

«Innsikt – Estetiske ambisjoner og økonomiske realiteter i lavbudsjettfilmproduksjon»

Master i Kunstfag 2020/2021

Marthe Løvik Markussen

VEILEDER

André Eiermann,
Tor Jørund Føreland Pedersen

Universitetet i Agder, [2021]

Fakultet for kunst
Institutt for visuelle og sceniske fag



Forord

Hvor begynte ideen om å ta Master i Kunstfag? Hva sådde tanken om å studere «noen år ekstra»? Etter Videregående Skole i Knarvik begynte jeg på Bømlo Folkehøyskole på teaterlinjen. Her fikk jeg mitt første, ordentlige møte med teater, skuespill og musikal. Dette vekket noe i meg som jeg tidligere hadde vært altfor sjenert til å prøve ut. Nærlig skuespillerkunsten. I alle år bare jeg drømte om å gjøre det, beundre de som sto på scenen og som jeg så på TV-skjermen. Nå stod jeg plutselig der selv og kjente på den fantastiske følelsen av nervøsitet, men også en enorm glede. Teater ble momentant den retningen jeg ville satse på videre. Etter folkehøyskolen søkte jeg meg inn på Universitetet i Agder sin faglærer i teater linje. Blant de på restplass-listen. Jeg klarte ikke å la vær når jeg så muligheten foran øynene mine. Dermed ble jeg en UiA-student, og det har jeg vært i over 5 år høsten 2021.

Etter 3 år og en Bachelorgrad i ryggsekken var jeg fortsatt ikke klar til å forlate den trygge skolebenken og den populære student-tilværelsen. Jeg ville ha mer kunnskap, flere ben å stå på – mer å kunne bruke i arbeidslivet og gode erfaringer. Jeg ønsket også å bruke masteren til å virkelig få en fot innenfor det arbeidslivet jeg er så lidenskapelig glad i: nemlig film. Hvorfor ikke bruke denne verdifulle tiden som masteren gir meg, til å virkelig få utfoldet meg i filmmiljøet i Kristiansand, kanskje skape et navn for meg selv? Denne masteroppgaven kommer til å vise en refleksjon over denne spennende prosessen som er å skape en spillefilm fra bunnen av, med minimalt av hjelpemidler og budsjett, men med fire kreative hoder og en stor dose filmnerd entusiasme hadde vi troen på prosjektet.

Jeg vil gjerne takke mine student-kollegaer for det gode samarbeidet, minnene vi har skapt sammen i prosessen og alt arbeidet – både svette, blod og tårer – vi har lagt inn i denne spillefilmen. Tusen takk. Ikke minst takk til mine to støttespillere som aldri har tvilt på mitt til tider urealistiske karrierevalg: mamma og pappa – som med glede kommer med ideer til både filmscener og karakterer over de daglige telefonsamtalene. Også må jeg få takke samboeren min som har vært min private taxisjåfør og pipe-røykende statist.

*Marthe Løvik Markussen
Kristiansand Høst 2021*

Sammendrag

Jeg valgte en praksisbasert masteroppgave, hvor mitt praktiske arbeid er filmen «Innsikt» som jeg og tre andre har produsert sammen i over ett år. Denne masteroppgaven tar for seg mine erfaringer fra filmproduksjonen, og jeg tar utgangspunkt i min opplevelse gjennom oppgaven i lys av funnene jeg har gjort. Erfaringene jeg samlet gjennom filmproduksjonen ga meg interessen for det som endte opp med å bli min problemstilling for masteroppgaven: «Hvordan påvirkes estetiske valg i kostyme, sminke og rekvisitter i en sci-fi lavbudsjettsfilm?» Det praksisbaserte delen av masteren vil bli en visning av filmen «Innsikt», etterfulgt av en muntlig presentasjon og diskusjon.

Mine erfaringer fra filmproduksjonen blir grunnlaget for å besvare problemstillingen, og dette vil bli satt i lys av relevant teori, som dermed blir drøftet i samsvar med funnene jeg har gjort meg. Underveis i filmproduksjonen opparbeidet jeg meg en logg, som bestod av tekster, stikkord, mange bilder og «moodboards», som har vært et verktøy for meg i genereringen av denne masteroppgaven.

I chose a practice-based master's thesis, where my practical work is the movie "Innsikt"/"Insight" which me and my three friends have been working on for over a year. This master's thesis focuses on my experiences throughout the film production, and I base the master's thesis upon my encounters considering my findings. The experiences I gather throughout the film production gave me the interests for what ended up to being my main question for the master's thesis: "What influences the esthetic choices in costumes, makeup and props in a science fiction low budget movie production?" The practice-based part of the master's thesis will be a presentation of the movie "Insight", followed by an oral presentation and discussion. My experiences from the film production will be the base for answering the main question, and will be put considering relevant theory, which I later will discuss considering my findings. Throughout the film production I acquired a log, which consists of writings, keywords, and lots of pictures and moodboards, thus have been a tool for generating this master's thesis.

Innholdsfortegnelse

Forside	s.1
Forord	s.2
Sammendrag	s.3
Innholdsfortegnelse	s.4
1. Innledning	s.5
1.1 Problemstilling	s.5
1.2 Forskningsinteresse	s.6
1.3.0 Begrepsavklaring	s.6
1.3.1 Estetikk	s.7
1.3.2 Ambisjon	s.7
1.4 Struktur i oppgaven	s.8
1.5.0 Handlingsreferat av filmen «Innsikt»	s.8
1.5.1 Hva er min hovedrolle i filmprosessen?.....	s.9
1.5.2. Interesse for det estetiske	s.10
2. Lavbudsjettsfilmproduksjon	s.11
2.1 Inntekt	s.12
2.2 Sminke	s.12
2.3 Kostyme	s.13
2.4 Rekvisitter	s.13
3. Metode	s.14
3.1.0 Selvstudie	s.15
3.1.1 Autoetnografi	s.15
4. Estetisk erfaring	s.17
5. Sjanger	s.18
5.1 Science fiction.....	s.18
6. Charles Sanders Peirce	s.19
6.1 Raymond Bellour	s.20
6.2 Å skape symbolske meninger	s.20

7. Black Mirror	s.21
8. Drøfting av funn	s.22
8.1 Sjangerspesifikke rekvisitter	s.22
8.2 Rekvisitt: nøytraliseringsapparat og fremtidspistol	s.24
8.3 Rekvisitt: sporingschip	s.27
8.4 Rekvisitt: elektrosjokkpistol	s.29
8.5 Rekvisitt: VR-ørepropper	s.30
8.6 Sminkevalg	s.33
8.7 Sminke: spesialeffekter	s.34
8.8 Sminke: gammel/ung	s.38
8.9 Sminke: karakteren «Era»	s.43
8.10 Sminke: den virtuelle virkelighet	s.46
8. 11 Kostymevalg	s.49
8.12 Kostyme: karakteren «Era»	s.51
8.13 Kostyme: den virtuelle virkelighet	s.57
9. Konklusjon	s.60
10. Litteraturliste	s.66

