i locations de kjente til. Boligene i filmene virker troverdig til karakterene og deres sosiale klasse og bakgrunn. Filmskaperne har også valgt å låne mye rekvisitter og kostymer for å spare penger. Begrepet *produksjonsverdi* har blitt tolket på mer eller mindre samme måte av filmskaperne, men ikke alle tenker over om filmen deres skal ha høy eller lav produksjonsverdi når de lager film. De fleste synes at locationene er med på å heve produksjonsverdien mer enn kostymene, rekvisittene og sett designet. *Trace* skiller seg litt ut fra de andre filmene fordi den er en helt annen sjanger og er satt i en helt annen tidsperiode, og har derfor prioritert kostymer, rekvisitter og sett design mer enn de andre filmene. Ingen av produksjonene har gjort noe som har vært urealistisk å oppnå i forhold til budsjettet deres.

## 5. AVSLUTNING OG OPPSUMMERING

### 5.1 OPPSUMMERING

Gjennom denne oppgaven har jeg tatt for meg begrepet *produksjonsverdi* og diskutert hvordan man kan få en lavbudsjettsfilm til å se dyrere ut enn den egentlig er. Jeg har diskutert hvordan kostymer, rekvisitter, locations og sett design kan øke produksjonsverdien ved å analysere tre filmer, i tillegg til å bruke mine egne opplevelser under produksjonen av masterfilmen min, *Meg, Deg & Frank* (2022). I begynnelsen av oppgaven la jeg fram problemstillingen:

*På hvilke måter kan man oppnå høy produksjonsverdi på en lavbudsjettsfilm?*

Problemstillingen var avgrenset til å kun se på hvilke måter kostymer, rekvisitter, locations og sett design kan være med på å øke produksjonsverdien på en film. Grunnen til at jeg valgte å fokusere på disse fire elementene var på grunn av at mine roller under masterproduksjonen av *Meg, Deg & Frank* var kostymeansvarlig, rekvisitør, location manager og sett designer. Jeg ville bruke mine egne erfaringer til å diskutere påstandene jeg la fram i teori-delen og det som kom fram i de tre intervjuene.

Forskjellige tekster og teorier ble presentert i kapittel 2 for å vise til kunnskap om temaene som har blitt diskutert. Litteraturen tok for seg diverse filmskapere og forskere som har ulike tanker rundt produksjonsverdi, lavbudsjettsfilm, kostymer, rekvisitter, locations og sett design. Denne litteraturen har blitt brukt for å diskutere både min egen masterfilm og de tre filmskaperne sine produksjoner. Både valg som har blitt tatt under produksjonene og det visuelle på skjermen har blitt diskutert i forhold til litteraturen og mine egne meninger.

For å finne svar på problemstillingen la jeg fram tre ulike metoder i kapittel 2. Intervjuer med tre norske filmskapere ble gjort for å undersøke deres erfaringer med lavbudsjettsfilm og hvilke valg de tok som påvirket produksjonsverdien. Anders Emblem, Frode Nordås og Markus Dahlslett har regissert tre filmer som har blitt diskutert i denne oppgaven: *A Human Position* (Emblem, 2022), *Skjærgården* (Nordås, 2016) og *Trace* (Dahlslett, 2016). Alle filmene hadde et budsjett på mellom 22.000 og 500.000 kroner. Spørsmålene i intervjuene handlet

blant annet om fordeler og ulemper med å ha et lavt budsjett, valg av locations, hvordan de tenkte på manuset i forhold til budsjett og hvilke elementer som er mest med på å gi filmen høy produksjonsverdi. Svarene deres ble senere diskutert og sammenlignet med hverandre i tillegg til *Meg, Deg & Frank*.

Den andre metoden som ble brukt var autoetnografi. Mine egne opplevelser og erfaringer under produksjonen av *Meg, Deg & Frank* har blitt diskutert. Valgene jeg tok når det kom til valg av kostymer, rekvisitter, locations og sett design ble drøftet og sammenlignet med Emblem, Nordås og Dahlslett sine filmer. Erfaringene mine ble også diskutert opp mot de ulike påstandene og idéene som ble presentert i kapittel 2. Det ble lagt fram en detaljert beskrivelse av hvilke valg jeg tok med tanke på kostymer, rekvisitter, locations og sett design under masterproduksjonen. Denne beskrivelsen tok for seg hvorfor jeg blant annet valgte de kostymene som ble brukt, hvilke rekvisitter som ble valgt, hva jeg så etter når jeg skulle velge locations og hvordan jeg dekorerte scenene i filmen. Autoetnografi fungerte bra til å reflektere over mine egne erfaringer under *Meg, Deg & Frank*. Jeg fikk reflektert over de ulike valgene jeg tok under produksjonen når det kom til kostymer, rekvisitter, locations og sett design.

