

Viljar Bøe

Norsk lavbudsjett spillefilm

Hvordan lage en norsk spillefilm med få midler

Masteroppgave i Film- og videoproduksjon

Veileder: Eva Bakøy

Mai 2022

Viljar Bøe

Norsk lavbudsjett spillefilm

Hvordan lage en norsk spillefilm med få midler

Masteroppgave i Film- og videoproduksjon
Veileder: Eva Bakøy
Mai 2022

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



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag / Abstract

Denne oppgaven undersøker hvordan en lavbudsjettsspillefilm på under 1 000 000kr blir laget i Norge og hvordan disse begrensningene påvirker produksjonsprosessen, stilen og innholdet i filmen. For å studere dette så ble fire forskjellige spillefilmer på et budsjett på under 1 000 000kr studert og regissørene av disse filmene ble intervjuet. Disse filmene er *Alle må dø* (Greni, 2020), *Skjærgården* (Nordås, 2016), *Du* (Tunge, 2019) og *Meg, deg & Frank* (Bøe, 2022). *Meg, deg & Frank* er en studentproduksjon som ble laget som en del av masteroppgaven. Oppgaven fokuserer hovedsakelig på filmenes pre-produksjon- og innspillingsprosess, men ser også på hva det er som kjennetegner disse filmene visuelt og i stil. Oppgaven befinner seg innen medieproduksjonsstudie og metodene kvalitativt intervju, auto etnografi og innholdsanalyse ble brukt for å studere de fire forskjellige filmene. Filmene kjennetegnes i at de har få folk bak kamera, få skuespillere og få innspillingsdager. Lavbudsjettsproduksjoner gir filmskaperen kreativ frihet til å lage filmer om temaer som for eksempel NFI ikke nødvendigvis ville tillatt, men filmskaperne er også begrenset i hva de faktisk kan lage film om, på grunn av det lave budsjettets begrensninger. Filmene har da få karakterer, få locations og handlingene foregår i nåtid.

This thesis examines how a low-budget feature film of less than NOK 1 000 000 is made in Norway and how these limitations affect the production process, style and content of the film. To study this, four different feature films on a budget of less than NOK 1 000 000 were studied and the directors of these films were interviewed. These films are *Everyone Must Die* (Greni, 2020), *Skjærgården* (Nordås, 2016), *Du* (Tunge, 2019) and *Me, You & Frank* (Bøe, 2022). *Me, You & Frank* is a student production that was made as part of the master's thesis. The thesis focuses mainly on the films' pre-production and filming process, but also looks at what characterizes these films visually and in style. The thesis is a media production study and the methods qualitative interview, auto ethnography and content analysis were used to study the four different films. The films are characterized by the fact that they have few people behind the camera, few actors and few filming days. Low-budget productions give the filmmaker creative freedom to make films on topics that, for example, the NFI would not necessarily allow, but filmmakers are also limited in what they can make films about, due to the limitations of the low budget. The films then have few characters, few locations and the films take place in the present.

Forord

Disse to årene som masterstudent har vært spennende og lærerike. Jeg vil gjerne takke min veileder for masteroppgaven Eva Bakøy for all den hjelpen jeg har fått under skrivingen. Jeg vil også takke Marie Waade Grønning som har motivert meg gjennom hele prosessen. Takk til Leiv Igor Devold som var veileder for selve masterfilmen *Meg, deg & Frank*, som har gitt mye nyttig tilbakemelding i tillegg til Svein Høier, Asbjørn Tiller og Johan-Magnus Elvemo som også har gitt hjelpsom tilbakemelding på filmen.

INNHOLDSFORTEGNELSE

1. Introduksjon	1
1.1 Motivasjon	1
1.2 Filmene	2
1.2.1 Alle må dø	2
1.2.2 Skjærgården	2
1.2.3 Du	3
1.2.4 Meg, deg & Frank	3
2. Teoretisk rammeverk	4
2.1 Lavbudsjettsproduksjon	4
2.1.2 Regissørens kreative og kunstneriske himmel eller helvete	5
2.2 Kreativitet & restriksjoner	5
2.2.1 Pålagte & valgte restriksjoner	5
2.2.3 Restriksjoner i filmlaging	6
2.2.4 Dogme 95	7
3. Metode	8
3.1 Kvalitativt intervju	8
3.1.1 Intervjuguide	10
3.2 Auto etnografi:	11
3.3 Innholdsanalyse	12
4. Resultat og Analyse	13
4.1 Pre-produksjon	13
4.1.1 Pre-produksjonstid	13
4.1.2 Finansiering	15
4.1.3 Manus & Location	17
4.1.4 Casting	20
4.2 Innspilling	22
4.2.1 Opptaksdager	22
4.2.2 Crew & Produktivitet	23
4.2.3 Flere roller samtidig	26
4.2.4 Kreative valg, restriksjoner & kompromiss	28
4.3 Stil	31

4.3.1 Bildeutsnitt og estetisk stil	31
4.3.2 Spilletid	33
4.3.3 Handling og sjanger	33
4.3.4 Sett design, spesialeffekter og action sekvenser	34
4.4 Lage lavbudsjettsfilm eller ikke?	35
5. Konklusjon	37
5.1 Kreativitet og restriksjoner	37
5.2 Lavbudsjettsproduksjon: kreativ himmel eller helvete?	39
Referanseliste	42

ANTALL ORD: 17518

1. Introduksjon

Med dagens teknologi har det blitt lettere og billigere enn noensinne å lage spillefilmer. Dette har gjort det slik at spillefilmer nå kan bli laget med lave budsjetter og uten statlig støtte. I artikkelen «The Short to Feature Lab Curriculum» skriver filmregissøren Jim Cummings at med hjelp av venner, familie og talentfulle, entusiastiske folk, så skal det være mulig å lage en spillefilm på 10 til 14 dager (Cummings, 2018). De siste årene så har flere og flere norske uavhengige spillefilmer blitt produsert og vist på kino. Blant annet av dem er *Utburd* (Thorvaldsen, 2014), *Skjærgården* (Nordås, 2016) og *Alle må dø* (Greni, 2011).

Problemstillingen for denne oppgaven er som følger: *Hvordan skaper man en selvfinansiert uavhengig spillefilm med begrensede midler og et budsjett på under 1 000 000kr? Og hvordan påvirker disse begrensningene produksjonsprosessen og stilen til filmen?*

Denne oppgaven kommer til å studere fire forskjellige lavbudsjettsproduksjoner med et budsjett på under 1 000 000kr. Pre-produksjon- og innspillings-fasen kommer til å være hovedfokuset for datainnsamlingen. Oppgaven kommer til å studere hva det er som kjennetegner disse produksjonene i hvordan de blir finansiert, hva slags teknikker og løsninger de bruker for å gjennomføre innspillingen og hvordan disse valgene informerer stilen til filmene.

1.1 Motivasjon

Når jeg først begynte som filmstudent, så hadde jeg inntrykket om at for å kunne lage en spillefilm, så måtte man ha et høyt budsjett og enten ha støtte fra NFI eller ha et filmstudio bak seg. Til tross for dette, så bestemte jeg meg i sommeren 2019 for å skrive og regissere min egen spillefilm, *Til Freddy* (Bøe, 2020). Filmen ble laget for 5 000kr og både skuespillere og crew besto kun av medstudenter og venner. Til min overraskelse så endte filmen opp med å bli vist på over 15 forskjellige filmfestivaler og filmen vant Beste Thriller hos Nightmares Film Festival og Beste Psykologiske Thriller hos Nevermore Film Festival. Denne opplevelsen har åpnet øynene mine for hva som er mulig med et lavt budsjett og siden det har jeg skrevet og regissert to andre spillefilmer, *Theodor* (Bøe, 2022) og *Meg, deg & Frank* (Bøe, 2022). Jeg føler at det er en mangel av uavhengige spillefilmer, spesielt i Norge, selv om digitalisering har gjort det lettere enn noensinne. Jeg føler også at det er en mangel på akademiske tekster som studerer lavbudsjettsproduksjoner. Denne oppgaven skal fungere

som en slags inspirasjonskilde og et sett av retningslinjer for unge filmskapere som har lyst til å lage en uavhengig spillefilm med få midler.

1.2 Filmene

De fire filmene som kommer til å bli studert er *Skjærgården* (Nordås, 2016) *Du* (Tunge, 2019), *Alle må dø* (Greni, 2020) og *Meg, deg & Frank* (Bøe, 2022). For de tre førstnevnte filmene så kommer regissørene for hver av disse produksjonene til å bli intervjuet. For den sistnevnte filmen så kommer jeg til å skrive om mine egne erfaringer på filmen, siden jeg var regissør på prosjektet. Grunnen til at disse filmene har blitt valgt er fordi at de er relativt nye produksjoner og har alle et budsjett på under 1 000 000kr. Årsaken til at det er spesifikt regissører som blir intervjuet er fordi at i de fleste lavbudsjettsproduksjoner så har regissøren en større rolle enn i en mer vanlig filmproduksjon. Filmene ble også valgt fordi at de har ulike sjangre og selv om de har alle et budsjett på under 1 000 000kr, så er det stor forskjell på de forskjellige filmenes budsjett, der *Meg, deg & Frank* har et budsjett på 90 000kr, *Du* har et budsjett på 100 000kr, *Skjærgården* har et budsjett på 500 000kr og *Alle må dø* har et budsjett på 600 000kr. Oppgaven kommer hovedsakelig til å fokusere på disse regissørenes opplevelser og erfaringer under pre-produksjon og innspilling. Filmenes innhold og stil kommer også til å bli analysert.

1.2.1 Alle må dø

Alle må dø er en skrekkfilm skrevet, produsert og regissert av Geir Greni. *Filmen handler om en venninnegjeng som drar på utdrikningslag på en hytte der temaet er skrekkfilm. Det viser seg at ting ikke er som de originalt trodde og etter hvert så blir en og en drept.* Filmen hadde et budsjett på 600 000kr og ble filmet i sommeren 2016, men ble ikke vist på kino før i 2020. *Alle må dø* skulle egentlig bli lansert på kino 13. mars 2020, men på grunn av pandemien, så måtte den forskyves til desember 2020.

1.2.2 Skjærgården

Skjærgården er en skrekkfilm produsert og regissert av Frode Nordås. *Filmen handler om en vennegjeng som havner i en båtulykke der de kjører over et barn med uhell. De bestemmer seg for å kvitte seg med liket. Flere år etter så bestemmer den samme gjengen å dra på en hyttetur, men det de ikke vet er at de på denne turen må betale for sine gamle synder.* Filmen hadde et budsjett på 500 000kr, ble filmet i 2013 og hadde kinopremiere i begynnelsen av 2016 og ble blant annet vist på Bergen Internasjonale Film Festival.

1.2.3 Du

Du er en kunstfilm skrevet, produsert og regissert av Paul Tunge. *Filmen handler om et kjærestepar som tilbringer tiden sin på en minimalistisk hytte på Vestlandet og fokuserer på deres samtaler og deres usunne forhold.* Filmen hadde et budsjett på 100 000kr og har blant annet blitt vist på Oslo Pix, Bergen Internasjonale Film Festival og Helsinki Internasjonale Film Festival.

1.2.4 Meg, deg & Frank

Som en del av masteroppgaven så ble det laget en lavbudsjettspillefilm som heter *Meg, Deg & Frank*. Denne filmen var laget av master-studenter på NTNU, og for denne produksjonen så sto jeg for manus, regi, klipping og foto. Erfaringer fra denne produksjonens pre-produksjon og innspilling kommer til å bli brukt for å hente inn empiri. Selve filmen kommer også til å bli analysert for å studere filmens stil og innhold.

Kort synopsis om filmen: *Filmen omhandler millionærarvingen Christian og studenten Sigrid som møtes gjennom en dating-app og finner tonen raskt. Det er bare et problem: Christian bor med Frank – en person som konstant lever som en hund. Christian aksepterer livsstilen til Frank og tar vare på han; han mater han, vasker han og går på tur med han. Kan Sigrid akseptere dette spesielle forholdet? Og hvem er Frank, egentlig?*

Filmen er en romantisk thriller og hadde et budsjett på 90 000kr. Produksjonsprosessen varte fra januar 2021 til mai 2022 og hadde hovedsakelig innspilling i Bergen og ble spilt inn fra august 2021 til september 2021.

2. Teoretisk rammeverk

Denne oppgaven befinner seg innenfor medieproduksjonsstudier. Medieproduksjonsstudier sitt empiri kommer fra produksjonsprosessen i media og aktørene som er involvert i denne prosessen (Puijk, 2016). Dette studiet fokuserer på hvordan produksjonen av et produkt påvirker selvet produktet og omvendt. I denne oppgaven sitt tilfelle så kommer produksjonsstudie til å bli brukt gjennom å studere hvordan fire forskjellige norske uavhengige spillefilmer ble produsert med et lavt budsjett. På grunn av internett og digitalisering så har produksjonsstudie vokst internasjonalt som studieområde (Puijk, 2016 s. 9). Selv om produksjonsstudier er voksende så ser det ut til å ennå være generelt en mangel på produksjonsanalyse (Philipsen, 2009 s. 2) og det har blitt laget betraktelig mindre studier om selve produksjonen av film enn studie av det endelige produktet (John & Jouce, 2020 s. 131). Medieproduksjonsstudie i Norge fokuserer hovedsakelig på TV og det eksisterer tilsynelatende bare en i Norge som handler om filmproduksjon og den er skrevet av Frode Nordås (en av regissørene som skal bli studert i denne oppgaven). Den handler om praktiske og etiske konsekvenser av digitaliseringen av filmproduksjon (Puijk, 2016 s. 18).

Det teoretiske rammeverket i denne oppgaven kommer til å ta for seg to hovedtemaer: *lavbudsjettsproduksjon og restriksjoner og kreativitet*. Grunnen til at disse to temaene er valgt for det teoretiske rammeverket er fordi at det er mest relevant for temaene og spørsmålene som blir tatt opp i denne oppgaven. Denne teorien kommer til å bli diskutert og anvendt i konklusjon-delen av oppgaven.

2.1 Lavbudsjettsproduksjon

2.1.1 The Short to Feature Lab Curriculum

I artikkelen *The Short to Feature Lab Curriculum* (Cummings, 2018) lagt ut på nettsiden Medium.com, så skriver filmregissøren om hvordan han lagde sin første spillefilm *Thunder Road* (Cummings, 2018) med et budsjett på 200 000USD. Gjennom denne artikkelen så bruker Cummings sine egne erfaringer for å gi andre filmskapere en guide om hvordan man går fra å lage en kortfilm til å lage en spillefilm. Jim Cummings påstår at på grunn av dagens teknologi så kan hvem som helst utføre filmstudioenes produksjon- og post-produksjonsprosess med et lavt budsjett. Med hjelp av venner, familie og talentfulle, entusiastiske folk så kunne man lage en kortfilm på en dag eller en spillefilm på 14 dager

uavhengig. Filmen hans endte opp med å tjene over 500 000USD i kinobilletter bare i Frankrike (Cummings, 2018).