1. Innledning

Følgende er min masteroppgave i KF-500 – Master i Kunstfag ved Universitetet i Agder. Denne masteroppgaven bygger på mine erfaringer og opplevelser, og er knyttet spesifikt opp mot filmproduksjonen «Innsikt» (mitt kunstneriske utviklingsarbeid) som jeg har tatt del av. Refleksjonen vil ta perspektiv fra et kunstnerisk ståsted med utgangspunkt i estetikken i film. Fokuset vil være på mine personlige erfaringer i feltet, som jeg reflekterer over i tråd med relevant teori, etterfulgt av en drøfting over hva jeg har oppdaget underveis.

1.1 Problemstilling

Den tyske filosofen Alexander Gottlieb Baumgarten knyttet begrepet «estetikk» opp imot det «skjønne» og mot ens «sanselige opplevelser. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 11) Han blir sett på som grunnleggeren av fenomenet estetikk. I motsetning har vi den tyske filosofen Johann Karl Friedrich Rosenkranz, som så på estetikken «skjønne» hånd i hånd med det «heslige.» (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 155)

Jeg skal se på de estetiske valgene jeg tok i filmen vår «Innsikt» med fokus på sminke, kostyme og lokaler. Under kapitlet «begrepsavklaring» vil jeg gå nærmere inn på hvordan jeg vil bruke begrepet «estetikk» i kontekst av min oppgave.

I samsvar med estetiske ambisjoner og økonomiske realiteter underveis i filmproduksjonen, har jeg kommet frem til problemstillingen:

Tittel:

«Innsikt: Estetiske ambisjoner og økonomiske realiteter i lavbudsjettfilmproduksjon»

Problemstilling:

«Hvordan påvirkes estetiske valg i kostyme, sminke og rekvisitter i en sci-fi lavbudsjettfilm?»

1.2 Forskningsinteresse

Tilknyttet problemstillingen har jeg noen forskningsspørsmål, som jeg skal belyse i oppgaven min.

1. Hvordan utfordrer sjangeren sci-fi den estetiske troverdigheten?
2. Hvordan er det å lage en lavbudsjettspillefilm i sjangeren sci-fi?

Det er mye jeg har hatt lyst til å belyse av opplevelser og erfaringer fra filmproduksjonen: fordi prosessen har vært en stor læringskurve for meg. Ønsket med forskningsspørsmålene er å få innsikt i tematikken rundt problemstillingen, og konkretisere innholdet av oppgaven.

1.3 Begrepsavklaring

Jeg ønsker her å tydeliggjøre mine tanker rundt begrepene brukt i problemstillingen, og i forskningsspørsmålene, som kommer til å være gjennomtreddende i oppgaven min. Dette for at du som leser skal forstå konteksten jeg bruker begrepene i.

1.3.1 Estetikk

Begrepet «estetikk» har mange definisjoner, og jeg vil begrense betydningen av ordet og tydeliggjøre hvor fokuset på begrepet kommer til å være gjennom min oppgave.

I følge Baumgarten blir begrepet som sagt brukt til å vise til det vakre og skjønne – både i kunsten, men også i naturen rundt oss (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 11). For Baumgarten ble begrepet en egen filosofisk anseelse, og han definerte det som en vitenskap av den sanselige opplevelsen (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 11) Estetikk berører sansene våre – hvordan vi møter kunsten gjennom blikket, gjennom hørselen, ved å berøre det. Hvordan den sanselige opplevelsen er for publikummet som ser filmen, og hvordan det visuelle påvirker denne opplevelsen. Gjennom begrepet «estetikk» ønsker jeg å gå dypere inn på estetikk som en troverdighetsfaktor. Baumgarten nevner i sammenheng med «estetikk» begrepet «sannhet». Her viser han til «sannhet» som en del av produktets virkning: at forestillingen av produktet er sannsynlig, troverdig og eksakt - jo mer sannhet er det. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 15)

Min arbeidsoppgave som sminkør i filmproduksjonen var å levere troverdige karakterer – med fokus på utseende. At sminken var utført troverdig, og at publikum *tror* på universet vi skaper i filmen. Jeg vil også ha fokus på estetikken og dens troverdighet opp imot sjangeren sci-fi: for eksempel at rekvisittene passer fremtidsaspektet.

1.3.2 Ambisjon

I tittelen på masteroppgaven bruker jeg begrepet «ambisjon», og da i sammenheng med estetikk. Ordet «ambisjon» alene vil jeg i denne oppgaven belyse i form av hva målsettingen for resultatet av arbeidet mitt er. Målet mitt med arbeidet jeg har utført i produksjonen er å skape et troverdig univers med tanke på det estetiske i filmen. Konkret vil dette være utførelsen av sminken, sammensetningen av kostymer og påliteligheten av rekvisittene.

1.4 Struktur i oppgaven

Jeg skal nå gå inn på hvordan strukturen er i oppgaven, slik at det blir oversiktlig for dere som leser oppgaven min. Innledningsvis vil jeg gå inn på min rolle i filmprosessen, et kort referat over filmen og deretter hvor min interesse for det estetiske oppstod.

Deretter vil jeg gå inn på metodene jeg kommer til å anvende i oppgaven knyttet opp mot teorien og hvordan jeg har kommet frem til funnene mine. Etter «metodekapittelet» går jeg inn på relevant teori for oppgaven og dens problemstilling. Her skriver jeg konkret teorifunn, som jeg senere skal dra inn i drøftinger. Etter «teorikapittelet» kommer drøftingene mine i henhold til teorien, hvor jeg tar for meg spesifikke funn som jeg knyttet opp mot teori i samsvar med problemstillingen. Etter «drøftingskapitlene» så går jeg inn i et avsluttende «konklusjonskapittel» hvor jeg svarer på problemstillingen i lys av hva jeg har lært og funnet ut av i drøftingsprosessen.