Den tredje metoden som ble benyttet var innholdsanalyse. Det ble brukt til å analysere innholdet i *A Human Position*, *Skjærgården*, *Trace* og *Meg, Deg & Frank*. En kort beskrivelse av handlingene i filmene ble skrevet, i tillegg til en mer detaljert beskrivelse av hvilke kostymer karakterene bruker, hvilke rekvisitter man kan se, på hvilke locations filmene er filmet på og hvordan sett designet ser ut. Med en slik analyse får man en bedre oversikt over hva filmene handler om og hvordan de visuelt ser ut. En kombinasjon av disse tre metodene gjorde at jeg kunne diskutere rundt flere forskjellige måter man kan oppnå høy produksjonsverdi på.

Det å ha tatt for seg produksjonsverdi i lavbudsjettsfilmer har vært lærerikt og interessant. Jeg har undersøkt hvordan kostymer, rekvisitter, locations og sett design kan gjøre at en lavbudsjettsfilm oppnår høy produksjonsverdi. Disse fire elementene er noe man visuelt ser på en film og kan være med på å både utforme filmens utseende og fremstille karakterer. Hvis jeg skulle ha studert temaet grundigere, ville jeg sett på flere aspekter innen hva som kan gi en lavbudsjettsfilm høy produksjonsverdi. Jeg kunne blant annet studert de tekniske sidene ved en produksjon ved å finne ut av på hvilke måter kamera, lyd, lys og redigering kan

gi en lavbudsjettsfilm høy produksjonsverdi. For å gjøre en enda grundigere studie av oppgaven min, kunne jeg sett på flere filmer og utført flere intervjuer. Jeg kunne inkludert internasjonale filmer og filmskaperne for å diskutere deres erfaringer. Jeg kunne også utført en spørreundersøkelse blant publikum for å få et innblikk i hva andre folk mener gir en film høy produksjonsverdi.

## 5.2 KONKLUSJON

Ved å analysere mine egne erfaringer med lavbudsjettsfilm-produksjon i tillegg til tre andre filmskaperne sine erfaringer, har jeg funnet ut av at det finnes flere forskjellige måter man kan oppnå høy produksjonsverdi på. Både Anders Emblem, Frode Nordås, Markus Dahlslett og jeg har jobbet på ulike produksjoner med lavt budsjett, og alle har delt personlige erfaringer rundt lavbudsjettsfilm og produksjonsverdi. *Høy produksjonsverdi* er et vidt begrep med ulike tolkninger, men for filmskaperne i denne oppgaven betyr det at en film ser dyr ut og har høy teknisk kvalitet. De fleste tenkte ikke over om filmen deres skulle ha direkte høy produksjonsverdi, men fokuserte heller på historien og fortellingen. Hvis man har lyst til å lage en film, men har lite penger og ressurser, fokuserer de fleste naturligvis mest på selve historien i filmen. Når man har skrevet et manus og har lyst til å uttrykke sin kreativitet gjennom film, har man gjerne en historie man vil formidle isteden for å tenke på om filmen ser dyr ut eller ha teknisk høy kvalitet.

Både vi og de tre filmskaperne gjorde endringer i manus underveis i produksjonen. Når man jobber med et lavt budsjett hvor det er mye usikkerhet rundt blant annet hvilke locations man kan filme på og hvilke rekvisitter man har tilgang på, kan man endre manus til å ikke inkludere slike elementer. Alle filmskaperne er enige i at det både er en fordel og en ulempe at man blir tvunget til å tenke kreativt når man har et lavt budsjett. Når man må tilpasse manuset til budsjettet, må man være kreativ og finne på noe som kan erstatte det man ikke kunne oppnå, eller oppnå det på en alternativ måte. Det og konstant tilpasse manus til den situasjonen man er i, gjør at man alltid klarer å oppnå det som er praktisk mulig i forhold til budsjettet.