2.1.2 Regissørens kreative og kunstneriske himmel eller helvete

I en artikkel skrevet av Frode Nordås så skriver han om lavbudsjettsproduksjon og om hvorvidt det er regissørens kreative og kunstneriske himmel eller helvete. I artikkelen så argumenteres det for at det er veldig få muligheter for nye filmskaperne, spesielt når det gjelder å få støtte av NFI, fordi at de krever at filmskaperen har tidligere erfaring med spillefilm (Nordås, 2019 s. 3). På grunn av dette så blir mange nye filmskaperne tvunget til å produsere sine egne lavbudsjettsproduksjoner. Nordås mener at lavbudsjettsproduksjoner ofte kjennetegnes med at de fokuserer på noen få skuespillere og enkle scener uten mange statister. Budsjettene på en NFI støttet film ligger gjennomsnittlig på 15 millioner, mens selvproduserte lavbudsjettsproduksjoner ofte har budsjett på langt under dette. Dette fører til at det blir vanskelig å for eksempel lage kostymedrama, sci-fi, action eller filmer med digitale effekter (Nordås, 2019 s. 6). I en vanlig produksjon så pleier alle fagfunksjoner å være dekket, der de også har assistenter, for eksempel så har regissøren en regiassistent, foto har en på b-foto og kamera assistent, osv. I en lavbudsjettsproduksjon så blir disse rollene tatt vekk og man må ta på seg flere fagfunksjoner under produksjonen (Nordås, 2019 s. 7).

2.2 Kreativitet & restriksjoner

Kreativitet kan defineres «som jakten på en idé som er ny, passende og av høy kvalitet» (John & Jouce, 2019 s. 132). Kreativitet kan også bli definert som prosessen av å finne problemer og å løse problemer (John & Joyce, 2019 s. 132), altså finne kreative løsninger. En lavbudsjettsproduksjon består ofte av mange restriksjoner som kan føre til problemer som igjen må bli løst, så det vil være interessant og relevant å se på litteratur og teorier om hvordan restriksjoner har en effekt på kreativitet og spesifikt på filmmaking.

2.2.1 Pålagte & valgte restriksjoner

I boken *Ulysses Unbound* (Elster, 2000) så argumenterer Jon Elster for at det ofte kan være hensiktsmessig at en har begrenset antall med muligheter: *less is more* (Elster, 2000, s. 1). En filmskaper med for mye frihet og uten restriksjoner vil ofte medføre til forvirring og fantasering der ikke mye blir gjort (Elster, 2000, s. 181). Derimot, så oppstår kreativitet gjennom å *maksimere* artistisk verdi under restriksjoner (Elster, 2000, p. 200). Maksimering

referer til at en artist prøver å få mest kreativ verdi ut av verket sitt: ingenting kan trekkes fra eller legges til et godt laget kreativt verk (Elster, 2000, s. 202). Ifølge Elster, så driver artister for det meste med det som kalles *lokal maksimering* istedenfor *global maksimering*. Et eksempel på global maksimering er hvis en regissør prøver å lage verdens beste film. Istedenfor, så prøver regissører i de fleste tilfeller å lage best mulig film innenfor de midlene man har og den spesifikke filmens rammer og dens restriksjoner, noe som er et eksempel på lokal maksimering (Elster, 2000, s. 201).

Det er to hovedmåter en kan ha restriksjoner: *pålagte restriksjoner* og *valgte restriksjoner*. Pålagte restriksjoner referer til de restriksjonene som man ikke har kontroll over. For eksempel i filmlaging, så var det før en pålagt restriksjon å filme i svart-hvitt tidlig på 1900-tallet, siden man ikke hadde mulighet til å filme i farge på den tiden (Elster, 2000, s. 192). I moderne tid så ville det å filme i svart-hvitt være en valgt restriksjon. Filmprosessen har generelt mange pålagte og valgte restriksjoner, ofte mer enn andre kunstformer. Elster skiller også forskjellen mellom å ha et begrenset antall med valg og bare å ha *et* valg. Begrensningene må gi rom for valg og ikke føre til bare en spesifikk løsning: “the work of art must not be like a crossword puzzle in which there is one and (ideally) only one arrangement of letters that satisfies all the constraints” (Elster, 2000 s. 176).

2.2.3 Restriksjoner i filmlaging

I likhet med Jon Elster, så mener Heidi Philipsen at for å tenke kreativt og «utenfor boksen», så kan det ofte hjelpe å lage sin egen «boks» (Philipsen, 2009 s. 1). Philipsen mener at restriksjoner kan føre til en mindre stressende prosess for filmskaperen. Restriksjonene kan føre til en form for lettelse, siden noe av ansvaret blir tatt vekk og gir filmskaperen muligheten til å fokusere på å tenke kreativt. Restriksjoner kan også føre til en *flow*, at man har fullt fokus på oppgaven, siden en ikke trenger å fundere over det man ikke har tilgang til, men man er heller fokusert på det man har tilgang til (Philipsen, 2009 s. 14). Selv om restriksjoner kan føre til en mindre stressende og eventuelt mer kreativ prosess, så kan det ikke nødvendigvis konkluderes med at det fører til en bedre film (Philipsen, 2009 s. 14).

I artikkelen *Pushing the boundaries: creativity and constraint in Australian screen production* (John & Joyce, 2020) så hevdes det at kreativitet krever grenser: “Creative practice in its most essential form requires boundaries to push against in order to facilitate powerful creative flow” (John & Joyce, 2020 s. 141). Et eksempel fra artikkelen der restriksjoner førte

til kreative ideer kommer fra produksjonen av den australske spillefilmen *The Kelly Gang* (Kurzel, 2019). Filmen var satt rundt 1870, men siden filmen hadde et lavt budsjett så valgte filmskaperne å ta inspirasjon fra punk-rock estetikken av 1970-tallet, noe som ikke var historisk korrekt, men som passet filmens opprørske stil (John & Joyce, 2020 s. 131). Men selv om restriksjoner hadde en positiv effekt på produksjonen, så hadde noen restriksjoner også en negativ effekt. Under pre-produksjonen så mente sminke-designeren Kristen Veysey at mangel av tid førte til at de måtte ta mange valg raskt, noe som gjorde at de ikke hadde mulighet til å reflektere og raffinere konseptene (John & Joyce, 2020 s. 139).

2.2.4 Dogme 95

Et kjent eksempel innen valgte restriksjoner er Dogme 95 bevegelsen som ble dannet i 1995 av de danske filmregissørene Thomas Vinterberg og Lars von Trier. Vinterberg og Trier lagde et dokument med noen regler som enhver filmskaper måtte følge hvis filmen skulle kunne bli ansett som en Dogme-film. Dette dokumentet ble kalt *The Vow of Chastity* (Trier & Vinterberg, 1995). Blant annet, så var en av reglene at man skulle alltid filme på location, lyden skulle aldri bli spilt inn separat fra bildet og omvendt, kameraet måtte være håndholdt, osv. *The Vow of Chastity* besto av til sammen ti regler (Trier & Vinterberg, 1995).

Selv om disse reglene førte til store restriksjoner, så resulterte Dogme 95 med en håndfull merkbare filmer. Den første Dogme-filmen, *Festen* (Vinterberg, 1998), ble kritikerrost og ble nominert for Beste Utenlandske Film hos Golden Globe og BAFTA i 1999 (IMDb). *Festen* var også en av de første spillefilmene til å bruke et digitalt forbrukerkamera (Maaß, 2006). Andre anerkjente regissører lagde også sine egne Dogme filmer, blant annet *Harmony Korine* med filmen *Julien Donkey-Boy* (Korine, 1999), Susanne Bier med *Elsker deg for evig* (Bier, 2002) og Lars von Trier med *Idiotene* (Trier, 1998). Til sammen ble det laget 35 offisielle Dogme-filmer fra perioden 1998 til 2004 (Dogme95.dk).

3. Metode

Denne oppgaven har som hensikt å studere hva det er som kjennetegner lavbudsjettsproduksjoner i hvordan de blir finansiert, hva slags teknikker og løsninger de bruker for å gjennomføre innspillingen og hvordan disse valgene informerer stilen til filmene. Dataen som vil bli mest relevant for å kunne undersøke disse temaene vil være erfaringer og opplevelser andre enkeltindivider har opplevd og deres meninger, spesifikt filmskapere som har laget uavhengige spillefilmer. På grunn av dette så er metodene valgt for denne oppgaven *kvalitativt intervju, kvalitativ innholdsanalyse og auto etnografi*. Alle disse tre metodene er *kvalitative metoder*. Målet med disse tre metodene er ikke nødvendigvis å finne en klar konklusjon om hvordan man lager en lavbudsjettsfilm, men heller gå grundig inn på noen caser og se på likheter og forskjeller, både når det gjelder stil og hvordan de individuelle filmene har blitt laget.

3.1 Kvalitativt intervju

For denne oppgaven så kommer kvalitativt intervju til å stå for mesteparten av datainnsamlingen. Hensikten bak et intervju er å se fra noen andre sitt perspektiv (Patton, 2001). Kvalitativt intervju er en metode som blir brukt for å *forstå* noe og gå i dybden i et tema der man snakker med personer innenfor et viss miljø/yrke og observere fra deres perspektiv. Disse intervjuene kan være semi-strukturerte, ustrukturert og strukturerte (Østbye et al, 2016). I dette tilfellet ble det brukt semi-strukturert intervju. Dette vil si at temaene er valgt på forhånd, men man stiller ikke spesifikke spørsmål i en spesifikk rekkefølge. Dette gjorde jeg for å få muligheten og fleksibiliteten til å stille oppfølgingsspørsmål i forhold til hvor samtalen fører hen. Grunnen til at dette var viktig er fordi at filmproduksjoner kan ofte være forskjellige og regissørene hadde ofte forskjellige fagroller, så noen spørsmål ville være mer eller mindre relevant for andre. Før intervjuet så utarbeidet jeg en intervjuguide, noe jeg kommer til å skrive mer om senere i kapitlet.

Personene som blir intervjuet under et kvalitativt intervju blir ofte kalt for *informanter*. Dette begreper peker til at intervjuobjektene skal informere om sine innsikter, vurderinger og refleksjoner i sitt eget felt (Østbye et al, 2016). Informantene som ble intervjuet for denne oppgaven er Paul Tunge, som regisserte *Du*, Frode Nordås som regisserte *Skjærgården* og Geir Greni som regisserte *Alle må dø*. Grunnen til at akkurat disse regissørene har blitt valgt er fordi at de har alle laget en uavhengig spillefilm for under

1 000 000kr uten støtte fra NFI og filmene deres har blitt utgitt i løpet av de siste fem årene. Siden filmteknologien stadig utvikler seg og kamerautstyr blir mer og mer tilgjengelig, så er det mest relevant at filmene som blir diskutert og studert er relativt nye. En annen grunn til at disse regissørene har blitt valgt er fordi at alle filmskaperne har også vært produsent for sin egen film og hatt flere andre roller. Regissører er også fokuset for denne oppgaven fordi at jeg selv var hovedsakelig regissør på masterfilmen og regissører er som oftest involvert i alle fasene og aspektene – i varierende grad – i produksjonen av en spillefilm.

For å avtale disse intervjuene så sendte jeg en e-post til hver av regissørene. Her forklarte jeg hva hensikten bak intervjuet er, hvem informasjonen er for, hvordan det kommer til å bli brukt, hva som kommer til å bli spurt i intervjuet og hvordan informasjonen ville bli behandlet (Patton, 2001). De ble også orientert om *informert samtykke*, som vil si at informanten må vite hva prosjektet går ut på, sier seg villig til å delta og at de blir informert om at de har mulighet til å trekke seg når de vil (Østbye et al, 2016). De ble også informert om intervjuet kommer til å bli publisert noe sted og eventuelt hvor det blir publisert (Patton, 2001). Etter at informantene sa ja til å bli intervjuet så ble vi enig om en tid og dato. Intervjuene tok plass over Zoom og samtalene ble både innspilt og transkribert, med informantenes samtykke. Dette er for å sørge for at man får med seg all informasjon som blir sagt og at ingen informasjon blir feilrepresentert. Jeg lovet også informantene om at selve intervjuene og lydfilene i sin helhet ikke kommer til å bli publisert og at lydfilene kommer til å bli slettet etter jeg hadde transkribert intervjuene.

Det er også viktig at man som intervjuer har allerede skaffet innsikt rundt temaet og har lest seg opp på relevant informasjon når det gjelder feltet som skal undersøkes (Østbye et al, 2016). Før intervjuene så leste jeg meg opp på hver regissør og så filmene de hadde regissert. Å vise at man har tidligere kunnskap rundt temaet kan også gjøre at man får mer tillit hos informantene og det er større sjanse for at de vil intervjues (Bruun, 2016). I begynnelsen så ble det spurt mer generelle spørsmål om filmskaperen: «Hva jobber du med?», «Hva slags utdanning har du?» osv. Senere ut i intervjuet ble det stilt spørsmål som krever mer ettertanke og reflektering (Østbye et al, 2016). Dette var for å gjøre informanten mer komfortabel og få mest ut av intervjuet. Når man intervjuer noen for å hente inn data så vil man gjerne stille kritiske spørsmål for å hente inn ny informasjon. Men å stille for kritiske

spørsmål kan også føre til at man mister tilliten til informanten, så her gjaldt det å finne en balanse mellom å være rettferdig og kritisk (Bruun, 2016).

En av fordelene med kvalitative intervju er at man kan få informasjon som man ellers ikke ville hatt tilgang til. Gjennom intervjuer med informanter som er eksperter i sitt felt så kan man kartlegge prosesser og relasjoner, få bekreftelser og avkreftelser på data fra andre kilder og få tilgang til snakkemåter og begrepsapparater (Østbye et al, 2016). En av ulempene er at siden man snakker med enkeltindivider og ikke får data fra like mange personer som for eksempel kvantitativt intervju så kan man ende opp med å få et ubalansert perspektiv. Informantene kan også ende opp med å prøve å presentere seg i et bedre lys gjennom intervjuene og ikke være villig til å gå inn på de mer negative aspektene med produksjonen. Denne oppgaven kommer til å se på tre forskjellige regissører og filmer – fire, hvis du teller med den auto etnografiske delen – noe som vil gi begrenset data, men som også vil gi muligheten for å gå mer i dybden på hver produksjon og intervju.