1.5 Handlingsreferat av filmen «Innsikt»

Regi: Alexander F C Johansen, Knut André Skagestad

Produksjon: Innsikt Movie Crew

Produsent: Marthe Løvik Markussen, Åshild Bjørnstad, Alexander F C Johansen, Knut André Skagestad

Manus: Knut André Skagestad

Foto: Alexander F C Johansen

Kostymer/sminke: Marthe Løvik Markussen, Åshild Bjørnstad

Alder: 15

Filmen følger 14 år gamle Nathaniel sitt liv. Han er barnet til foreldrene Emma og Liam som gjennom familieplanleggings-klinikken hadde kommet frem til det perfekte barnet. Det var derimot ikke første gang de var gravide. Det hadde seg nemlig slik at de allerede hadde vært hos Family 1st-klinikken opptil flere ganger, men ikke valgt å beholde de barna. Family 1st gir foreldre, muligheten til å se fremtiden til deres ufødte barn i opptil 18 år frem i tid. Dette forklarer klinikken gjennom gode algoritmer og studier som gir dem muligheten til å gjennomføre en slik undersøkelse. Men sannheten bak fasaden er at klinikken bruker en

hemmelig tidsmaskin som kan ta imot transkripter fra fremtiden tilbake til nåtiden. Transkriptene gi foreldrene grunnleggende, supernøyaktige detaljer om barnets fremkommende liv. Hvordan klinikken gjennomfører dette er å sende en agent, «Guardian Angel», som følger etter familien fra barnet er født og opp til så mange år foreldrene ønsker informasjon om barnet. Agenten leverer regelmessige logger til klinikken underveis slik at de får en samlet, nøyaktig transkript sendt tilbake til nåtiden med informasjon til foreldrene som venter spente på klinikk-kontoret. Utfordringen i filmen er at Nathaniel begynner å skimte denne agenten i sidesynet, og begynner å spionere tilbake på spionen og loggfører alle bevegelser. Men det Nathaniel ikke vet er at jo mer han snoker i agentens bevegelser, jo mer setter han sin egen eksistens i fare. For det har seg slik at klinikken da har muligheten til å eliminere hele Nathaniel sin eksistens med bare noen simple ord: «deres barn er ikke det barnet dere er ute etter, beklager ...»



(Figur 2, utklipp fra «innsikt»)

1.5.1 Hva er min hovedrolle i film-prosessen?

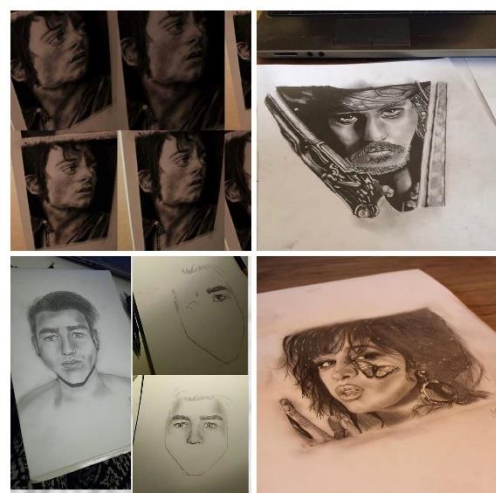
Mitt ansvarsområde i produksjonen (i samarbeid med en annen) var for sminke, kostyme og rekvisitter. Jeg tok de avgjørende beslutningene for de estetiske valgene i filmen, rettet mot sminke, kostyme og rekvisitter. Underveis hadde jeg dialog med resten av gruppen, slik at de til enhver tid hadde informasjon om hva valg jeg foretok meg og var innforstått med disse valgene. I neste kapittel skal jeg gå inn på hvor min interesse for det estetiske oppstod.

Jeg hadde underveis i filmproduksjonen flere ansvarsområder som kan deles inn i to kategorier: planleggingsfasen før innspilling startet og i selve filminnspillingen. Arbeidsoppgavene spredte seg fra budsjett, til sosiale medier, kontaktperson, kommunikasjonsansvarlig, finne samarbeidspartnere, søke om midler, til å være skuespiller i filmen. Jeg kommer ikke til å gå inn på nevnte roller, men videreføre fokuset mot arbeidsoppgavene jeg hadde som er rettet mot det estetiske i filmen.

1.5.2 Interessen for det estetiske

Hvor oppstod min interesse for sminke?

Helt siden jeg var liten har jeg tegnet – alt fra tegneserier til portrettbilder. Å fange uttrykket av et ansikt og få det detaljert fremstilt på et A4 ark. Når jeg ble eldre og introdusert for sminke, så fant jeg fort likhetene mellom det å tegne og det å sminke. (Figur 3 og 4, private bilder – viser tegninger jeg har gjort)



(Figur 3, private bilder)



(Figur 4, privat bilde)

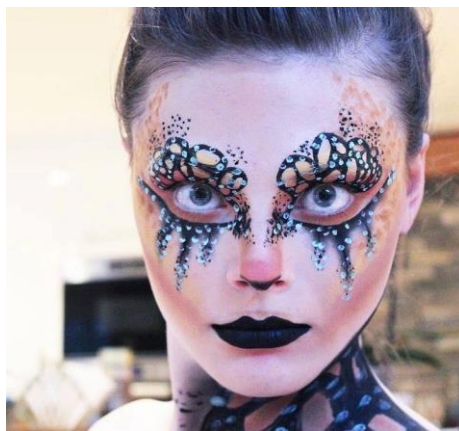
Å skyggelegge et ansikt er det samme som konturere i sminkespråket. Man plasserer skyggene i forhold til hvordan lyset treffer ansiktet, mye som minner om hvor man velger å plassere skyggene i form av sminke. Plasserer man mørkere farger i utkanten av øyelokkene og lyse farger i øyekroken innerst mot nesen vil gi en illusjon av større og mer våkne øyner. Dette er noe jeg ser igjen når jeg tegner portrettbilder. Med sminke kan man forsterke kvalitetene i et ansikt – få frem kinnbeina enda mer, gjøre øynene større og mer intense eller forsterke de unike trekkene man har. Sminke kan også skjule og dekke over områder og «skavanker» - det du ikke ønsker å fremheve, men heller gjemme.