Alle de fire filmene som har blitt diskutert i denne oppgaven har ulike sjangre. Den som skiller seg mest ut i forhold til sjanger og tidsperiode er *Trace*. På grunn av at historien tar

sted i vikingtiden, har filmen et mye større behov for kostymer og rekvisitter enn de andre nevnte filmene fordi den er nødt til å etterligne vikingtiden som den var for å fremstå autentisk. Siden det blir brukt sverd, skjold, vikingkostymer og andre elementer fra vikingtiden, skjønner man automatisk hvilken tidsperiode filmen foregår i. *Trace* har også med flere statister enn de andre filmene, som også er viktig for at vikinguniverset skal oppleves troverdig.

I motsetning til *Trace*, foregår både *A Human Position*, *Skjærgården* og *Meg, Deg & Frank* i moderne tid. Ingen av disse filmene har noe spesielt behov for å fokusere på kostymer eller rekvisitter fordi filmene speiler den ekte verdenen sånn som den er. Man hadde ikke trengt å fylle scenene med rekvisitter for å få historien til å virke troverdig. På den andre siden har de tre filmene kjøpt inn kostymer og rekvisitter som passer til historien, men i motsetning til *Trace*, så er det kjøpt på vanlige butikker eller funnet hjemme. Man tenker ikke like mye over rekvisitter og kostymer i en film som er satt i nåtiden som man gjør med en film som er fra en helt annen tidsperiode. Alt av kostymer i *A Human Position*, *Skjærgården* og *Meg, Deg & Frank* kunne vært eid av skuespillerne selv, eller alt kunne vært kjøpt inn uten at det hadde hatt noe å si for publikumet. Kostymene passer allikevel til karakterene og virker autentisk til historien. Det er vanskelig å si på hvilken måte kostymer og rekvisitter er med på å gi en film høy produksjonsverdi, men jo lenger unna man kommer den moderne verdenen, jo mer bruk har man for kostymer og rekvisitter for å skildre et annet univers.

Alle filmene ble skrevet med utgangspunkt i locations som filmskaperne hadde tilgang til. Ved å filme på interessante locations, kan filmen oppleves attraktiv fordi et sted kan utforme hele utseendet på filmen. Location er dermed et viktig element for at man kan oppnå høy produksjonsverdi på en film. Ved å skrive manus med utgangspunkt i en location, gjør det at historien gir mer mening. Nordås filmet interiøret og eksteriøret i to forskjellige hus, mens vi filmet alt i samme hus fordi manuset var skrevet for at handlingen skulle foregå i akkurat det huset vi hadde tilgang på. Dette gjør ting mindre komplisert og man kan blant annet følge en karakter gjennom vinduet uten at folk tror at man har filmet i flere forskjellige hus.

Boligene som er valgt ut i alle filmene er troverdig til karakterene som bor der. I *Meg, Deg & Frank* bor Christian i en stor enebolig og Asta i *A Human Position* bor i en vanlig og litt uferdig leilighet som passer hennes liv. Dette er med på å gi høy produksjonsverdi fordi filmene oppleves troverdig og publikum får en opplevelse av at man har klart å skaffe en

bolig som passer karakteren. En stor og flott enebolig som ser dyr ut kan heve produksjonsverdien, men et slikt hus hadde ikke passet inn i historien til for eksempel *Human Position*. Det er derfor bedre å fokusere på hva som passer inn i historien, isteden for å bruke masse penger for å prøve å få filmen til å se dyr ut.

I diskusjonsdelen kom det fram at man kan transformere et rom til å passe inn i filmens historie ved bruk av rekvisitter. På lavbudsjettsproduksjoner kan det lønne seg å endre et rom med sett design som passer handlingen, enn å finne en helt ny location å filme på fordi det vanligvis er enklere og billigere. Ved å tilpasse sett designet til historien og karakterene, bidrar det til at filmen oppnår høy produksjonsverdi fordi scenene gjør filmen mer attraktiv, sånn som med locationene.