3.1.1 Intervjuguide

En intervjuguide er et hjelpemiddel for å sørge for at intervjuene har fokus rundt temaet som blir forsket på for hvert intervju. Fordelen med en intervjuguide er at det sørger for at man bruker den begrensede tiden man har med intervjuobjektet godt og effektivt og sørger for at man holder seg til spesifikke temaer (Patton, 2001). Med en intervjuguide så har man en oversikt med forskjellige temaer man vil ta opp i intervjuet. Denne intervjuguiden kommer til å bli delt opp i disse forskjellige temaene: **bakgrunnsinformasjon, pre-produksjon/finansiering, og produksjon**. Grunnen til at akkurat disse temaene har blitt valgt er for å dekke de delene av filmprosessen som denne oppgaven kommer til å fokusere på: pre-produksjon og innspilling. Under selve intervjuet så hoppet jeg frem og tilbake mellom temaene.

Disse spørsmålene hadde også som hensikt å for å gi informantene muligheten til å forklare de kreative og praktiske valgene de tok under produksjon og hvorfor de gjorde dem. Siden fokuset er på intervjuobjektene sine egne erfaringer og perspektiver, så er det viktig å stille spørsmål som er åpne. Dette ga intervjuobjektene en bedre mulighet til å gi mer utdypende svar og muligheten til å reflektere og svare med sine egne ord (Patton, 2001).

3.2 Auto etnografi:

Auto etnografi er en kvalitativ metode og en autobiografisk sjanger i skrivning og forskning der forfatteren skriver om sine egne erfaringer og historier for å få innsikt i sin egen kultur eller subkultur (Patton, 2001). Denne metoden gir en med et unikt perspektiv muligheten til å skrive om sine egne erfaringer (Richardson, 2000). Jeg er en filmskaper som selv har tidligere skrevet og regissert to uavhengige spillefilmer tidligere, *Til Freddy* (Bøe, 2020) og *Theodor* (Bøe, 2021) og føler da at jeg har et relevant og unikt perspektiv når det kommer til temaet denne oppgaven tar opp, som er lavbudsjettsproduksjon.

Empiri fra auto etnografi kommer til å komme fra erfaringene mine som regissør på studentproduksjonen *Meg, deg & Frank*. Man kan argumentere for at denne produksjon er annerledes fra de andre produksjonen, siden den er laget som del av studie og har fått støtte fra fakultetet. Som studenter så har vi også fått gratis tilgang til både kamerautstyr, klipperom, lydstudio og mentorer og lærere som kunne gi oss tilbakemelding og veiledning. Siden vi var studenter så fikk vi også holde på med filmen fulltid. Selv alt dette tatt i betraktning, så mener jeg at produksjonen er lik nok til at jeg føler at denne filmen er relevant for temaet denne oppgaven tar opp. Men det er viktig at jeg er klar over disse forskjellene når jeg reflekterer over mine erfaringer og sammenligner dem med erfaringene som informantene formidler.

Opplevelser og erfaringer fra pre-produksjon og innspilling kommer til å bli omtalt. Som filmskaper så kommer jeg til å reflektere over de samme spørsmålene som blir stilt til de tre uavhengige filmskaperne fra intervjuguiden. Jeg kommer til å skrive om valgene jeg tok under produksjonen av filmene og hvorfor jeg gjorde dem. Jeg kommer også til å skrive om hva jeg følte og hvordan jeg opplevde å lage en spillefilm med et lavt budsjett og hva jeg lærte og erfarte. Auto etnografi vil altså gi meg muligheten til å reflektere over temaene som blir tatt opp i denne oppgaven gjennom mine egne erfaringer.

Auto etnografi kan ofte være vanskelig for mange å skrive, siden det krever at en er ærlig med seg selv når man gjenforteller og studerer sine egne opplevelser. Det kan oppleves som ubehagelig og vanskelig å skrive om seg selv og det kan også være en utfordring å være objektiv og finne ut hvordan man har lyst til å presentere seg selv. En annen utfordring er hvordan man vurderer hva slags data og informasjon som er av verdi for oppgaven (Wall, 2008). En annen utfordring med auto etnografi er at man bruker mye av hukommelsen for å

hente inn data. Problemet som kan oppstå da er at man kan huske ting feil (Chang, 2008), det er derfor viktig å gjøre notater imens man gjør forskningen.

En av fordelene med auto etnografi er at metoden er «forskningsvennlig», siden forskeren har enkel tilgang til datakilden (Chang, 2008). I motsetning til for eksempel kvalitativt intervju så er man ikke avhengig av en annen person for å få tak i forskningsmaterialet. Man har også et veldig intimt og velkjent forhold med materialet som kan i noen tilfeller gjøre det lettere å analysere. Det er også mindre sjanse for å gi feilaktig fremstilling av informasjon og data siden det er basert på egne opplevelser. På et personlig nivå så er auto etnografi også en bra mulighet for å forstå og analysere sine egne opplevelser i sitt eget felt: selvrefleksjon og selveksamining er en av nøkkelstegene til å forstå seg selv (Chang, 2008).

3.3 Innholdsanalyse

Innholdsanalyse kommer til å bli brukt for å studere stilen til de fire lavbudsjetts spillefilmene endelige produkt. En innholdsanalyse er en kvalitativ metode der man samler inn og analyserer andre sitt innhold for å svare på sitt eget forskningsspørsmål (Sander, 2019). Dette vil da altså si at forskeren selv ikke produserer eller skaper dataen som blir brukt til å analysere. Innholdet som kommer til å bli analysert for denne oppgaven kommer til å bestå av filmene *Skjærgården*, *Alle må dø*, *Du og Meg, deg & Frank*.

Innholdsanalyse brukes ofte for tekst, men kan også brukes for film og bilder (Rose, 2016 s. 85). Gjennom innholdsanalyse så vil jeg se på om disse filmene har fellestrekk og hvordan eventuelt budsjettet har hatt en effekt på stilen til filmene. Stil referer til filmatiske virkemidler som har blitt brukt, som for eksempel kamerabevegelser, kameravinkler, bruk av lys, antall karakterer, antall locations, sjanger osv. Innholdsanalysen fungerer som et tillegg til intervjuene fordi de gir anledning til å studere de positive og negative effektene av et lavt budsjett i mer detalj og se på hva slags elementer disse lavbudsjettsfilmene har tilfelles.

En av fordelene med å analysere filmene som informantene har regissert er at det gir oss muligheten til å studere hvordan budsjett og produksjonsprosessen har en direkte effekt på filmene. En ulempe med å studere filmer av regissører jeg har allerede intervjuet er at det kan være vanskeligere for meg å være kritisk til filmene og spesielt min egen film *Meg, deg & Frank*.

4. Resultat og Analyse

Denne oppgaven har som mål å finne ut av hvordan regissørene bak lavbudsjettsproduksjoner i Norge forholder seg til sine budsjettmessige begrensinger og hvordan disse begrensningene har en positiv og negativ effekt over kreativiteten og produksjonsprosessen og hvordan det igjen påvirker filmens stil. For å finne ut av dette skal vi nå se på produksjonen av fire lavbudsjettsfilmer: *Alle må dø*, *Skjærgården*, *Du og Meg, deg & Frank*. Erfaringer fra de tre førstnevnte filmene kommer til å bli fortalt i tredjeperson med sitater fra intervjuene av regissørene, den sistnevnte filmen kommer til å bli fortalt i førsteperson, siden det er mine egne erfaringer. Dette kapitlet kommer til å være delt opp i tre hoveddeler: *pre-produksjon*, *innspilling* og *stil*. På slutten av dette kapitlet kommer hver av regissørene til å svare på om det er gunstig for en filmskaper å lage spillefilmer med et budsjett på under 1 000 000kr.

4.1 Pre-produksjon

Denne delen av kapitlet kommer til å ta for seg pre-produksjonsfasen av produksjonen og er delt opp i fire forskjellige deler: 1. *pre-produksjonstid*, 2. *finansiering*, 3. *manus & location* og 4. *casting*. Pre-produksjonsdelen av kapitlet har som hensikt å se på hva slags valg regissørene tok under pre-produksjonen i forhold til budsjett og begrensninger, hvorfor de valgte å lage en lavbudsjettsfilm, hvordan de forholdte seg til budsjett og begrensninger når de skrev manus, hvor lenge pre-produksjonen varte og hvordan de valgte skuespillere og location.

4.1.1 Pre-produksjonstid

Alle filmene hadde en kort pre-produksjonsprosess, fra 2 til 6 måneder. *Du* hadde kortest pre-produksjonsperiode på 2 måneder og *Alle må dø* hadde en pre-produksjonsperiode på cirka 4 måneder. Både *Meg, deg & Frank* og *Skjærgården* hadde et halvt år med pre-produksjon, men Nordås, som jobbet på *Skjærgården* jobbet ikke fulltid på prosjektet, siden han jobbet fulltid imens. Siden *Meg, deg & Frank* var et studentprosjekt, så hadde vi muligheten til å jobbe med prosjektet fulltid.

Både Frode Nordås, som regisserte *Skjærgården* og Paul Tunge, som regisserte *Du*, jobbet hovedsakelig alene under pre-produksjonen, noe som Tunge opplevde som positivt: «I forarbeidet så synes jeg det er positivt fordi planleggingen kombineres med det kreative og

man tar alle valg veldig hurtig siden det ikke er noen andre involvert. Så det er veldig effektivt og, ja, fint, jeg synes det er fint». Nordås derimot følte at han fikk for lite tid med pre-produksjonen: «... det handler litt om penger og sånt at jeg har gjort alt dette her imens jeg har vært i full jobb, så jeg har ikke jobbet 100% med filmen, men har gjort andre ting imens». Dette mener han også hadde en negativ effekt på selve innspillingen: «... det er jo helt klart at jeg skulle gjort mer pre-produksjon enn det jeg gjorde for jeg havnet litt bakpå på en del ting av mangel på ordentlig god pre-produksjon». Mer om dette i innspilling-delen av kapitlet.

Greni jobbet for det meste med to andre, innspillingsleder Carl Georg Rødsten og manusveileder Anette Øien Andersen. Greni følte at de var for få under pre-produksjonen: «Det er jo helt latterlig hvis man tenker på det, men vi var tre mennesker i pre-produksjon på en spillefilm. Det er jo ikke mulig, ikke sant. Hvis man ser på andre spillefilmer, så er det haugevis. Men vi var tre som gjorde ALT, alt fra sponing til location». Men det var ikke bare ulemper med å ha en kort pre-produksjon, en av hovedproblemene med en klassisk produksjon, spesielt hvis man skal søke hos NFI, er at filmene kan ende opp med å være for lenge i utviklingsfasen: «... det er klart at du kan utvikle ting i hjel og du kan bli så dritlei hvis det går alt for lang tid så har du kanskje ikke lenger lyst til å lage filmen. (...) at du begynner med en ide i februar, også filmer du i juli, synes jeg var helt fantastisk»

Under pre-produksjonen for *Meg, deg & Frank*, så var vi fire personer, meg som regissør og forfatter også tre produsenter: Marie Waade Grønning, Ane Marie Sletten og Karl Oskar Åsli, som alle var masterstudenter på NTNU. Produsentene hadde også andre roller, for eksempel så hadde Marie ansvar for kostyme og location under pre-produksjonen. I motsetning til de andre produksjonene så hadde vi mye mer tid og arbeidskraft siden vi fikk jobbe med filmen fulltid.

Alle filmene hadde en relativt kort pre-produksjonsperiode, der veldig få folk var med på prosessen. På *Du og Skjærgården* så jobbet hovedsakelig regissørene alene og på *Alle må dø* og *Meg, deg & Frank* så var det tre som hovedsakelig jobbet på førstnevnte og fire som jobbet på sistnevnte. Å ha en så kort pre-produksjonstid og være så få folk kan både være positivt og negativt. Siden man er få folk under pre-produksjonen så kan det føre til at valg kan bli tatt mer effektivt og hurtig, men det fører også til at det blir mer arbeid for enkeltindividene. Den korte pre-produksjonen fører også til at man ikke nødvendigvis får

planlagt godt nok til innspillingen, men den korte pre-produksjonen kan også føre til at man ikke «overutvikler» prosjektet.

4.1.2 Finansiering

Budsjettene på filmene rangerte fra 90 000kr til 600 000kr. Geir Greni, som regisserte *Alle må dø*, hadde tidlig bestemt seg for at han ikke skulle søke støtte hos NFI, på grunn av den lange utviklingsprosessen det medfører: «Det eneste jeg hadde bestemt meg for på forhånd, var at jeg skulle ikke søke NFI. Og grunnen til det var fordi at jeg visste at hvis jeg skulle gjøre denne filmen (...) så skulle det ikke være et prosjekt som jeg skulle vente med. (...) Jeg holdt jo på med den TV-serien, jeg holdt på å vente på boken, jeg trengte ikke et venteprojekt til». På grunn av liten pre-produksjonstid og belastningen av å ha flere roller samtidig, så hadde de ikke tid til å få tak i penger fra andre steder, noe som førte til at Greni måtte til slutt bruke sine egne penger på produksjonen: «Du klarer ikke å gjøre alt, jeg var all over the place, det gikk i hundre hele tiden. Til slutt så ble det sånn at jeg hadde noen penger inne på konto, også får jeg betale og håpe jeg får igjen de». Greni endte opp med å bruke ca. 600 000kr av sine egne penger under produksjonen.

Frode Nordås sin film, *Skjærgården*, var også selvfinansiert og valgte heller å ikke søke støtte hos NFI: «... det er ingen vits i å søke støtte på sånne prosjekt, fordi du får avslag allikevel (...) Poenget med å søke støtte nå er nesten umulig for en ny produsent, fordi de opererer med track record og sier at du må ha gjort så og så mye for å få lov til å bli vurdert i en søknadsbunke». Budsjettet på filmen var på 500 000kr.

Både Greni og Nordås sine filmer betalte både skuespillere og crew, men for å spare penger så ga de arbeidskreditt. Dette ville si at de som jobbet på filmen fikk en viss sum - som var under vanlig lønn - også investerte de resten av lønnen i filmen. Hvis filmen da tjente penger så ville de få penger tilbake igjen opp til vanlig honorar. Ifølge Nordås så er det mange som kritiserer dette: «... fordi at det er en veldig dum måte å gjøre ting på og andre synes det er en fin ting å gjøre for man kan da produsere en film for lite penger og de som jobber kan få erfaring og kanskje gjøre det bra etterpå». Men ifølge Greni, selv om man ikke betaler skuespillere og crew mye, så er: «... selv det å betale folk nesten ingenting mye penger». Greni fikk også mye midler gjennom sponsing: «... når en ikke har penger, så må man være flink til å skaffe spons. Jeg skaffet spons for sikkert veldig mye penger: mat, drikke, osv.» Ifølge rulletekstene av filmen så ser det ut til at de fikk spons av blant annet Burger King,

Meny, XXL, Kiwi osv. Hvor mye penger som ble spart var ikke spesifisert. Selv om de sparte mye penger på å få spons, så krevde dette veldig mye tid og energi fra Greni, noe som vi skal komme tilbake til i innspillingsdelen av kapitlet.