Interessen for kostyme startet da jeg leste anime-bøker når jeg var på barneskolen, og jeg så hvor fine kimono draktene var (nasjonaldrakten i Japan). Dette inspirerte meg og jeg begynte å tegne

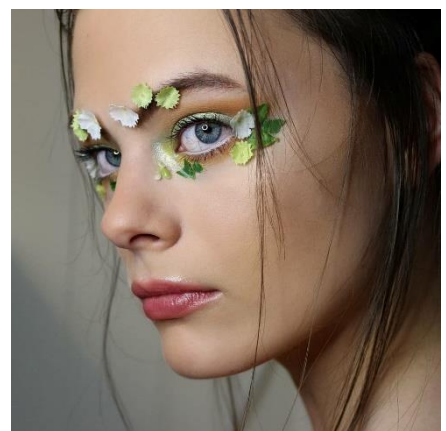
mine egne versjoner av kimono, og etter hvert kjøpte jeg og moren min inn stoff slik at jeg kunne sy egne klær til dukkene mine. Når jeg startet med teater på Videregående blusset denne interessen opp igjen, og jeg har deretter alltid jobbet i kost og mask gruppene under produksjoner. Å ha ansvar for de estetiske valgene i form av kostyme og sminke er en lidenskap jeg har. Jeg liker selv å stå på scenen, og merker som skuespiller at kostyme har stor effekt for hvordan jeg kommer inn i karakteren min. Når jeg velger kostymer for en karakter, så er dette for å skape et spennende/vakkert/underholdende visuelt bilde, men også for å få frem selve karakteren og dens personlighet. (Figur 5/6/7 private bilder – viser sminke jeg har gjort)



(Figur 5, privat bilde)



(Figur 6, privat bilde)



(Figur 7, privat bilde)

2. Lavbudsjettsfilmproduksjon

Jeg vil nå gå nærmere inn på økonomien i filmproduksjonen, og hvordan dette påvirker de estetiske valgene. «Innsikt» kvalifiseres som det man kaller en amatør «lavbudsjettsfilm», som vil si en film som er uavhengig, og har ingen til lav finansiering (ikke støttet av regionale støtteordninger). Ved lavt budsjett, så menes det at man lager film med en begrenset økonomi – derfor må en tilrettelegge filmens gang og innhold deretter. Tilrettelegging vil si at man må begrense utgiftene til bestemte områder, og prioritere områder som er viktig for å realisere filmens ambisjoner. (Andersson, 2011, s. 45)

Budsjettet jeg hadde å jobbe rundt var på knappe 20 000 kr. Dette skulle bli fordelt på områder som leie av lokaler, sminke og kostyme, transport, rekvisitter og scenografi, innkjøp av utstyr og leie av eventuelle teknikere og musikere.

2.1 *Inntekt*

Jeg startet med å skrive søknader til ulike støtteordninger innenfor kunst og kultur - feltet. Gjennom dette skaffet vi en sum penger fra den offentlige støtteordningen «SiA kulturfond» (5000.-). Deretter startet vi en crowdfunding-kampanje. Her fikk vi profesjonelle råd fra eksperter i crowdfunding på handelshøyskolen ved UiA. Gjennom denne kampanjen fikk vi inn den største andelen av det endelige budsjettet. Når det nærmet seg slutten av 2020, så meldte vi oss på den årlige «før-juls-pitchen» hos Sørnorsk filmsenter, men fikk dessverre ikke støtte herfra. I desember bestemte vi oss for å ta det i våre egne hender: vi arrangerte en julefotografering. Jeg annonserte arrangementet på «Innsikt» sine sosiale medier, og det viste seg å være en effektiv måte å tjene penger på kort tid.

Med et budsjett på 20 000 kr måtte jeg være kritisk til utgiftene, og hele tiden være bevisst på hvor pengene gikk. Jeg skal nå ta for meg områder av budsjettet som er knyttet til det estetiske (sminke, kostyme, rekvisitter, lokaler), og hvilke økonomiske utfordringer jeg møtte på underveis.

2.2 *Sminke*

Utfordringer jeg møtte på i budsjettet for sminke kan deles inn i tre kategorier:

1. Smittevern/Covid-19
2. Tilstrekkelig med produkter
3. SFX – sminke (spesialeffekt sminke)

1: Grunnet smittevernregler ble jeg nødt til å bruke deler av budsjettet på smittevernsprodukter: antibakk, antibakkservietter, tilstrekkelig med koster/svamper, munnbind og hansker.

2: Bygge opp en samling av aktuelle sminkeprodukter. Det er viktig å ha tilstrekkelig med sminkeprodukter for å kunne tilpasse seg enhver skuespiller, og dens utseende. Ikke minst for å oppnå spesifikke effekter: trøtte øyner, blekt ansikt eller skarpe kinnbein.

3: «Innsikt» er knyttet mot sjangeren «sci-fi» og i den sammenheng måtte jeg tilgjengeliggjøre spesialeffekt sminke. Jeg prioriterte SFX-sminke, som et estetisk valg knyttet mot sjangeren: for å kunne oppnå effekter som kulehull og rennende blod. Jeg kommer mer inn på dette tema under «drøftings»-kapittelet.

2.3 Kostyme

For å være økonomisk bevisst på valgene jeg gjorde av kostyme innkjøp, så skrev jeg en prioriteringsliste:

1.Klinikkansatte

-Jobber på familieplanleggings klinikken under sjefen av klinikken: «Era».
-Sykehus/klinikk uniform.

2.Era

-Overhodet på familieplanleggingsk klinikken.
-Antagonisten.
-Rød, fremragende dress.

3.VR

-VR: virtuell virkelighet – et spill hovedpersonen spiller med vennene sine.
-Fantasi/spill verden kostymer.

4.GA-55

-GA-55: spionerer på hovedpersonen.
-jobber for familieplanleggings klinikken.
-Mystisk, mørke klær.

De estetiske ambisjonene jeg hadde til kostymene var høye, og budsjettet utfordret dette. Ønsket var å kunne skreddersy og tilpasse alle karakterens kostymer, men realistisk sett opp imot økonomien, så var ikke dette overkommelig. Prioriteringslisten involverer kostymer som jeg valgte å bruke mer av budsjettet på. Dette er fremtredende kostymer som er med på å skape universet i filmen. Jeg kommer tydeligere inn på dette under tema «kostyme» i drøftingskapittelet.

2.4 Rekvitter

Prioriteringslisten for rekvisitter er basert på hva gjenstander fra manuskriptet, som er med på å skape universet i filmen, og spesielt «sci-fi» aspektet av filmen:

1.Nøytraliseringsapparat

Nøytraliseringsapparatet blir brukt som et våpen av klinikken, for å «nøytralisere» uvedkommende/trusler. Når noen blir «nøytralisert» så gjør det vedkommende svimete, ikke til stede, søvnig, døsig.

2.Elektrosjokkpistol

Elektrosjokkpistolen blir brukt av hovedpersonens venn, som våpen for å komme seg inn på klinikken.

3.Sporingschip

Sporingschipen blir et verktøy for hovedpersonen for å kunne følge bevegelsene til spionen «GA-55.»

4.Fremtidig pistol

Fremtidig pistol: fremtidsrettet, sci-fi inspirert pistol som dreper vedkommende og etterlater kulehull og en slags elektrisk sjokk. Brukes i slutten av filmen mellom «Era» og «GA-55»

5.VR-øreplugger

Et apparat hovedpersonen bruker for å komme «inn» i den virtuelle virkeligheten.