Avslutningsvis vil jeg konkludere med at både kostymer, rekvisitter, locations og sett design er med på å gi en lavbudsjettsfilm høy produksjonsverdi. Hvis man ikke har et stort budsjett å bruke på realistiske spesialeffekter, dyrt kamerautstyr og imponerende lyddesign, har man disse fire elementene å falle tilbake på om man har et lavt budsjett. Man vil mest sannsynlig ikke klare å oppnå det typiske Hollywood-idealet når det kommer til høy produksjonsverdi, men man kan klare å skape noe som publikum synes er flott å se på og interessant for å være en lavbudsjettsfilm.

# BIBLIOGRAFI

- Adams, T. E., Ellis, C. & Jones, S. H.** (2017). *Autoethnography*. I Matthes, J. (2017): The International Encyclopedia of Communication Research Methods. Hoboken, NJ, John Wiley & Sons, Inc.
- Chandler, D. & Munday, R.** (2011). *A Dictionary of Media and Communication*. Første utgave. New York, NY, OUP Oxford.
- Clevé, B.** (2006). *Film Production Management*. Tredje utgave. Burlington, MA, Focal Press.
- Connelly, M. P.** (2004). *How to Make a Movie with a Very, Very, Low Budget*. Los Angeles, Unicorn Books.
- Denzin N. K. & Lincoln Y. S.** (2018) *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Femte utgave. London, SAGE Publications.
- Ellis, C., Adams, T. E. & Bochner, A. P.** (2011). *Autoethnography: An Overview*. I *Historical Social Research*. Vol. 36, No. 4 (138), *Conventions and Institutions from a Historical Perspective* (2011), (p. 273-290).
- Garvy, H.** (1995). *Before You Shoot: A Guide to Low Budget Film Production*. Tredje utgave. Los Gatos, CA, Shire Press.
- Hart, E.** (2013). *The Prop Building Guidebook: For Theatre, Film, and Tv*. Burlington, MA, Focal Press.
- Jones, C. & Jolliffe, G.** (2006). *The guerilla film makers handbook*. Tredje utgave. London, Continuum.
- Patton, M. Q.** (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Tredje utgave. Thousand Oaks, CA, SAGE Publications.
- Rauch, J. D.** (2010). *The Art of Filmmaking*. Victoria, BC, Trafford Publishing.
- Sander, K.** (2022). Dokumentanalyse/Innholdsanalyse.  
<https://estudie.no/dokumentanalyse/>. Lokalisert 15.05.2022.
- Østbye, H., Helland K., Knapskog K., Larsen, L. O. & Moe, H.** (2013). *Metodebok for mediefag*. Fjerde utgave. Bergen, Bokforlaget.



# **INTERVJUER**

**Emblem, A.** 13.03.2022.

**Nordås, F.** 16.03.2022.

**Dahlslett, M.** 31.03.2022.

# VEDLEGG

## INTERVJUGUIDE

1. Hva fikk deg til å starte og lage filmer med et lavt budsjett?
2. Hvor stort budsjett hadde filmen din?
3. Hva vil du si er den største utfordringen ved å ha et lite budsjett?
4. Synes du det er noen fordeler med å ha et lavt budsjett?
5. Hva fikk dere til å velge de locationene som dere gjorde?
6. Hvor fikk dere tak i rekvisitter og kostymer?
7. Hvordan fikk dere tak i utstyr som kamera, lyd, lys osv.?
8. Hvordan tenkte du manus i forhold til budsjett?
9. Hva betyr produksjonsverdi for deg?
10. Hvordan prioriterte dere pengene med tanke på produksjonsverdi i filmen din?
11. Føler du at rekvisittene, kostymene, sett designet og locationene er med på å heve produksjonsverdien i filmen?
12. Føler du at manuset seg selv gir filmen din høy produksjonsverdi? Og tror du at manuset veier opp for at filmen ikke har masse spesialeffekter osv.?
13. Hvilke elementer i filmen synes du er mest med på å løfte produksjonsverdien?
14. Kom dere over noen problemer under produksjonen pga. dere hadde et lavt budsjett?
15. Hvilke valg ville du gjort annerledes hvis du hadde hatt et større budsjett på filmene dine?
16. Hvordan fikk dere til å filme den ene scenen i filmen?
17. Hvor fikk dere tak i skuespillere og statister og hva så dere etter da dere skulle velge dem?