Du var ikke selvfinansiert, men fikk istedenfor 100 000kr i utviklingspenger. Paul Tunge brukte nesten ingenting av dette budsjettet på produksjon, men heller på post-produksjon: «... 20 000 til grade (fargekorrigering), grafikk, DCP og rulletekst, 20 000 til lyd (...) mellom 5 000-10 000 til festivalpåmelding i etterkant, 3,000 til plakatdesign, det må man ha og 10,000 til rulletekst». Cirka bare en femtedel av budsjettet av filmen ble brukt på selve innspillingen: «... det var ca. 20 000 i opptakskostnader: bensin, bil, harddisker, mat og litt vin». For å spare penger under produksjon så fikk ikke skuespillere betaling og Paul Tungen var den eneste personen bak kamera og sto for både lyd, foto og regi. Tunge brukte også eget filmutstyr for å spare penger.

For *Meg, deg & Frank*, siden produksjonen var et studentprosjekt så fikk vi 30 000kr av NTNU. Vi fikk også 32 500kr gjennom crowdfunding, også kalt folkefinansiering på norsk. Folkefinansiering er når enkeltpersoner går sammen om å støtte et prosjekt, enten ved hjelp av penger eller andre ressurser. Vi lagde en video der vi forklarte hva prosjektet handlet om, hvem som sto bak og hva pengene ville bli brukt på. Vi hadde en norsk innsamlingsside på nettsiden Spleis og en engelsk innsamlingsside på nettsiden IndieGogo. Den norske innsamlingssiden var siktet til venner og familie, mens den engelske innsamlingssiden var siktet til folk som allerede hadde sett våre tidligere filmer. Hvis man donerte penger til innsamlingen, så kunne man få belønninger ettersom hvor mye man ga. For eksempel så fikk man en takk i rulleteksten av filmen hvis man donerte 250kr eller mer, hvis man ga 750kr så fikk man et signert manus osv. For å markedsføre folkefinansieringen så lagde vi en side for filmen på Twitter, Instagram og Facebook, der vi stadig oppdaterte statusen på filmen. En av utfordringene med å drive med folkefinansiering er at det kan være en god del ekstra arbeid med tanke på å lage videoen og å gi de som donerte belønningene sine. Noen av oss på prosjektet endte også opp med å putte sine egne penger i prosjektet. Filmene endte opp med å hente inn til sammen rundt 90 000kr med hjelp av folkefinansiering, støtte fra NTNU og selvfinansiering. Mye penger ble spart på grunn av at vi hadde tilgang til utstyr, som for eksempel Arri Alexa Mini kameraet, gjennom NTNU. Skuespillerne ble ikke betalt, men fikk istedenfor en eierandel i filmen og et visst antall prosent av eventuell inntekt. Vi sparte også

penger ved å ha et minimalt crew og det faktum at de fleste av oss var allerede en del av prosjektet fra starten av.

Ingen av disse filmene fikk støtte gjennom NFI og filmene fikk pengene sine på forskjellige måter. Alle produksjonene sendte heller ikke noen søknad for produksjonsstøtte hos NFI, siden de følte at det både ville ta for lang tid og NFI mest sannsynlig ikke ville gitt filmene støtte. *Alle må dø* og *Skjærgården* var fullt selvfinansiert av regissøren og førstnevnte hadde et budsjett på 600 000kr og sistnevnte hadde et budsjett på 500 000kr. *Du* fikk 100 000kr i utviklingsstøtte, noe som dekket hele budsjettet og *Meg, deg & Frank* var både selvfinansiert, fikk støtte av NTNU og samlet penger gjennom crowdfunding og endte opp å ha et budsjett på rundt 90 000kr. For å spare penger så ble ingen som jobbet på noen av produksjonene betalt full tariff, og fikk heller det som kalles arbeidskreditt eller en eierandel av filmens inntekter.

4.1.3 Manus & Location

For både *Alle må dø*, *Meg, deg & Frank* og *Du*, så var begrensninger og restriksjoner tatt i betraktning under skriveprosessen. Fra i det Geir Greni fikk ideen om å lage *Alle må dø*, så skapte han et par premisser for at filmen skulle være gjennomførbar: «... skal jeg gjøre dette her på de premissene så må det ligge en del føringer. Ikke mange locations, det må være maks tre uker med innspilling, man klarer ikke å holde en sånn produksjon gående lenger enn det med et så lavt budsjett». Etter han hadde funnet premissene og begrensningene, så startet han med selve handlingen av filmen: «Jeg begynte egentlig med alle de begrensningene og så kom jeg på den ideen jeg hadde med det utdrikningslaget også tenkte jeg «OK, de drar dit, da», det er det som skjer selvfølgelig. Også vokset ideen derfra, men jeg hadde liksom alle rammene og alle forutsetningene: jentegjeng, bli kidnappet, drar opp på Heggelia, der skjer det et eller annet helvete, sånn og sånn». Greni endte opp med å skrive en film som hovedsakelig handler om seks kvinner som har utdrikningslag på en hytte. Både *Alle må dø*, *Du* og *Meg, deg & Frank* hadde allerede bestemt location før pre-produksjonen begynte. Dette var også locations som filmskaperne allerede hadde tilgang til. For *Alle må dø*, så var dette en familiegård på Heggelia, der mesteparten av handlingen skulle foregå. Valget av å filme på dette stedet førte til at de måtte filme allerede førstkommande sommer, siden stedet kanskje skulle bli solgt.

Du, i liket med Meg, deg & Frank og Alle må dø, startet med en location før selve manusskrivingen begynte: «Det begynner egentlig med at jeg har den location og begynner å lage en ide rundt den location. (...) det stedet som denne filmen er lagt på er jo et sted jeg har et forhold til som jeg har vært veldig mange ganger og sett lyset og området rundt. Hver gang jeg drar der går jeg mange turer - som jeg gjøre med alle mine filmer - og finner steder som er interessante». Manuset har bare to karakterer, men Tunge mener at dette var hovedsakelig et kreativt valg: «Det var vel først og fremst et formgrep, at man skal bli isolert sammen med de to karakterene og det er der fokuset skal ligge med». Men han anerkjenner at det å bare ha to karakterer hjelper med å gjøre produksjonen og planleggingen lettere: «Det er vel en kombinasjon, med en gang man blander en ny person inn så må man ta et valg om når man skal filme disse scenene og det endrer på strukturen på hvordan man bygger opp den balansen i den gruppen». Det at filmen var en uavhengig produksjon ga også Tunge flere muligheter og friheter til å eksperimentere med filmens struktur i motsetning til for eksempel en NFI støttet film: «... et av mine mål er å være innovativ i form av formgrep og hvordan man strukturerer en historie (...) De som deler ut pengene kan alltid avslå søknader og gjemme seg bak algoritmene for hvordan en historie skal bli bygd opp. Så det er utrolig vanskelig å være innovativ i manusutviklingsfasen».

Hytten der mesteparten av filmen foregår var eid av noen bekjente, også valgte han locations rundt dette stedet i nærheten som kunne funke for filmen: «... man har den hytten også har jeg liksom sånn 500-600 meter i diameter rundt den hytten der jeg har funnet veldig mange bra steder. Også kjørte vi to turer der vi dro rundt på forskjellige locations jeg hadde plukket ut i forkant». Tunge mener at lavbudsjettsproduksjoner gir filmskaperen muligheter til å velge mer spesielle steder å filme i: «Altså, hvorfor ikke skyte en spillefilm oppå de her fjelltoppene utenfor Ålesund? Lei en hytte oppe i fjellene oppi der og skyt en film som ikke handler om å være på tur, men som handler om noe helt annet i de omgivelsene».

Skjærgården skiller seg ut fra de tre andre filmene, siden det er den eneste filmen der regissøren ikke var manusforfatter på sin egen film. Manuset var allerede skrevet av Jon Anders Klausen som en del av hans masteroppgave i film og video-produksjon hos NTNU. Grunnen til at Nordås hadde lyst til å regissere dette manuset var fordi at han anså det som mulig å gjennomføre med et lavt budsjett: «... det ble jo valgt fordi jeg synes det var gøy,

men også fordi at jeg tenkte at dette var et manus som var mulig å produsere på et lite budsjett. Jeg tenkte at det var et lavbudsjettssvennlig prosjekt. (...) enkelt sagt så var alt på en øy og med et relativt lite cast». Manuset handler om en vennegjeng på fire som drar på en hytte på en øy.

Siden *Skjærgården* ikke var skrevet med en location som de allerede hadde tilgang til i tankene, så førte dette til noen problemer for selve innspillingen. Øyen som de endte opp med å filme i, så hadde de ikke lov til å filme inne i den samme hytten som de filmet utenfor. Dette ville senere gjøre det vanskeligere for dem, fordi at de måtte filme inne-scenene i en annen hytte ved siden av, noe som ga de problemer med å prøve å matche de to forskjellige locationene under innspillingen. Det var også andre problemer som oppsto, som for eksempel at det var mye mer strøm i havet enn forventet: «Det gjorde jo at åpningsscenen var helt krise, fordi når vi da skulle legge båt og filme ting så gikk det ikke fordi at det var så mye strøm, så båten bare seilte gjennom. Det var en del sånne ting som gjorde at, shit, dette var mye mer krevende enn det jeg hadde tenkt. Og det er jo igjen mangel på ordentlig god pre-produksjon». Vi skal komme tilbake til problemene en kort pre-produksjon kan føre til i innspillings-delen av kapitlet.

For *Meg, deg & Frank*, så var også restriksjoner og premisser pålagt fra starten av: det skulle være få karakterer, få locations og handlingen skulle hovedsakelig være karakterbasert og ikke ha fokus på action sekvenser eller scener som var vanskelige å filme. På grunn av dette så endte manuset opp med å fokusere på to hovedkarakterer; Sigrid og Christian og deres forhold. Christian skulle originalt være en milliardær som bodde i et funkishus, men på grunn av problemer med å finne en passende location og på grunn av budsjettet det ville krevd for å gjøre det overbevisende, så forandret vi manuset slik at han var en millionær som bodde i et gammelt, men dyrt hus.

En annen grunn til at vi forandret fra milliardær til millionær var fordi at vi allerede hadde tilgang til en location som kunne passe til å være huset til millionæren i Bergen, som noen bekjente eide. Halve filmen foregikk også på en hytte og min familie hadde en hytte i nærheten av Bergen hvor vi både kunne filme og bo i. Dette førte til at produksjonen ble flyttet til Bergen og var et praktisk valg gjort slik at selve innspillingen ble mer effektiv, mer om dette i innspillings-delen av kapitelet. Vi fant også en location som kunne fungere som en bar/kafe for en av scenene, som bare var tre minutter unna med kjøring. I likhet med Tunge,

når vi bestemte oss for locations, så var hele tiden effektivitet og hvor lang tid det ville ta å reise tatt i betraktning, slik at vi brukte så lite tid som mulig på transport.

Det at vi hadde en plan b ga oss også mer frihet til å tenke stort og fritt når vi så etter andre locations, fordi vi visste vi hadde noe å falle tilbake på, noe som vi endte opp med å gjøre. At vi hadde tilgang til locations fra før av hjalp også manusskrivingen, fordi jeg hadde referanse til hvordan ting kom til å se ut. Det var også viktig når vi skulle finne locations at det var enten mye naturlig lys tilgjengelig, gjennom å ha rom med store vinduer eller praktiske lys, som for eksempel lamper, siden vi ikke hadde stort nok crew eller tid til å sette opp egne lys.

Etter vi hadde bestemt oss for stedene vi skulle filme i, så gikk jeg tilbake igjen til manuset og brukte locationene vi hadde tilgang til som inspirasjon. For eksempel så var det en låve rett ved siden av hytten vi skulle bo og filme i. På grunn av dette så ble jeg inspirert til å skrive inn en viktig scene der en av karakterene blir torturert i en låve. Et annet eksempel på dette var at hytten hadde en kjeller som så ganske skummel ut, så jeg valgte da å skrive inn en scene der en av karakterene var fanget i kjelleren.

For disse filmene så var restriksjoner tatt i betraktning allerede i manus-delen av pre-produksjonen, der både location og hva som faktisk er mulig med et lavt budsjett var tatt i betraktning. Location var i tre ut av fire tilfeller allerede valgt før manuset ble skrevet. Å velge en location før selve pre-produksjon og utvikling av manus og basere filmen rundt det stedet kan hjelpe med å forenkle og gi rammer for filmen. Dette hjelper også med å spare tid på pre-produksjonsdelen, der man ofte ikke har så mye tid. Det kan også hjelpe en kreativt og få i gang manusskrivingen og ideutviklingen. Siden disse produksjonene er uavhengige så gir dette også filmskaperen kreativ frihet til å skrive manus om temaer som for eksempel NFI eller større studioer nødvendigvis ikke ellers ville støttet.

4.1.4 Casting

Etter at Tunge hadde skrevet manuset for *Du*, så sendte han det ut til de to skuespillerne han ville ha med i filmen. Etter at de sa ja til å være med i filmen, så gjorde han ikke mye forarbeid eller planlegging før innspillingen med skuespillerne: «Også sa jeg til skuespillerne at jeg ikke ville snakke noen ting om filmen eller rollen deres før vi kjører dit til Bergen. Så da hentet jeg bare skuespillerne og snakket litt om filmen og jeg fortalte litt om intensjonene mine om sirkulært narrativ og sånne ting». Den mannlige hovedrollen, som ble spilt av

Jørgen Hausberg Nilsen, hadde Tunge allerede jobbet med fra før på to andre spillefilmer som Tunge hadde regissert. Den kvinnelige hovedrollen, Maria Grazia Di Meo, hadde han jobbet med en gang tidligere. For Tunge så gjelder det å finne skuespillere som er hyggelige å jobbe med, som er interessert i kunstfilm og som har behov for å utvide portfolioen sin: «... man må jo velge folk som har en annen gevinst i å investere i det, som kan kanskje tenke at de kan klatre eller få noen andre type roller med å spille i mine filmer, men det er ikke gøy å spørre folk om å jobbe gratis». Det er også da viktig for Tunge å lage et opplegg som gjør det slik at det ikke er en stor investering for skuespillerne å være med, dette gjør han med å ha få innspillingsdager.