Rekvisittene nevnt ovenfor er svært spesifikke, og dermed noe jeg selv måtte skape/sette sammen av produkter jeg kjøpte inn. Deler av scenografien kjøpte jeg gjennom nettsiden Finn.no: her fant jeg møbler til en rimelig pris, og til tider uten kostnader. Jeg kommer

inn på hvilke kreative løsninger jeg måtte ta underveis i prosessen for å oppnå estetikken jeg var ute etter når det gjelder rekvisitter.

3. Metode

Jeg har valgt en praksisbasert variant av masteroppgaven, som innebærer en skriftlig refleksjon, visning av et kunstnerisk utviklingsarbeid og et muntlig framlegg. I dialog med refleksjonen, så ønsker jeg å få frem mine personlige opplevelser og erfaringer fra filmproduksjonen. Jeg er selv deltaker i det kunstneriske prosjektet, og informasjonen jeg har samlet fra filmproduksjonsprosessen er fra mine egne observasjoner. Det vitenskapelige perspektivet av denne oppgaven vil være fra meg som deltakende observatør – hvor jeg arbeider direkte i feltet. (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 100).

Et paraplybegrep som ligger til rette for metodene jeg har valgt å bruke i denne oppgaven er «kvalitativ». Det er ikke en direkte definisjon av begrepet, men en måte å se det på er at man som forsker har interesse for å beskrive hvordan noe oppleves og erfares - man har et ønske om å oppklare og berike menneskelige erfaringer og opplevelselses-prosesser (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 15).

Det finnes mange ulike innganger til kvalitativ måte å forske på, og jeg har valgt å ta søkelyset mot selvstudie og derav Autoetnografi (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 100). Innunder dette bygger mye av min empiri opp på loggføringen jeg gjorde under produksjonen. Mine erfaringer fra prosessen ekspanderer fra loggen, og i kombinasjon med hva jeg minnes fra opplevelser skal jeg undersøke prosjektet mitt i lys av relevant teori.

3.1 Selvstudie

Gjennom en selvstudie så er det store fokuset på «selvet.» Det du selv har erfart, og hva du selv har opplevd i prosessen. Det finnes kritikk mot bruken av dette perspektivet mot «selvet» og derav Autoetnografi. Kritikken fremhever det faktum at interessen om selvutforskning er rettet mot en selv og ens nærmeste (dem som kjenner personen), og er ikke interessant for andre. Et argument mot dette er at selvstudie, dine personlige opplevelser, er avhengig og involverer andre – fordi dine erfaringer/opplevelser/fortellinger er sosialt konstruert, og dermed ikke ser bort ifra det sosiale. Dette hever erfaringene til å ikke bare være rettet mot en selv, men opplevelsene er i samsvar med sosiale sammenhenger (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 206).

Jeg har gjennom filmprosessen loggført dagene, og skal bruke denne loggen til å minnes mine opplevelser fra produksjonen. Denne loggen består av skisser, bilder og viktige valg i produksjonen. For å få frem relevante opplevelser, så anvender jeg metoden «Autoetnografi» til å skissere mine opplevelser på.

3.1.1 Autoetnografi

Jeg ble først introdusert for «Autoetnografi» i faget KF-402-1 «Vitenskapsteori og metode» høsten 2019. Da fikk vi i oppgave å gå sammen, to og to, hvor vi skulle gå en tur sammen – en tur vi byttet på å guide hverandre– og i ettertid skrive om denne opplevelsen. Jeg kunne velge selv hvordan jeg ville forholde meg til min turpartner: om jeg skulle være passiv eller aktivt observerende /deltakende.

For å få bedre forståelse av begrepet «Autoetnografi» så bryter vi det opp slik:

Ordet «auto» tyder «selv»: selvet er forskeren selv, som i den sammenheng gjør seg selv til et formål for undersøkelse og refleksjon (observasjon.) «Etno» tyder så «kultur», og bygger på at selvet/forskeren retter sin observasjon mot det han/ho skal studere, og den konteksten det befinner seg i – her oppstår erfaringer og opplevelser gjennom forskerens handlinger, og på denne måten formes også forskeren selv (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 205). Den siste delen av begrepet «Autoetnografi» er ordet «grafi» som viser til den vitenskapelige-prosessen: hvorav forskerens personlige opplevelser og erfaringer går fra egne innsikter, til vitenskapelig data – gjennom den kvalitative undersøkende prosessen. (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 205).

«Autoetnografi» bygger på alle sansene, tankene og hva du måtte føle gjennom en selvrefleksjon. En skal gjennom «Autoetnografi» kunne ha muligheten i kraft av det partikulære lære mer om det som er generelt (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 215). Spesielle begivenheter kommer til overflaten, og de personlige erfaringene blir verktøy og bidrag for forståelse/innsikt i den konkrete og generelle teksten (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 211).

Min posisjon i forhold til det jeg skal studere, er at jeg er deltaker i selve studiet: jeg skal studere hvordan de estetiske valgene påvirkes innenfor kostyme, sminke og lokaler/rekvisitter i en sci-fi lavbudsjettfilm. Jeg befinner meg som deltaker i selve studiet – som ansvarlig for sminke, kostyme og rekvisitter. I motsetning til at jeg må integrere meg inn i studiet jeg ønsker å identifisere meg med, så er jeg allerede en del av det fra før. Jeg har ikke kunnskap med å være produsent i en filmproduksjon av formatet spillefilm fra før. Derimot så har jeg erfaring fra å være statist i spillefilmer, serier, kortfilmer og har vært delaktig i mindre produksjoner som kortfilmer og sketsjer. Min rolle som medlem i dette felleskapet er at jeg fra før er

sminke/kostyme/rekvisitt ansvarlig og skuespiller i prosjektet jeg studerer. Dette kan minnes om beskrivelsen av etnografier som er basert på «fullkomment medlemskap.» «Fullkomment medlemskap» tyder at forskeren er fullt integrert i det felleskapet han/ho studerer. (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 208).

Ved å bruke «Autoetnografi» som verktøy i min oppgave til å fremheve mine erfaringer og opplevelser, ønsker jeg å skape innsikt i oppgaven min knyttet mot det kunstneriske utviklingsarbeidet.

4. Estetisk Erfaring

Den amerikanske filosofen og pedagogen John Dewey hevder at erfaring er basert på ens samspill med omgivelsene – da som noe man gjennomgår. Dermed i den sammenheng kan bare kombinasjonen mellom kunst og estetisk erfaring, kun forståes gjennom erfaring generelt. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 196)

For å virkelig nå inn i *en* erfaring, så må materialet vi erfarer nå inn til en fullførelse – dermed kan en skille denne erfaringen fra tilstrømmingen av andre erfaringer, og derfor bli en integrert egen erfaring. Da bærer denne egne erfaringen en individualiserende kvalitet og er i seg selv en helhet. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 196)

Gjennom det som er en tankeerfaring så når man en slags konklusjon på erfaringen. Når en tankeerfaring har nådd en konklusjon, så blir premissene bak tankeerfaringen tydelig. Det kommer tilstrømninger av forslag til en endelig konklusjon av tankeerfaringen, men til slutt vil en komme til en slags konklusjon av erfaringen som gjør den fullbyrdet. Erfaringen har i seg selv en egen estetisk kvalitet, og strukturen bak erfaringen gir denne kvaliteten en drivkraft for intellektuell utforskning og man ser sammenhengen bak erfaringen og dens kvaliteter. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 198)

Estetisk kvalitet gjør en erfaring fullstendig, og som Dewey understreker basert på det emosjonelle. Det ligger mye bak følelsenes natur, og følelser i seg selv er ikke kompakte: men heller flytende. Følelser har den styrken at de har en tilbøyelighet for når erfaringer endres. (Bale

& Bø-Rygg, 2008, s. 201) Følelser gir en sammenheng til materialet, selv om den utad kan være ulike. Erfaringen bærer da et estetisk preg som er gjenkjennelig. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 202) Innholdet i erfaringen er viktig for å skape noe meningsfullt, som en kan gjenkjenne. Om en opplever lignende erfaringer, kan en med godt innhold som har en sammenhengende struktur, se relasjonen mellom erfaringene. Ulike forstyrrelser kan ødelegge for å se relasjonen mellom erfaringene: om det er ytre forstyrrelser eller forstyrrelser i selve erfaringen med gjenstanden som ødelegger for å se sammenhengen mellom de to. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203)

Jeg skal se dypere på begrepet «estetisk erfaring» i drøftingskapittelet. Her skal jeg knytte begrepet opp mot troverdigheten og gjenkjennelsen av for eksempel «sci-fi» rekvisittene jeg skapte til filmen.

5. Sjanger

Begrepet «filmsjanger» referer til innholdet i filmer, eller filmers fortellinger, som repeteres gjentatte ganger med samme type struktur, gjenkjennelige elementer og lignende innhold – men med noe ulike variasjoner. Filmsjangerer har en gitt formel på hvordan filmens innhold og gang skal være – og har dermed noen generelle ingredienser som følger med den gitte sjangeren. Dette er rettet mot filmens sjanger, og ikke sjangre generelt. Filmsjangerer har gjennom årene oppstått, mest sannsynlig grunnet dens popularitet ved de forskjellige sjangeres formel og ingrediensene innad. Publikum fant sine favoritt sjangre, og det ble viktig for filmstudioene å følge opp til denne interessen, og forholde seg til formelen innenfor hver sjanger for å holde publikums interesse. For regissøren ble de allerede etablerte formlene innenfor de ulike sjangrene et hjelpemiddel: det er lettere for publikum å tro på/forstå universet regissøren ønsker å skape, når reglene innenfor sjangeren allerede er etablert og erfart. (Boggs, 1985, s. 326)

5.1 Science Fiction

Hugo Gernsback er en kjent amerikansk utgiver, som aktualiserte begrepet “science fiction” rundt 1920-tallet. Denne formen for fiksjon er forbundet med den faktiske/oppfinnende

vitenskapen knyttet mot individer og/eller samfunnet. «Science fiction» som sjanger er sett på som moderne. Den typiske, formelle standarden av sjangeren kom først i starten av 1900-tallet. Ved standarden av denne sjangeren så menes det et gitte kjennetegn rundt sjangerens innhold. Disse kjennetegnene omfatter blant annet: at filmens innhold inkluderer roboter, utenomjordiske vesener, reise i tid og rom. Sjangeren er kjent for å vise en alternativ verden med ofte dystopiske elementer: en fantasi av den virkelige verden med utenomjordiske, fremtidsrettede kjennetegn (Sterling, u.å.).

6. *Charles Sanders Peirce*

Det er flere kjente navn som knyttes til begrepet «semiotikk» som Ferdinand de Saussure og John Locke, men jeg skal rette meg mot den amerikanske filosofen Charles Sanders Peirce sitt syn på «semiotikken». «Semiotikk» er konkret læren om tegn og har blitt brukt som term allerede på 1600-tallet – og kan trekkes helt tilbake til som i antikken. Peirce var grunnleggeren for «semiotikk» som et analyseverktøy. Modellen Peirce jobbet ut ifra var i motsetning til Saussures binære modell, en triadisk modell bestående av tre tegntyper: ikon, indeks og symbol (Svendsen, 2019).

I denne oppgaven kommer jeg til å ta for meg begrepet «symbol» fra Peirce sin triadiske modell, og ikke de to tilsvarende begrepene indeks og ikon. Peirce sin vinkling av begrepet «symbol» er at det er en vilkårlig forbindelse til en gjenstand (Svendsen, 2019). Måten en bruker begrepet «symbol» er å knytte det til en gitt gjenstand som gjennom en aktivitet assosieres til selve aktiviteten, uten at selve aktiviteten trenger å forklares eller nevnes (Svendsen, 2021). Et eksempel på dette er:

Når man ser et sverd bli løftet opp i været, så forbinder man automatisk sverdet med situasjonen «krig». Dette er fordi vi som mennesker har blitt lært at sverd er noe som ble brukt i kriger før i tiden, så uten denne lærdommen om sverdets historie og de gamle krigshistoriene, så hadde vi ikke sett denne koblingen. Det er dette som da blir et symbol: at vi vilkårlig forbinder sverdet til situasjonen krig. Om du har en rød knapp foran deg, så forbinder vi automatisk denne knappen til en slags nødsituasjon. At denne røde knappen bare skal trykkes om det er en fare på ferde. Dette

er også en forbindelse vi ser fordi vi mennesker har skapt denne forbindelsen mellom gjenstanden og situasjonen – en rød knapp er noe man ikke trykker på, om man ikke absolutt må fordi det er en nødsituasjon.

Bruken av «symboler» tilknyttet en gjenstand gir gjenstanden en overført betydning – gjenstanden for en kvalitet, gjenkjennelighet gjennom «symbolikken». Det overfører et ideinnhold knyttet til selve gjenstanden og påfører den dermed en dypere betydning (Svendsen, 2021).