På grunn av den korte pre-produksjonen til *Skjærgården*, så hadde ikke Nordås muligheten til å ha mange leseprøver med skuespillerne: «... det som og skjer i en lavbudsjettsproduksjon og man har mindre penger så har man litt mindre muligheter til å for eksempel ha leseprøver. Vi hadde en leseprøve og en dags øving i studio. I en større produksjon så ville jeg gjerne hatt lengre tid til å øve». På *Alle må dø*, så hadde Greni det samme problemet: «... det som var tungt var det at vi hadde bare en dag til leseprøver der vi leste gjennom hele manuset. Det er egentlig skrekkelig lite. Det igjen betyr jo selv om jeg er ganske erfaren med det, så er det ikke ideelt heller. Det betyr at du må gjøre jævlige mye regi på sett, når du allerede har dårlig tid». På grunn av få folk under pre-produksjonen og viktigheten av å få vennegjengen i filmen til å fungere, så tok castingen av *Alle må dø* mye av tiden: «Det vi brukte sinnsykt lang tid på var skuespillerne og castingen, det tok nesten alt av pre-produksjonen. Å finne en gjeng som liksom skulle fungere sammen og være delvis troverdige og litt sånn likhet i alder».

For *Meg, deg & Frank* så fant vi skuespillere gjennom å legge ut innlegg på forskjellige facebook-grupper for skuespillere. Jeg var overrasket over at det var så mange skuespillere som var villig til å bli med gratis, spesielt over en så lang innspillingsperiode. Hovedskuespillerne vi endte opp med å velge, Katrine Lovise Øpstad Fredriksen og Gard Løkke, hadde tidligere erfaring innen skuespill; Katrine Lovise var utdannet innen teater og Gard studerer skuespill på NSKI. Som nevnt tidligere, siden vi ikke hadde mulighet til å gi de honorar, så fikk begge to 12% eierskap av filmen. Gard og Katrine Lovise ble med på prosjektet flere måneder før innspilling og mye av pre-produksjonen ble brukt på møter med

skuespillerne der vi gikk gjennom manuset og forandret på ting. Dette var for å utdype karakterene, men også for å gi skuespillerne en tilhørighet til prosjektet.

For mange av disse produksjonene, så var casting en stor del av pre-produksjonsprosessen, men på grunn av kort pre-produksjonstid så fikk ikke regissørene mye tid til å ha leseprøver og øve med skuespillerne før innspilling. For *Du*, så var dette et bevisst valg som regissøren tok selv, men for *Alle må dø* og *Skjærgården*, så var dette noe regissørene så på som noe negativt og ville gjerne ha flere leseprøver. Siden *Meg, deg & Frank* var en studentfilm og kunne jobbe med filmen fulltid, så hadde vi mer muligheter til å jobbe med skuespillerne før innspilling, noe som hadde en positiv effekt på innspillingen. Ifølge disse produksjonene så kan det se ut til at det er mange unge skuespillere som er villig til å jobbe billig eller gratis for å få sjansen til å jobbe på en spillefilm.

4.2 Innspilling

Denne delen av kapitlet kommer til å ta for seg innspillingsdelen av produksjonen og er delt i fire deler: 1. *opptaksdager*, 2. *crew & produktivitet*, 3. *flere roller samtidig* og 4. *kreative valg, restriksjoner & kompromiss*. Hensikten bak denne delen av kapitlet er å studere og sammenligne hvor mange opptaksdager de forskjellige filmene hadde, hvor mange som var bak kamera under innspilling og hvordan de økte produktivitet. Hvordan det å ha flere roller samtidig hadde en effekt på innspillingen og hvordan restriksjoner hadde en effekt på kreativiteten under innspilling kommer også til å bli sett på.

4.2.1 Opptaksdager

Alle filmene hadde relativt korte innspillingsperioder: fra 5 opptaksdager til litt over 20 opptaksdager. *Du*, i likhet med pre-produksjonstid, hadde kortest med 5 opptaksdager. *Meg, deg & Frank* hadde 16 opptaksdager, *Skjærgården* hadde 18 og *Alle må dø* hadde litt over 20 opptaksdager til sammen. *Skjærgården* hadde vanlige arbeidstimer, der de jobbet i 7-8 timer for hver opptaksdag: «Det handler om at når du skal spille inn en hel film, hvis man kjører 10-12 timers dager så kan man gjøre det er par tre dager, men hvis du kjører det en hel produksjon så blir både stab og skuespillere veldig slitne. Er det en reklamefilm så kan man holde på med 16-timers dager, ingen problem, men man kan ikke jobbe sånn når man skal jobbe 3-4 uker». I motsetning, så hadde *Alle må dø* mye lengre opptaksdager, der de jobbet rundt 16 timer hver dag. I likhet med *Skjærgården*, så hadde både *Meg, deg & Frank* og *Du* vanlige arbeidstimer: «Det er ikke sånn at vi jobber noen særlig lange dager på mine filmer,

det er som regel 8-9 timers dager» ifølge Tunge. Lavt budsjett fører ofte til korte innspillingsperioder. Grunnen til dette er fordi at siden crew og skuespillere ikke får full betaling, så har de ofte ikke mulighet til å delta over en lengre periode. Som vi kommer til å se videre, så fører korte innspillingsperioder til at man må være mer produktiv og gjøre flere kompromiss under innspillingen.

4.2.2 Crew & Produktivitet

Originalt så hadde Greni sett for seg et lite crew på *Alle må dø*, med maks ti personer bak kamera under innspillingen og mest naturlig lyssetting som mulig: «Vi skulle være et sånt gerilja-team. Vi skulle ikke skyte den med klassiske ambisjoner. Igjen, tre uker, du har ikke god tid, men da har du mye mer tid og det er mye mer manøvrerbart» hvis man er et lite crew. Bak kamera så hadde Greni sett for seg et par produksjonsassistenter, en produksjonsleder, en kombinert rekvisitør og scenograf, to til tre på foto og én lydmann: «... hele premisset mitt var: få folk, lett å flytte rundt på, vi kan fort liksom gjøre noe og alt er mye enklere. En større masse er mye tregere å flytte, en liten masse er mye lettere». Han ville også ha en film som var mer «billig» i billeduttrykket med enkle lysoppsett: «Jeg tenkte liksom et par lamper i verste fall, slik at vi kunne få lys og se hva som foregår. Men det kan godt være litt gritty og møkkete».

Men på grunn av uenigheter med foto, så forandret dette seg: «Men så begynte foto da «nei, jeg må ha kameraassistent, måtte ha b-foto, måtte ha lysmester, lysassistent» og jeg bare nei, det er ikke det jeg vil. Men han mente at han kunne ikke gjøre det og (...) til slutt så må du bare gi etter». Dette førte til at de gikk for en mer klassisk stil, med mer kompliserte lysoppsett, noe som førte til mer utstyr, som igjen førte til at de var enda flere på sett. Istedenfor å være rundt 10-15 på sett, så var de rundt 25-30 stykker, noe som førte til flere problemer: «Bare tenk med mat, det er mye lettere å bare kjøpe en haug med pizzaer og det er liksom ikke så vanskelig da å lage mat til si 10 mennesker da. Det er litt, men å lage mat til 25-30, da er du på et industrikjøkken og vi hadde jo knapt et kjøkken der oppe».

Siden de nå hadde et mer komplisert lysoppsett, flere folk å flytte og kort pre-produksjon, så førte dette til at de hadde mindre tid til å faktisk filme, noe som var problematisk med den korte innspillingsperioden de hadde: «For hver ny dag så vet vi ikke hva vi skal skyte, eller vi vet hva vi skal skyte, men vi vet ikke hvordan vi skal gjøre det. Jeg og fotografen løper rundt, vi trenger det her, lager floorplan, storyboard, bare skisser opp fort på et ark vi trenger disse

bildene her da, de og de, kamera sånn og sånn, OK da skyter vi. Sånne ting folk bruker ukesvis på å sitte å tenke, men det ble bare å være på hele tiden og skyte og skyte». Dette opplevde ikke Greni som en hyggelig prosess: «... jeg sto på sett «hvorfør gjør jeg dette her? Dette er ikke gøy, det er jo bare et helvete»».

I motsetning til *Alle må dø*, så hadde de tre andre filmene betraktelig mindre folk på sett. *Skjærgården* hadde bare seks personer bak kamera: foto, kostyme, produksjons assistent, scenograf, sminke og lyd. Siden de var et lite crew og siden Nordås var også foto på sett, så økte dette produktiviteten: «... hvis du da skal forflytte deg med 40 stykk på det meste bak kamera, det er ikke bare bare å flytte seg, det er en kjempe flytte prosess når en har veldig mange på et sett. Men hvis man skyter selv så er det bare å ta ned kameraet, flytte stativet og skyte neste vinkel. Det er sånne ting som er en fordel og en effektiv måte å jobbe på».

Nordås hadde også et par valgte restriksjoner for å sørge for at innspillingen var så effektiv som mulig: «Skyte i mest mulig naturlig lys var jo en sånn. Og når det er snakk om lyssetting, tenke enkel lyssetting. Vi hadde natt scener som var filmet på dag, da blir det da å blende ned vinduene, mens i en større produksjon ville man enten gjort det i studio eller du hadde gjort det i en annen location og lyssatt det skikkelig ute, for å få den «natt-looken» (...) Det er ikke mulig å ha komplisert lyssetting fordi at jeg rigger opp lysene selv, jeg har ikke en lysmester som gjør det for meg. Det er en balanse om hvor mye tid jeg kan bruke på sånt». En av grunnene til at filmen var mulig å filme på en så kort tid, var fordi at mye av manuset foregikk ute i dagslys. Ifølge Nordås, hvis filmen hadde foregått hovedsakelig ute om natten, så hadde det vært vanskeligere å filme manuset på en så kort tid som de gjorde. Det var viktig for Nordås å være effektiv, siden de måtte filme fire sider med manus hver dag.

Under innspillingen av *Du*, så var det bare tre personer på sett: to skuespillere foran kamera og Paul Tunge bak kamera. For Tunge så var det viktig for han å sørge for at innspillingen på *Du* var så effektiv som mulig: «... jeg føler jeg skylder alle involverte å være så effektiv og smart som mulig. (...) man må skyte filmen på kortest mulig tid fordi skuespillerne stiller opp gratis». En av valgene han tok for å øke produktiviteten var å fjerne alle distraksjoner eller ting som tar tid: «Jeg stripper alt for rekvisitter, scenografi, alt som jeg føler er helt uviktig. (...) Jeg ville rydde vekk alt som fører til problemer, alt som fører til tekstmeldinger eller avtaler eller at jeg må hente noe greier, bare strippe vekk alt for det og gjøre det så reint som mulig. At ingenting krever noe fokus annet enn skuespillerne og måten man skyter på.

Det er på en måte oppskriften». Tunge hadde også i forkant sørget for å velge steder å filme som var i nærheten av der de bodde, som var hoved location i filmen og i likhet med *Meg, deg & Frank*, så brukte han bare naturlig lys. Siden de bare hadde fem innspillingsdager, så førte dette til at de måtte spille inn opptil syv scener hver dag, noe som han fikk til med å ha få tagninger: «Veldig mange scener har bare to tagninger av hver av de (skuespillerne). Man skyter kanskje prøven liksom. På den måten kan man jo gjøre syv store spillscener i løpet av en dag, så lenge skuespillerne er stødig på teksten. Og de scenene varer jo i stort sett to, tre-fire, kanskje fem minutt, de fleste av de er jo ikke lenger enn to sider manus. Man får liksom skutt veldig mange minutt i løpet av en dag».

Tunge opplevde det som en veldig positiv opplevelse å være veldig få under innspillingen: «Når man stripper for crew og problemer og folk som diskuterer ting som skuespillerne ikke skal høre, men det istedenfor kun er skuespillere til stede sammen med deg og kamera så kommer man jo opp i et sånn euforisk nivå, der man virkelig driver med det man drømmer om å drive med, altså hva jeg elsker å drive med. Man får et sånn vanvittig fokus og adrenalin som man veldig sjeldent får ellers i livet. Og da merker jeg at det fokuset gir en sånn skaperglede». Mye av årsaken til at Tunge kan ha en sånn type innspilling kan ha med hans erfaring som innspillingsleder: «... jeg har jo vært innspillingsleder på ca. 50 filmer og der lærer man jo å ha veldig mange ting på gang samtidig og være i et vanvittig press og måtte deale med vanvittig mange mennesker og problemer samtidig. Så jeg er jo i en litt sånn unik situasjon sånn sett at jeg har enorm erfaring av å være på sett og løse problemer, tror jeg».

I *Meg, deg & Frank* så hadde vi et lite crew på fire personer, en kameraassistent, en innspillingsleder, en på foto og en lydansvarlig. Med hovedsakelig to personer foran kamera, så betydde det at vi ofte bare var seks personer til sammen på sett. Dette førte til at vi kunne lett forflytte oss og vi trengte bare to biler under hele produksjonen. Siden vi bodde på den locationen vi hovedsakelig skulle filme i, så sparte vi mye tid gjennom at vi ikke måtte forflytte oss til en ny location for hver innspillingsdag. Som nevnt tidligere, så prøvde vi å velge steder å filme som hadde mest naturlig lys eller mye praktisk lys tilgjengelig. Dette hjalp oss å spare tid og øke produktiviteten på sett, siden vi slapp å rigge opp egne lys. Siden jeg var både kameraoperatør, foto og regi, så trengte jeg ikke å bruke mye tid med å diskutere kameravinkler eller lys. Jeg bestemte meg for at filmen skulle bruke en håndholdt-

kamerastil, slik at jeg lett kunne forflytte meg fra den ene kameravinkelen til den neste. Dette betydde også at skuespillerne var frie til å bevege seg så fritt som mulig og vi trengte ikke å bruke tid på å planlegge hvor de skulle gå. Vi endte opp med å skyte opp til syv sider med manus hver dag.

Et lite crew og få skuespillere kan hjelpe med å forenkle innspillingen av en film og øke produktiviteten på sett. Jo flere folk under innspilling, jo mer komplisert blir det; man må eventuelt betale flere folk, man må ha mer mat og ting tar lengre tid. Et mindre crew kan også føre til et mer komfortabelt sett. Derfor så kan det lønne seg for en lavbudsjettfilm å strippe ned crewet. Et mer minimalt crew kan også hjelpe skuespillerne, fordi at det er mindre folk på sett og det er mindre distraksjoner. Gjennom å studere disse fire filmene, så kan det se ut til at et større crew, men lavt budsjett kan oppleves som mer begrensende og stressende enn et mindre crew, men lavt budsjett. Et mindre crew kan også føre til problemer, der regissøren må ta på seg flere roller samtidig. Det kan også virke som at jo flere valgte begrensninger man setter for seg selv, jo mindre stressende og produktiv produksjon kan det bli.