6.1 Raymond Bellour

Raymond Bellour brukte en semiotisk synsvinkel til å analysere hvordan en films fortellinger uttrykte seg. En kan si at måten han analyserte på kan knyttes mot en stilanalyse med semiotikk til bakgrunnen for analysen. Han mener at når det skjer endringer i *kodene*, så må kontinuiteten i andre koder opprettholdes – at variasjonen/endringene må skje i sammenheng med gjentakelse. (Højbjerg, 2011, s. 20)

«Fremstillingen af de mange små detaljer i et mønster af gentagelse og variation som eksemplificering af fortællingens artikulation af det visuelle er en af de grundigste stilistiske analyser i teoriehistorien.» (Højbjerg, 2011, s. 24)

Gjentakelser av mønstre i det visuelle vil hjelpe seeren å forstå konteksten: det er gitte estetiske valg som er tatt, som bærer en betydning eller kjennetegn med seg – et eksempel på et slikt mønster er sakte effekt i det visuelle-bilde under en «timeloop»: i filmen så opplever karakterene et hopp tilbake i tiden, og når dette skjer så kommer det en spesifikk effekt, som for eksempel at bevegelsene av karakterene plutselig går i sakte-film og bilde blir mer og mer utydelig.

6.2 Å skape symbolske meninger

Under kapittelet «symbolikk» i boken «The art of watching film» så går forfatteren Joseph M. Boggs inn på det å skape symbolsk mening. Av og til kan ikke man som filmskaper avhenge på allerede integrerte symboler, men heller lage den symbolske meningen i filmen selv. Dette gjør man gjennom å lade for eksempel en gjenstand med assosiasjoner, følelser – noe gjenkjennelig – og på denne måten få frem den symbolske betydningen til gjenstanden gjennom assosiasjonene. (Boggs, 1985, s. 46)

Det finnes flere måter å skape symbolsk mening, og jeg skal nevne noen av dem som står under kapittelet «symbolikk» i boken nevnt over:

1. **Repetisjon:** at gjenstanden med ønsket symbolikk vises gjentatte ganger gjennom filmens gang. På denne måten får gjenstanden mer makt for hver gang den fremvises.
2. **Objekt gjennom karakter:** gjenstanden får verdi ved at en gitt karakter retter sin oppmerksomhet mot den og viser at gjenstanden er betydningsfull.
3. **Visuell vektlegging:** ved å vektlegge gjenstanden gjennom lyssetting, vinkler og andre visuelle effekter for å gi gjenstanden en direkte oppmerksomhet – og på denne måten skiller seg ut/ fremheve dens viktighet. (Boggs, 1985, s. 49)

Ved hjelp av slike metoder kan en gi en gjenstand en symbolsk ladning, eller som tilskuer se kjennetegnene på gjenstander som bærer en symbolsk betydning.

7. Black Mirror

«Black Mirror» er en engelsk serie som lanserte sin første episode i 2011. I følge «IMDB» så er den samlede vurdering er på 8,8 ut av 10. Mannen bak «Black Mirror» konseptet og dens skaper, er den engelske Charlie Brooker. Skuespillstjerner som er å se i serien er blant annet Daniel Lapaine, Hannah John-Kamen og Michaela Coel. Aldersgrensen er satt til 16 år, og sjangeren serien går under er sci-fi, thriller og drama. (IMDB, u.å.)

Hver episode i serien tar for seg et nytt, fremtidsrettet tema. Serien tar for seg aspekter av samfunnet og menneskene i det, på en mørkere og dystopisk måte. Temaene lufter fenomener som man kan se for seg skje i fremtiden – gjennom forandringene i den stadig nye og utviklende teknologien. Et eksempel på en episode er at de tar opp temaer rundt sosiale medier og hvordan det vil påvirke oss i fremtiden – hvor de sosiale mediene har tatt en vending mot noe enda mer ekstremt enn i dag. Menneskers store teknologiske innovasjoner og de dystre menneskelige instinktene møtes – og kolliderer inn en fremtidig dystopisk virkelighet. (IMDB, u.å.)

Gjennom seriens episoder så langt, så har det samlede ensemblet bestått av svært mange aktører. Innenfor seriens kostymedesign ansvarsområdet bestått av 15 forskjellige kostymespesialister. Ansvarsområdet innenfor sminke har bestått av opptil 60 personer gjennom de ytterlige episodene. (IMDB, u.å.)

8. Drøfting av funn

Jeg skal videre bruke relevant teori og drøfte mine funn opp mot erfaringene jeg har fått gjennom filmproduksjonen, og dermed knytte det opp mot problemstillingen:

«Hvordan påvirkes estetiske valg i kostyme, sminke og rekvisitter i en sci-fi lavbudsjettfilm?»

8.1 Sjangerspesifikke rekvisitter

Jeg nevnte tidligere under kapittelet «estetisk erfaring» at når en erfaring når en fullførelse, så blir erfaringen en integrert egen erfaring – og for å nå denne fullførelsen så er det fordi man opplever materialet fullt og helt, og skiller det fra andre erfaringer. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 196) En erfaring kan være at man har sett en krimfilm, hvor politiet løper rundt med pistoler og disse pistolene etterlater kulehull slik man er «vandt» med å se det. Sammenliknet med en sci-fi film, hvor pistolene kan ha samme hensikt (å skade trusselen) men fungerer og kanskje ser annerledes ut.

I filmen vår «Innsikt» bruker vi en hvit pistol som etterlater den skadde med et kulehull, men med en slags elektrosjokk effekt over seg. Dermed blir erfaringen av opplevelsen av en pistol utfordret, og denne erfaringen kan om den når en fullførelse – om seeren ser relasjonen mellom erfaringene og skille dem – bli opplevd som en ny erfaring (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Dermed kan jeg trekke inn sjangeraspektet av erfaringen av gjenstanden, da mer direkte sjangeren «science fiction.» Personer som har sett «science fiction» filmer med for eksempel fremtidige versjoner av pistoler, har dermed allerede en integrert erfaring fra denne visuelle opplevelsen. Denne erfaringen kan komme godt med for oss som filmskapere og for meg som rekvisittansvarlig: som nevnt tidligere under «sjanger» kapittelet så kan denne integrerte formelen på sjangeren, og dermed spesifikt fremtidsrettede gjenstander, være et hjelpemiddel for at publikum skal tro på gjenstanden jeg skaper og universet den fremstilles i (Boggs, 1985, s. 326).