4.2.3 Flere roller samtidig

Det alle produksjonene har tilfelles, er at alle regissørene måtte ta for seg flere viktige roller under produksjon. Greni var både produsent og regissør under innspillingen av *Alle må dø*. Han opplevde dette som en stressende situasjon, siden han ikke kunne ha 100% fokus på regi: «Mye av det kommer tilbake til hadde jeg hatt en produsent, så hadde veldig mye av det som var problemene der hadde jeg bare kunne sagt «ta det med produsenten», så kan jeg bare fokusere på det her. Når du har alle rollene så er det ingen mellom deg og alle problemene». Som nevnt tidligere, for å spare penger på budsjettet så måtte Greni som produsent bruke mye tid på å ringe rundt og få tak i spons. Dette igjen tok vekk mye tid og fokus fra regisseringen: «... det at en produsent ringer rundt så mye for spons som det jeg gjorde er jo ikke den beste måten å bruke tiden på».

Nordås var regissør, produsent, innspillingsleder og foto under innspillingen av *Skjærgården*. En av problemene med å ha så mange roller, ifølge Nordås, er at man ikke får så bra kvalitet på alt: «... man må forvente at det blir dårligere kvalitet på en del ting. (...) Det er ulempen med lavbudsjettsproduksjon at man gjør mange ting på en gang og man kan treffe veldig godt, men det er krevende å få alt til å klaffe». I likhet med Greni, så føler Nordås at det tar

fokuset vekk fra regi-delen, men det kan også ha en positiv effekt, der man blir tvunget til å være mer presis i regien: «Samtidig så tvinger det jo meg og til å forberede regibiten nøye, sånn at jeg kan jobbe regi med skuespillerne på en effektiv måte. Uten å stå å prate i ti minutter på hver scene så isteden så kan man gi to-tre stikkord om hva hver scene handler om, og hva karakteren til skuespilleren har lyst til å oppnå».

Tunge var regissør, produsent, innspillingsleder, foto og lyd under innspillingen av *Du*. Selv om at han har ansvar for det tekniske bak kameraet, så er han ikke særlig interessert eller fokusert på dette aspektet: «... jeg er ingen tekniker, jeg har bare flaks når jeg tar opp lyd og glemmer alltid om det er 24p eller 25p, det er bare flaks at jeg klarer det på en måte. Jeg er ikke så interessert i den tekniske biten. Men jeg er interessert i hvordan man filmer ting, det er jeg veldig interessert i, men tall og navn og sånn har jeg ingen forhold til». I likhet med Nordås, siden Tunge har så mange roller på sett, så blir ofte regien minimal, men denne måten å jobbe på kan ha en positiv effekt på skuespillerne: «... det blir jo minimalt, jeg opplever at skuespillerne er veldig glade i å jobbe på denne måten fordi det er ikke stress element involvert og de blir ikke jaktet av andre enn kameraet, på en måte. På den måten så kan man lage et slags rent rom, der jeg tror at de tør å prøve på mange flere ting enn de kanskje gjør på større filmer».

Jeg var regissør, foto og kameraoperatør under innspilling av *Meg, deg & Frank*. I motsetning til de andre så var jeg ikke produsent på produksjonen, noe som betydde at jeg kunne fokusere mer på regirollen min. De tre rollene jeg hadde ansvar for er alle roller som har mye med hverandre å gjøre og siden jeg hadde ansvar for alle disse rollene, så følte jeg at jeg hadde mer kontroll. Som nevnt tidligere, så trengte jeg ikke å diskutere med foto over valgene når det angikk lysoppsett og bildeutsnitt. Jeg trengte heller ikke å forklare kameraoperatøren hvor han/hun måtte være og hva personen skulle filme osv. Istedenfor så kunne jeg reagere og være mer spontan med skuespillerne og siden vi bare brukte naturlig lys, så kunne skuespillerne bevege seg fritt rundt.

Å ha flere roller samtidig har både hatt negative og positive innvirkninger på disse fire filmproduksjonene. For noen så kan det oppleves som stressende å ha flere roller, siden man ikke nødvendigvis får fokusert 100% på regirollen, som for eksempel i Greni og Nordås sitt tilfelle. For andre så kan det oppleves som lettere, siden det er mindre ledd å gå gjennom når man skal ta et valg, noe som igjen gjør at man kan ta valg raskere. Å ha flere roller

samtidig hjelper også å holde antall folk på sett nede, noe som igjen kan føre til en mer behagelig innspilling for skuespillerne.

4.2.4 Kreative valg, restriksjoner & kompromiss

Denne delen av kapitlet kommer til å se på hvordan det lave budsjettet og dets restriksjoner har en effekt på de kreative valgene regissørene tar og hva slags kompromiss dette fører til, hvordan regissørene forholder seg til restriksjonene og hvordan det oppleves å ha slike restriksjoner.

Mange av problemene som oppsto under *Alle må dø* hadde med at de ikke valgte å lene seg mer mot den «billige» stilen, ifølge Greni: «Jeg bare tror personlig at filmen hadde kledd en røffere look. (...) Den hadde på en måte blitt sånn ærligere i uttrykket for det som er problemet da, for hadde den blitt sånn som jeg hadde tenkt så hadde den blitt mer typete. Den hadde vært mer «dette er en lavbudsjettsfilm», alt sier det. Istedenfor så ser det nå ut som at det ikke er en lavbudsjettsfilm på en måte. Du havner litt sånn mellom barken og veden, fordi vanlige folk vil tenke «åja, dette er jo bare en vanlig film», men det er ikke en vanlig film fordi den er laget for ingenting». Ifølge Greni, så hadde det ikke bare vært positivt med en mer billig stil for å få en mer produktiv innspilling, men stilen hadde også passet manuset.

På grunn av den korte innspillingsperioden, så måtte Nordås ofte skyte få vinkler og få tagninger for hver scene på *Skjærgården*: «Det er jo en forenkling av ting, man må tenke enkelt og prøve å finne det som fungerer på enkle premiss. Hvis du skal sette opp en scene så må du prøve å gjøre den blokkingen* (koreografi for hvor skuespillerne skal stå og bevege seg*) relativt enkel, også må du prøve å finne de bildene som du på en måte minimum må ha og se om de funker og kanskje et bilde eller to til». Istedenfor å kunne skyte flere vinkler og tagninger og etterpå ta valg under klippeprosessen, så mener Nordås at mange valg må bli tatt under innspillingen: «... det er jo litt det jeg kaller for regissørens helvete. En del regissører vil gjerne ikke ta disse valgene og i hvert fall ikke på sett. Og da kan det hende at de overskyter og at de har veldig god dekning, mens de egentlig kommer bare til å bruke en liten del av det». Ifølge Nordås, så kan dette være en positiv restriksjon og disiplin for en regissør å bli tvunget til å ta konkrete valg under innspillingen. Dette kan også ha en positiv effekt for skuespillerne, der skuespillerne slipper å gå gjennom de samme scenene for mange ganger: «På et vis så kan det hende at de får et litt sånt friskt spill fordi at ting går

relativt fort så de spiller ikke scenene så mange ganger. Mens hvis du da har et større budsjett så tar du kanskje flere tagninger og du tar kanskje og flere vinkler. Plutselig så har kanskje en skuespiller spilt en scene kanskje 12 ganger, fordi det var en gang i totalbilde, en gang i nærbilde, osv. Mens vi gjør ofte tre oppsett og kanskje 2-3 tagninger på hver. Så man spiller gjennom scenen færre ganger».

På grunn av *Skjærgården* sin korte pre-produksjon, så gikk det ut over selve innspillingen og hva de kunne filme: «... den ene skuespilleren trodde jeg kunne stå på vannski, fordi jeg tenkte «hvor vanskelig kan det være? Alle kan jo stå på vannski», men det var det ikke. Hun lærte seg det ikke (...) Og plutselig var det stand-in for den som skal stå vannski og det begrenser veldig hva bilde man kan ha fordi at da må du filme på en måte som gjør at ansiktet ikke er så synlig eller at du kan komme unna med det». Et annet eksempel på dette hadde med stuntene og koreografien i filmen, som ikke ble like bra som hva Nordås hadde sett for seg: «... vi hadde en dag i pre-produksjonen der vi gikk gjennom en del av slåsscenene, men merket på sett at det hadde vi ikke gjort godt nok. Fordi slåssing og sånt så må du koreografere det veldig nøye opp, men skuespillerne må også være såpass gjennom-øvd på det at de er helt trygge på det og kan slåss ganske sånn fritt». Igjen, så gikk den korte pre-produksjonen ut over spesialeffektene i filmen: «... jeg hadde sett for meg en del sminke og blodsprut-ting som da ikke var preppet og øvd nok på».

Både Greni og Nordås er enig i at det er et visst kompromiss når det gjelder kvaliteten av filmene når man lager en spillefilm med et så lavt budsjett. Greni snakker om at man må alltid sikte på 70%, altså at man ikke kan forvente at alt blir perfekt ettersom hva man ser for seg: «Man må være realistisk i hva man kan få til og samtidig være utrolig streng på at det skal man klare å få til. Jeg skjønnte at vi ville aldri klare å oppnå mere enn 70% av det som er mulig å oppnå». Dette nevnte også Nordås tidligere i dette kapitlet, at flere roller fører til at man ikke kan forvente full kvalitet. Greni viste også en frustrasjon over at han følte at han ikke fikk vise alt han var god for gjennom en lavbudsjettsproduksjon: «... jeg tror at jeg er en fyr som kan få til veldig mye morsomt, men jeg får jo aldri gjort noe ordentlig. Det er sånn det har vært til nå, jeg føler at jeg bare har vist bittelitt av hva det er jeg kan gjøre, fordi det er altfor dårlig tid».

Du har ofte blitt beskrevet som en slags Dogme-film og grunnen til dette er fordi at mange av Tunge sine restriksjoner korresponderer med Dogme-reglene: «... fordi den teknikken der

man beholder kun det ene bildet av aktøren gjør jo at lyd og bilde blir sånn pornoklippet. At man bruker bare lyden som tilhører bildet, som er en av Dogme-reglene. Det er ingen rekvisitter, utenom noen vinflasker. Det er ingen musikk, det er bare naturlig lys, det er ingen pistoler. Det er liksom bare veldig mange av de tingene som var i de opprinnelige Dogme-reglene som naturlig kommer til mine filmer». I likhet med *Skjærgården*, så hadde *Du* få vinkler, men i motsetning til *Skjærgården*, så var dette mer et kreativt valg enn et restriktivt valg av Tunge: «Det var ikke noe snakk om at det var et valg jeg gjorde på grunn av tid, det var et formgrep, rett og slett, det hadde ikke kostet meg å filme noen vinkler til». Dette kan være en risikabel måte å filme på siden det gir filmskaperen mindre muligheter i klippeprosessen, men siden filmen var uavhengig, så kunne Tunge ta litt mer risiko i valgene sine: «... når man lager film uten finansiering på den måten så har jeg ingen å svare til, ingen kommenterer manuset mitt og ingen kommenterer de valgene jeg tar når jeg skyter, sånn at når jeg klipper så klipper jeg bare akkurat det jeg vil». Bruken av Dogme-reglene er også et eksempel der Tunge har valgte restriksjoner for å hjelpe seg selv kreativt.

I likhet med Tunge, så tok jeg også mye inspirasjon fra Dogme-filmer og reglene deres. Grunnen til dette var fordi at jeg visste at vi kom til å bruke mye naturlig lys og at vi kom til å skyte filmen håndholdt, som er to av Dogme-reglene. Det var viktig for meg at de stilmessige valgene som ble tatt ikke bare så ut som valg som ble tatt på grunn av restriksjoner, men også kunne bli sett på som kreative valg. Under planleggingen av filmen, for å forberede meg til innspillingen, så studerte jeg mange filmer som brukte naturlig lys og et håndholdt kamera, som for eksempel *Dallas Buyers Club* (Valée, 2013), *Festen* (Vinterberg, 1999) og *Children of Men* (Cuaron, 2006). Jeg føler at siden vi konsekvent gjennom hele filmen bruker bare naturlig og praktisk lys, så blir det også en mer konsekvent stil, mer om dette i stil-delen av kapitlet.

Både *Meg, deg & Frank*, *Skjærgården* og *Alle må dø* måtte skyte «day for night». Dette betyr at istedenfor å filme natt scener om natten, så filmer man scenene om dagen og under post-produksjonen så forandrer man kontrasten og fargene slik at det ser ut som natt. Grunnen til at dette blir gjort er fordi at hvis man skal filme om natten, så kreves det mye mer lys, noe som igjen kreves mye tid og arbeidskraft for å få til. Selv om dette er et valg som ofte blir gjort for å spare tid, så kan dette også føre til problemer. En av hovedproblemene med å filme natt-scener om dagen, er at det krever at det er overskyet, siden sollys ikke kan være i

bildet. For eksempel på *Meg, deg & Frank*, så måtte vi bruke mye tid på å vente på at solen skulle gå vekk.

Når det gjelder kreative valg, restriksjoner og kompromiss, så ser det ut i dette tilfellet at det er filmene med større budsjett som blir rammet mest. Med dette mener jeg at det er *Skjærgården* og *Alle må dø* som har måttet begå mest kompromiss når det gjelder kreative valg under innspilling. Selv om ideene og manusene de skrev/valgte var forholdsvis budsjettvennlige, så var kanskje filmene litt for ambisiøse og ender opp med å være i «limbo» mellom studio-film og lavbudsjettfilm. Dette gjør det slik at de ikke nødvendigvis klarer å nå de høydene og forventningene man forventer til en film i den type sjanger. Dette fører til at filmene kanskje ikke blir helt den kvaliteten regissørene kanskje forventet, spesielt i noen aspekter.

Du, derimot, ser ut til å være et direkte produkt av det lave budsjettet. Tunge ser ut til å la omgivelsene og omstendigheten bestemme over det endelige produktet. Istedenfor å ha fullt av samtaler med skuespillerne og bruke mye tid på pre-produksjon, så utforsker han scenene imens han er på sett. Jeg følte selv at jeg heller ikke måtte begå noen særlige kompromiss over visuelle trekk og kreative valg. Grunnen til dette var fordi at med alle mine kreative valg, så hadde jeg begrensningene allerede i baktankene før jeg tok valgene og prioriterte enkle løsninger fremfor mer kompliserte.

4.3 Stil

Denne delen av kapitlet kommer til å se på filmenes stil. Stil referer til kameravinkler, lyssetting, bildeutsnitt, antall karakterer, antall locations og type locations, sjanger, osv. *Meg, deg & Frank* kommer til å bli brukt her, men det er *Skjærgården*, *Alle må dø* og *Du* som kommer til å være i fokus, siden jeg føler at det vil bli vanskelig å analysere sin egen film, både siden jeg selv har laget den og siden den ble laget veldig nylig.

4.3.1 Bildeutsnitt og estetisk stil

Både *Alle må dø* og *Skjærgården* har et bildeutsnitt på 1,85:1, som er et mer standard utsnitt. Det kan minne mer en vanlig TV-skjerm, men med to små svarte striper på toppen og på bunnen. Dette og 2,35:1 er de mest vanlige bildeutsnittene innen film. I likhet med *Du*, så består mange scener i *Skjærgården* ofte av få vinkler. Vinklene består ofte av totalbilder, der man kan se alle karakterene i scenen. Det er ikke mange nærbilder i filmen. Filmen er

fargerik, men med lite kontrast og selve stilen til filmen kan minne litt mer om en komedie enn en skrekkfilm til tider. Dette kan ha med at mye av filmen har blitt spilt inn ute i sollys. *Skjærgården* bruker for det meste naturlig lys, siden filmen er for det meste ute og innescenene har tilsynelatende enkle lysoppsett.

Alle må dø har en mer standard bildedekning enn både *Skjærgården* og *Du*, der filmen har både nærbilder, totaler osv., men ikke fullt så mye som man ville kanskje sett på en studiofilm. Fargene i filmen er også mer mettede og kontrastene er også sterke. Dette gir filmen en «gritty» stil, som passer godt til skrekk-sjangeren den tilhører. Filmene bruker både statiske- og håndholdte bevegelser, noen scener bruker også tilsynelatende dolly-bevegelser, der kameraet går på skinner, noe som gir en jevn bevegelse. Dette med blanding av både naturlig lys og egen oppsatt lys, hjelper filmene å se dyrere ut og gir et mer klassisk utseende til filmene.

Du er filmet med et bildeutsnitt på 4:3, det vil si at filmen får et nesten kvadratisk utsnitt, som var mer vanlig før i tiden, fra begynnelsen av 1900-tallet til 50-tallet. Denne type utsnitt tar vekk mye av informasjon, noe som gjør at man ikke trenger å ha like mye i bildet. Med et utsnitt på 4:3 så kan man også ramme en skuespiller i utsnittet uten å måtte vise mye av resten av omgivelsene, noe som Tunge ofte gjør i filmene sine, der skuespillerne tar opp hele bildet. Dette gir en følelse av intimitet, noe som speiler den intime produksjonen og innspillingen av filmene. Hver scene består også av få vinkler og kameraet er mesteparten av tiden statisk. Filmene bruker også bare naturlig lys.

Meg, deg & Frank bruker et bildeutsnitt på 2,35:1, noe som gir filmene et bredt bilde og når man ser filmene på en vanlig TV-skjerm så har filmene to store svarte striper både oppe og nede. Dette bildeutsnittet er ofte assosiert med Hollywood-filmer og sett på som mer «filmatiske». Filmene har også en håndholdt filmestil og bruker bare tilgjengelig lys og foregår for det meste om dagen. I likhet med *Skjærgården* og *Du* så er bildedekningen også relativt enkel og består for det meste av medium- og nærbilder av skuespillerne.

Selv om alle filmene er kompetent laget, så har ikke nødvendigvis noen av filmene det man kan kalle en «slående» stil og det er ofte tydelig at dette er billigere filmer, selv om filmene ikke ser direkte «billige» ut. Filmene har som oftest en stil som passer filmens sjanger, med

noen unntak, men ikke noe mer utover det. Bildedekningen er som oftest enkel og filmene bruker som oftest naturlig lys og/eller enkle lysoppsett.

4.3.2 Spilletid

Alle fire filmene er relativt korte filmer, der både *Skjærgården*, *Du og Meg, deg & Frank* er 1t 16min lang. *Alle må dø* er litt lengre og har en spilletid på 1t 23min, noe som også er kort for å være en spillefilm. Dette kan være en naturlig årsak av begrensede midler, som fører til mindre innspillingsdager, som igjen fører til en kortere film. Det er da naturlig at filmen med flest innspillingsdager, *Alle må dø*, også har lengst spilletid. Dette kan oppleves som en positiv ting for publikum, der den korte spilletiden kan være et friskt pust for mange. Ofte så er filmer godt over to timer lange og kan for noen oppleves som langdryge. Det lave budsjettet og den korte innspillingstiden kan tvinge regissøren til å lage mer kortfattede filmer som må være mer effektiv i fortellingen sin.

4.3.3 Handling og sjanger

Alle fire filmene har også likhetstrekk når det gjelder handling av film (se introduksjons-delen av oppgaven for en kort synopsis av de forskjellige filmenes handling). For eksempel så foregår mesteparten av handlingen i alle filmene på en hytte. Sjangrene varierer mellom filmene, fra skrekk til kunstfilm, men igjen så har *Alle må dø* og *Skjærgården* mye tilfelles. Begge er skrekkfilmer og begge er også spesifikt slasher-filmer, altså filmer der en rekke med karakterer blir drept en og en av en morder med et våpen. Begge filmenes lave budsjett gir regissørene og en mulighet til å undergrave sjangerens klisjeer og troper og gi sin egen twist på sjangeren. I *Alle må dø*, så er alle hovedkarakterene kvinnelige og det er også gjort et forsøk på å gjøre de mer tre-dimensjonale. Begge filmene har også en stor twist når det gjelder hvem som ender opp med å være morderen. Selv om begge disse filmene gjør forandringer på kjente skrekk-troper, så er disse to filmene også de med den mest klassiske tre-akt strukturen ut av de fire filmene. Dette kan ha med at både *Skjærgården* og *Alle må dø* var selvfinansiert og hadde større budsjett, noe som ga de mer insentiv til å måtte tjene penger.

Meg, deg & Frank har også skrekk/thriller-trekk i filmen, spesielt mot slutten, der hovedkarakteren må både prøve å rømme og slåss for å komme seg ut av en situasjon og det er gjort forsøk på å gjøre dette både skummelt og spennende. Det er også kunstfilm-trekk i filmen, siden filmen dreier seg om et menneske som kler seg ut og oppfører seg som en

hund. Dette er et tema som kan være interessant for noen, men også et tema som kan være minst like frastøtende for andre. Filmen har også en litt uvanlig struktur, der halve filmen fungerer som en slags romantisk komedie/kunstfilm, mens den andre halvdel fungerer som en skrekkfilm/thriller. Det er ikke nødvendigvis en film som ville hatt kommersiell suksess, men siden filmen er såpass billig så kunne vi ta flere sjanser.

Du, derimot, er strengt tatt en kunstfilm. Den har ikke den klassiske tre-akt strukturen, istedenfor så har filmen det Tunge kaller for et «sirkulært narrativ», der publikum blir kjent med karakterene gjennom samtalene deres. Filmen har ikke en tydelig begynnelse, midtpunkt eller slutt. Dette er en struktur som kan være utfordrende for de fleste publikum og kunne vært vanskelig å pitche hos NFI eller filmstudioer. I likhet med *Meg, deg & Frank*, så hadde den et mye lavere budsjett enn *Skjærgården* og *Alle må dø* og i motsetning til de to sistnevnte filmene, så var den heller ikke selvfinansiert. Dette kan hjelpe til med å ta vekk presset fra filmskaperen til å måtte gjøre filmen mer tilgjengelig til et større publikum.

4.3.4 Sett design, spesialeffekter og action sekvenser

Igjen, så kan man se en korrelasjon mellom budsjett og action sekvenser og bruk av spesialeffekter og rekvisitter. *Du*, som nevnt tidligere, har ingen action sekvenser, spesialeffekter eller rekvisitter. På grunn av dette så virker filmen ofte mindre «billig» enn det den er. Grunnen til dette er fordi at siden disse elementene er tatt vekk, så kan ikke vi som publikum gjøre en bedømming på hvor dyr filmen er ut ifra kvaliteten på disse elementene. *Meg, deg & Frank* har minimalt med spesialeffekt og rekvisitter og to veldig korte og enkle action sekvenser. Allerede i starten av *Skjærgården* så er det en slags action sekvens, der en jente blir kjørt over en båt. Det er også flere sekvenser der en morder går rundt og dreper, noe som inneholder falskt blod, som til tider ser relativt realistisk ut, men ikke alltid. I en scene så skal flere av karakterene være skadet, der de er dekket i blod, men det oppleves som at de bare har blitt dekket med en form av falskt blod, siden de ikke har noen sår, noe som er et eksempel der det lave budsjettet har en effekt på det endelige produktet. Det er også flere scener der båter blir kjørt av skuespillerne. Det er filmen med høyest budsjett som har flest action sekvenser, rekvisitter og spesialeffekter, altså *Alle må dø*. I *Alle må dø* så er det mange action sekvenser og scener der folk blir drept, gjennom hele filmen blir over ti personer drept. Den siste scenen inneholder også en ambulansebil, en politibil og flere statister, noe som gir filmen produksjonsverdi.

Men selv om *Alle må dø* er den som har mest effekter, action sekvenser og rekvisitter, så er ikke det nødvendigvis filmen som nødvendigvis oppleves som filmen med høyest kvalitet. Som nevnt tidligere, siden *Du* velger vekk alt av rekvisitter, sett design, action, osv. så kan det oppleves som dyrere. Denne type filmlaging passer veldig godt kunstfilmsjangeren og det er de flotte locationene og det naturlige lyset som får filmen til å oppleves som den er dyrere enn det den er. Det tette bildeutsnittet av skuespillerne putter all fokuset på skuespillerne, noe som betyr at sett design, rekvisitter, effekter, osv. ikke er nødvendig. Det oppleves aldri som at det er noe som «mangler». Selv om det er imponerende med effektene og action sekvensene *Alle må dø* og *Skjærgården* klarer å få til, så oppleves det som litt billig fordi at man naturlig sammenligner det med andre filmer med større budsjett. Spørsmålet er da om at et enklere manus og mer karakterdrevne filmer er mer passende for filmer i dette budsjettområdet.

Alle filmene tar også plass i nå-tid. Dette er mest sannsynlig for å spare på midler, siden ingen av produksjonene ville hatt råd til å lage en film satt i for eksempel 1800-tallet. Grunnen til dette er fordi at kostymer og locations som ville krevd for å lage en slik film hadde blitt for kostnadstungt for en lavbudsjettsproduksjon. Dette er et eksempel på at lavbudsjettsproduksjoner kan være begrensende siden det rett og slett er visse type filmer man ikke har mulighet til å lage.

Ut ifra disse fire filmene, så ser det ut til å være en sammenheng mellom budsjett/midler og innhold. Filmene med høyere budsjett har ofte flere karakterer, mer action sekvenser, rekvisitter, osv., men ikke nødvendigvis like mye som man ville forventet fra en mer klassisk produksjon. Disse lavbudsjettproduksjonene karakteriseres ofte med at filmene har få kameravinkler, få locations, få karakterer og minimalt med action og kostyme.

4.4 Lage lavbudsjettsfilm eller ikke?

Når Geir Greni ble spurt om han anbefalte filmskapere å lage sin lavbudsjettsfilm, så var svaret hans tydelig: «Ikke gjør det. Det mener jeg, ikke gjør det. Hvis du ikke må, så ikke gjøre det. Og hvis du gjør det, så prøv og vær fornuftig, man kan sikkert ikke lære av noen andre enn seg selv». Å lage film er en tung prosess og det kan være enda tyngre hvis man skal gjøre det billig. Men hvis en skulle bestemme seg for å ikke høre på rådet hans og ende opp med å lage en lavbudsjettsfilm, så hadde han et tips: «... prøv å tillemp det visuelle uttrykket til budsjettet ditt».

Nordås hadde en annen mening om det å lage lavbudsjettsfilm, han heiet på filmskaperne som våget å foreta seg en slik bestrebelse: «Det er bedre å ha laget en produksjon og faktisk kjempet deg gjennom det fordi det er skrekkelig mye mer jobb enn man tror å lage en film. Særlig hvis du er på en lavbudsjettsfilm så gjør det at du må gjøre veldig mye mer selv enn hvis du for eksempel har en proff produsent i ryggen, noe som alle skulle hatt, men mange ikke får. Så da er ofte spørsmålet: skal man lage film eller skal man ikke lage film? Og jeg heier på de som lager film».

Tunge mente også at hvis man er en aspirerende filmskaper, så er lavbudsjettsproduksjon en bra måte å få uttrykt seg: «... altså hvis man er en ung eller eldre filmskaper som drømmer om å lage film (...) Skal man da ta og gjøre all denne energien om til noe som blir stoppet av de som deler ut penger, eller skal man prøve å gjøre det på en annen måte for å kunne drive med det som gjør en lykkelig? Det valget er ganske åpenbart for meg».

Jeg er selv enig med både Tunge og Nordås, selv om en lavbudsjettsproduksjon kan føre til begrensninger, så er det også en flott mulighet for unge filmskapere å teste ut spillefilmformatet. Lavbudsjettsproduksjon er også ofte en av de få måtene for filmskapere som vil lage mer kunstneriske og nisje filmer for å få laget filmen sin.

5. Konklusjon

Problemstillingen for denne oppgaven har vært som følger: *Hvordan skaper man en selvfinansiert uavhengig spillefilm med begrensede midler og et budsjett på under 1 000 000kr? Og hvordan påvirker disse begrensningene produksjonsprosessen og stilen til filmen?* Disse spørsmålene har forsøkt å bli svart på gjennom å studere fire forskjellige lavbudsjettsproduksjoner med et budsjett på under 1 000 000kr. Gjennom de kvalitative metodene *auto etnografi, kvalitativt intervju og innholdsanalyse* så har fire filmer blitt studert: *Alle må dø, Skjærgården, Du og Meg, deg & Frank*, der sistnevnte var en studentfilm der jeg var blant annet manus og regissør og jeg brukte mine egne erfaringer som empiri. For de tre førstnevnte så ble regissørene fra hver av filmene intervjuet om erfaringene fra pre-produksjon og innspillingen av filmen. Innholdsanalyse ble brukt for å studere hvordan det lave budsjettet har en effekt på filmens stil. Denne delen av oppgaven kommer til å anvende teorien fra oppgavens teoretiske rammeverk og sammenligne det med funnene fra resultat- og analysedelen av oppgaven.

5.1 Kreativitet og restriksjoner

Ifølge Jon Elster, så kan det være hensiktsmessig for en kunstner (i dette tilfellet, en regissør) å ha begrenset antall valg. Ofte så kommer kreativitet gjennom å maksimere kunstnerisk verdi gjennom restriksjoner. Gjennom å studere og sammenligne disse filmene, så vil jeg konkludere med at dette kan være tilfellet, men ikke alltid. For både *Meg, deg & Frank* og spesielt *Du*, så var restriksjonene en stor del av den kreative prosessen og man kan si at filmene var et direkte produkt av begrensningene. I filmen *Du*, så var alle locationene valgt ut imens manus var skrevet. Det var også bestemt tidlig at rekvisitter, sett design, osv. skulle være minimal. Ifølge Tunge selv, så følte ikke dette restriktivt for kreativiteten, men førte heller til en mer «ren» film. I likhet med *Du*, så var *Meg, deg & Frank* også skrevet med begrensninger i tankene: så få locations som mulig og så få skuespillere som mulig. Dette kan gi en frihet, siden man da vet hva det er man IKKE kan gjøre i filmen og fører til at en tar kreative valg som både var stilmessige valg og som kan gjøre ting lettere. Et eksempel på dette er valget av håndholdt kamera, noe som førte til en mer effektiv innspilling, men også ga filmen en spesifikk stil og hjalp både regissør og skuespillerne i å være mer spontan. Denne måten å omfavne begrensninger et lavt budsjett medfører ser ut til å føre til en mindre stressende produksjon.

Alle må dø var også skrevet med begrensninger og budsjett i tankene og *Skjærgården* sitt manus ble valgt på grunn av at den var lavbudsjettsvennlig. Men i motsetning til *Du og Meg, deg & Frank*, så opplevdes ofte restriksjonene som mer negativ enn positiv og det var et inntrykk av at regissørene av *Alle må dø* og *Skjærgården* ikke fikk laget akkurat det de så for seg. I *Skjærgården*, så ble for eksempel effekter og stunts ikke så bra som Nordås hadde håpet på, grunnet den begrensede pre-produksjonstiden. I *Alle må dø*, så førte den begrensede pre-produksjonstiden og lave budsjettet til at de ikke fikk laget storyboards og planlagt vinkler før innspillingen, noe som førte til at de ikke fikk gjort de best mulige løsningene for hver scene. Istedenfor at denne restriksjonen opplevdes som kreativt inspirerende, så førte restriksjonene istedenfor til stress og skuffelse.

Selv om man er begrenset kreativt når man lager en lavbudsjettsfilm, så kan man være fullt så begrenset når man lager en film for NFI eller et studio. Istedenfor budsjettmessige begrensninger, så blir man heller begrenset i hva slags temaer man kan lage film om. Lavbudsjettsfilm gir en altså friheten til å ta opp mer kontroversielle (og kanskje mer personlige) temaer, siden man ofte ikke trenger å tenke på at man skal få en profitt ut av filmene. Det er også dette som skiller *Skjærgården* og *Alle må dø* mellom *Meg, deg & Frank* og *Du*. De to førstnevnte filmene var selvfinansierte med fem til seks ganger så høyt budsjett som de to sistnevnte filmene. Dette gir de førstnevnte filmene et større press og insentiv på å faktisk tjene tilbake pengene, mens de to sistnevnte filmene ikke har dette presset, siden filmene er såpass billig.

Elster mener at kunstnere driver som oftest med *lokal maksimering*, noe som vil si at man prøver å lage best mulig kunstnerisk verk med de midlene man har, i motsetning til *global maksimering*, der man prøver å lage for eksempel verdens beste film. Både Greni og Nordås, som førstnevnte regisserte *Alle må dø* og sistnevnte regisserte *Skjærgården*, mente at de ikke kunne forvente 100% kvalitet på filmen. Som Greni nevnte, så siktet han ofte på 70%. Tunge derimot, som regisserte *Du*, følte at han fikk laget den filmen han hadde lyst til å lage. Grunnen til at det kan være forskjell i hvordan de forskjellige regissørene forholder seg til restriksjoner og effekten den har på kreativiteten og produktet, kan rett og slett ha med hva slags ambisjoner de forskjellige regissørene har. Greni og Nordås, for eksempel, hadde tilsynelatende som mål å lage en mer klassisk sjangerfilm, noe som krever mer rekvisitter, skuespillere, sett design, osv. For Tunge derimot, så var hans mål å lage en kunstfilm som er

karakterbasert, noe som nødvendigvis ikke trenger rekvisitter, sett design, mange skuespillere, osv.

I det teoretiske rammeverket så har vi sett hovedsakelig på to restriksjoner: *pålagte restriksjoner* og *valgte restriksjoner*. Pålagte restriksjoner referer til de restriksjonene som man ikke har kontroll over og valgte restriksjoner referer til de restriksjonene man velger selv. For alle disse produksjonene så kan man se valgte restriksjoner allerede i manusfasen. Som nevnt tidligere så var location allerede valgt før manusskrivingen i det hele tatt begynte for både *Alle må dø*, *Du og Meg, deg & Frank*. *Du* er filmen som hadde flest valgte restriksjoner, der Tunge tok inspirasjon fra Dogme 95-reglene (mer om Dogme 95 i teoretisk rammeverk delen av oppgaven). Som nevnt tidligere så valgte Tunge å ikke ha rekvisitter, bare ha to skuespillere, bare ha naturlig lys, osv. *Meg, deg & Frank* hadde også lignende valgte restriksjoner, der det ble også valgt å ha bare naturlig eller praktisk lys, få skuespillere osv.

En tydelig pålagt restriksjon som alle filmene hadde, var restriksjonene det lave budsjettet medførte. Igjen så førte det lave budsjettet til få innspillingsdager noe som igjen førte til at regissørene måtte ta raske kreative valg og kompromiss. For eksempel så måtte Nordås velge et par kameravinkler for hver scene under innspillingen av *Skjærgården*, istedenfor å ha flere vinkler. Dette går igjen utover klippingen av filmen, siden man da har mindre materiale å velge mellom. Selv om dette ofte kan oppleves som en negativ ting, så kan dette tvinge regissøren til å ta mer tydelig valg under innspillingen, istedenfor å ta disse valgene under klippen. Dette kan også forhindre at man «overskyter», noe som vil si at man filmer for mange tagninger og vinkler slik at skuespillerne blir slitne og lei. Få innspillingsdager fører også til at filmene blir kortere, noe som alle filmene har tilfelles siden alle er under 90 minutter lange.

5.2 Lavbudsjettsproduksjon: kreativ himmel eller helvete?

I Frode Nordås sin artikkel *Lavbudsjettsproduksjon: Regissørens kreative og kunstneriske himmel eller helvete?* (Nordås, 2019), så mente han at lavbudsjettsproduksjoner ofte har et mye mindre crew enn en vanlig produksjon. Dette er noe som alle de fire filmene har tilfelles, i varierende grad. Som nevnt tidligere så hadde *Du* bare en person bak kamera, *Meg, deg & Frank* hadde fire personer bak kamera, *Skjærgården* hadde seks og *Alle må dø*

hadde i underkant av tjue personer bak kamera, noe som er mye i forhold til de andre nevnte filmene, men lite i forhold til en større produksjon.

Dette fører til at regissørene er tvunget til å ta for seg flere roller, noe som både kan være positivt og negativt. Det positive er at det kan føre til en mer effektiv innspilling, jo mindre folk på sett, jo kortere tid kan det ta å forflytte seg. Det at regissøren har flere roller, vil si at personen kan ta valg raskere uten å måtte forhøre seg med for mange andre avdelinger, som for eksempel produsent eller foto. Den negative effekten dette kan medføre er at regissøren ikke får fokusert 100% på regi-rollen og blir distraheret av sine andre roller.

Nordås skriver også i sin artikkel at action- og science fiction filmer ofte ikke er lavbudsjettsvennlige. Lavbudsjettsfilmer fokuserer da ofte på få skuespillere med få locations og ofte med eksisterende lys, enten praktisk eller naturlig. Dette er noe man kan se i alle av de fire filmene, der *Du* bare har to karakterer, *Meg, deg & Frank* har bare til sammen fire karakterer, *Skjærgården* har rundt ni karakterer og *Alle må dø* har atten karakterer, men de fleste er små og er ofte bare med i en eller et par scener. Både *Du* og *Meg, deg & Frank* brukte bare eksisterende lys og *Skjærgården* brukte for det meste eksisterende lys, men for inne scener så var det brukt enkle lysoppsett. *Alle må dø* i motsetning til de andre filmene brukte en god del lysoppsett, men som nevnt i resultat- og analyse-delen av oppgaven, så medførte dette mye stress og førte til ekstra langer innspillingsdager. Alle filmene foregår også hovedsakelig på én location, der alle filmene foregår for det meste på en hytte.

Ifølge Jim Cummings sin artikkel om lavbudsjettsproduksjon, så mente han at det skulle være mulig med dagens teknologi å lage en spillefilm på 10 til 14 dager uten hjelp av studio og med et lavt budsjett. Hvis man ser på produksjonene som har blitt studert så kan man konkludere med at det er mulig å lage en spillefilm på så kort tid og med veldig få midler, *Du* ble filmet på 5 dager og *Meg, deg & Frank* ble filmet på 16 dager, men etter egen erfaring så tror jeg filmen kunne blitt filmet på kortere tid. *Skjærgården* ble derimot filmet på rundt 18 dager og *Alle må dø* på litt over 20 dager, men man kan argumentere for at med et enklere manus, så kunne også disse filmene blitt filmet på 14 dager.

Disse lavbudsjettsproduksjonene har alle relativt få skuespillere, få locations, få innspillingsdager og få personer bak kamera. Helt fra manusfasen så er budsjett og restriksjoner tatt i betraktning og ofte så er location valgt ut før manuset blir skrevet. Disse

restriksjonene kan både ha positive effekter, der det gir filmskaperen muligheten til å skrive om hvilke tema de vil og kan ta sjanser og eksperimentere, men de er også begrenset i hva de faktisk kan skrive, der ofte visse sjangere som sci-fi og actionfilmer er ute av bildet. Med dagens teknologi så er det nå fullt mulig å lage en spillefilm med et budsjett på godt under 1 000 000kr, men det er ikke uten begrensninger og begrensninger er ofte nøkkelordet når det gjelder disse type produksjonene. Disse lavbudsjettsproduksjonene kjennetegnes med hvor minimal og begrenset mange av aspektene i disse filmene er, både når det gjelder pre-produksjon, innspilling og selve sluttproduktet.

Referanseliste

- Bruun, H. (2016).** Qualitative interviews in media production studies. Paterson, C., David, L., Anamik, S. & Zoellner, A. (Red.) *Advancing Media Production Research*. (s. 131-146). Palgrave Macmillan.
- Chang, H. (2008).** *Autoethnography as Method*. Routledge.
- Cummings, J. (2018).** *The Short to Feature Lab Curriculum*. Medium.
<https://jimmythatsme.medium.com/shorttofeaturecurriculum-b645dbaeae25>
- Elster, J. (2000).** *Ulysses Unbound*. Cambridge University Press.
- John, J. & Joyce, H. (2020)** Pushing the boundaries: creativity and constraint in Australian screen production. Lambert, A. & Ryan, M. (Red.) *Studies in Australasian Cinema, Issue 4, 2020* (s. 130-143). Routledge.
- Maaß, M. (Regissør). (2006).** *Don't Try This at Home: From Dogma to Dogville*. [Film]. Filmgalerie 45.
- Nordås, F. (2019).** *Lavbudsjettsproduksjon: Regissørens kreative og kunstneriske himmel eller helvete?* BAM Lillehammer.
- Østbye, H., Helland K., Knapskog K., Larsen, L. O. & Moe, H. (2013).** *Metodebok for mediefag*. (4. utgave). Bergen, Bokforlaget.
- Patton, M. Q. (2001).** *Qualitative Research & Evaluation Methods*. (3. utgave). SAGE Publications.
- Philipsen, H. (2009).** *Constraints in Film Making Processes Offer an Exercise to the Imagination*. Seminar.Net.
- Puijk, R. (2016).** Forskning på produksjon av levende bilder. Eva, B., Helseth, T. & Puijk, R. (Red.) *Bak kamera: Norsk film og TV i et produksjonsperspektiv*. (s. 9-28). Oplandske Bokforlag.
- Richardson, L (2000).** Writing: A Method of Inquiry. Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (Red.) *Handbook of Qualitative Research* (2. Utgave, s. 923-948) SAGE Publications.
- Rose, G. (2016).** *Visual Methodologies* (4. utgave). SAGE Publications.
- Sandersen, K. (2019).** *Dokumentanalyse / Innholdsanalyse*.
- Syvertsen, T. (1998).** *Dokumentanalyse i medievitenskapen: Tilgang, kildekritikk, problemstillinger*.
- Trier, L. & Vinterberg, T. (1995).** *The Vow of Chastity*.
- Wall, S. (2008).** *Easier Said than Done: Writing an Autoethnography*. SAGE Publications.

Vedlegg 1:

Intervjuguide

Bakgrunnsinformasjon:

-Hva slags utdanning har du?

-Hva slags yrke har du?

-Hva er din tidligere filmerfaring?

-Hvilken motivasjon hadde du for å lage filmen?

Preproduksjon/finansiering:

-Hvordan fikk du ideen til filmen?

-Hvordan visste du ut at dette prosjektet var mulig å gjennomføre?

-Tror du at du hadde laget den samme filmen hvis du hadde hatt et høyere budsjett?

-Hvor lang tid brukte du på pre-produksjon?

-Hvordan tenkte du budsjett når manus ble utviklet/valgt?

-Er det noe du ville ha gjort annerledes i denne fasen av prosjektet?

-Hvordan fikk du tid til å få laget filmen?

-Hvordan planla du produksjonen?

-Hva var budsjettet på filmen?

-Hvordan fikk du tak i penger?

-Søkte du etter støtte? Hvorfor/hvorfor ikke?

-Hvordan fikk du tak i skuespillere og besetning?

-Hvordan fordelte dere budsjettet? Fikk skuespillere og besetning lønn?

-Hvordan fikk dere tak i utstyr til innspillingen?

-Noe du ville gjort annerledes når det gjaldt budsjettering av filmen?

Produksjon:

-Hvor mange innspillingsdager var det?

-Fikk skuespillere og besetning lønn?

-Gjorde dere noe spesifikt for å øke produktiviteten på setet?

-Hadde du flere roller under innspilling? Hvilke roller og hvordan opplevde du det?

-Hva slags valg ble tatt for å holde budsjettet nede?

-Ble estetiske/kreative valg tatt på grunn av budsjettet?

-Opplevde du det som restriktivt med et så lavt budsjett?

-Følte du det var noen fordeler med disse restriksjonene?

-Hadde dere noen «dogmer»/selvinnførte restriksjoner for produksjonen?

-Hvor mange var dere under innspillingen?

-Hva ville du gjort annerledes hvis du hadde hatt flere midler?

-Hvordan opplevde du å være på sett med et lavt budsjett/restriksjoner?

-Er det noe du ville gjort annerledes under innspillingen?

-Er det noe du vil tilføye?

-Hva er de tre viktigste rådene du ville gitt til noen andre som skal lage film uten penger?

-Hva lærte du av prosessen?