Men denne allerede etablerte formelen kan også gjøre det vanskelig for meg som skaper av en fremtidig rekvisitt i en film: det finnes mange store og kjente «science fiction» filmer og serier, som allerede har grodd seg fast og tar stor plass i «science fiction» verden. Eksempler er «Star Wars» filmene, men også serien «Black Mirror». Det er mange tilskuere av disse to eksemplene: «Black Mirror» har som nevnt tidligere en vurdering på 8,8 ut av 10: dette betyr at seerne av denne serien har i gjennomsnittet gitt serien en høy vurdering, som betyr at serien gjør det bra og er likt (IMDB, u.å.). Det jeg mener med at denne allerede etablerte formelen kan være vanskelig å jobbe rundt, er fordi dem som har sett «science fiction» filmer/serier har høye forventninger til det estetiske ovenfor sjangeren, på grunn av erfaringene dem har til de estetiske elementene. Derfor er det viktig at gjennomførelsen av rekvisittene jeg har laget er troverdig og på den måten kan relateres til erfaringer publikum allerede har (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Rekvisittene jeg skal ta for meg er som nevnt tidligere:

1. Nøytraliseringsapparat
2. Elektrosjokkpistol
3. Sporningschip
4. Fremtidig pistol
5. VR-ørepropper

Dette var rekvisittene som stod på prioriteringslisten tidlig i planleggingsprosessen av filmen. Det var en liste for alle rekvisitter nevnt i manuskriptet, og når jeg hadde den listen på plass, så tok jeg for meg rekvisittene som er fremtidsrettet/prioritert for at handlingen i filmen skal gå videre. Et eksempel på en rekvisitt som er viktig for filmens gang og rytme, er elektrosjokkpistolen. Denne blir brukt av hovedpersonen og hans venn for å komme forbi en hindring: denne hindringen stopper hovedpersonen å komme til hans mål, og rekvisitten hjelper dermed hovedpersonen å løse hindringen, og komme seg videre i fortellingens handlingsforløp.

8.2 Rekvisitt: nøytraliseringsapparat og fremtidig pistol

Rekvisittene «nøytraliseringsapparat» og «fremtidig pistol» er begge brukt av familieplanleggingsklinikken i filmen. Jeg hadde et ønske om at gjenstandene skulle være gjenkjennelig med selve klinikken: slik at når man ser gjenstanden så forbinder en det med klinikken. Dette fordi jeg vil hjelpe publikum å erfare gjenstandene best mulig: da gjennom estetiske valg knyttet til form og farge av gjenstanden, men også gjennom å gi gjenstandene en symbolsk ladet verdi. Ved å se gjenstandene gjennom en karakter/institusjon (klinikken) så hjelper det den symbolske verdien av gjenstanden til å komme frem, og dermed gjenkjennelig gjøre gjenstanden. Boggs går inn på dette med å skape symbolsk mening, og et av punktene han tar for seg er å skape symbolsk mening ved hjelp av karakter/karakterer mot objektet. (Boggs, 1985, s. 46)

Rekvisittene «fremtidig pistol» blir brukt i slutten av filmen, hvor karakteren «Era» og «GA-55» står med pistolene rettet mot hverandre. Dette er høydepunktet i filmen og spenningens toppunkt: «Era» som er overhodet av familieplanleggingsklinikken står i veien for hovedpersonen å redde familien sin og seg selv og fremfor henne står karakteren «GA-55» som hele veien er en usikker skikkelse – hovedpersonen vet ikke om «GA-55» spionerer på han av dårlige grunner eller for å beskytte han, men på slutten av filmen beskytter «GA-55» hovedpersonen med å rette pistolen mot «Era.» Rekvisittene er fremtredende og avgjørende for videreførelsen av handlingen i filmen: dermed overfører en symbolsk verdi til gjenstandene, for det er dem som avgjør med hjelp av karakteren, hva som skjer videre.

For å skape de fire nevnte rekvisittene trengtes det mye kreative løsninger. Det var et spesifikt estetisk utseende jeg var ute etter: det måtte være gjenkjennelig for publikum, troverdig og noe de hadde assosiasjoner til. Alle disse rekvisittene er knyttet til «Science fiction» sjangeren, og har dermed integrerte kjennetegn med seg i følge av sjangeren. Som jeg nevnte under «sjanger» kapittelet, så har filmsjangeren en gitt formel for hvordan filmens innhold skal være – og har dermed noen generelle ingredienser som følger med den gitte sjangeren ifølge Boggs (Boggs, 1985, s. 326). Jeg ser for meg at blant de ingrediensene så spiller rekvisitter en stor rolle for å oppnå formelen for sjangeren. Når jeg tenker på «Star Wars» filmene, så ser jeg for meg de robotaktige, hvite kostymene og de fremtidsrettede våpnene de bærer.

Når jeg skulle lage disse sjangerspesifikke rekvisittene, så måtte jeg tenke på det estetisk i hånd med sjangeren, og hvilken karakter som skulle bære denne rekvisitten: om det er klinikkansatte eller hovedpersonens venner. Rekvisittene bestod av dagligdagse gjenstander, som jeg forandret til å fremstille fremtidige produkter. Prosessen av hvordan jeg valgte ut produktene som står til grunne for de spesifikke rekvisittene, og hvordan jeg forandret dem, så bruker jeg «Autoetnografi» som et verktøy for å få frem min personlige opplevelse av denne utvelgelsen:

En tur på «Clas Ohlson» for å få inspirasjon. Jeg føler jeg må ut å se i butikkene for å se på produktene. Se om noe kan ligne, minne om, eller i det hele tatt representere en taser. «Clas Ohlson» har mange, hverdags nyttige produkter. Jeg ser alt fra lyspærer til trådløse ørepropper ... rammer, verktøy og batterier. Jeg går forbi flere produkter. Prøver å se for meg hvordan jeg kan forvandle de ulike produktene til en taser. Formene, fargene.. hva er enklest å skape en falsk illusjon ut av. Jeg så en maskin som skal gjøre brødkniver skarpere. Men formen stemte ikke med hva jeg ser for meg.. en fremtidig taser. En fremtidspreget taser. Men samtidig gjenkjennbar. Tatt i bruk, så skal den kunne assosieres med en taser. Jeg går forbi barbermaskin-hyllen. Formen på en barbermaskin minner meg om en taser. Til og med måten man holder den på. Men barbermaskinen har både knapper og skrifter, som må dekkles. Hodet på barbermaskinen ødelegger veldig. Da ser man virkelig at det er en barbermaskin. Kanskje jeg kan klare å få av noe av hodet. Og en taser har jo noe som stikker frem på begge sider av hodet, hvor strømmen skal komme. Det har ikke barbermaskinen. Jeg må lime noe her, slik at det ikke skal se ut som

en barbermaskin. Noe av metall, eller noe som ligner på det i alle fall. Rundt hjørnet, og rett frem og der er det en hylle med stikkontakter. Taggene på stikkontakten kunne ha funket. Og de er små, flate.. sikkert lettere å lime på, enn noe som er tungt eller rundt. Om jeg tar av hodet på barbermaskinen, så får de kanskje plass på innsiden, og det kan se ut som de kommer ut fra barbermaskinen. Men jeg må fortsatt male eller spraye over hele barbermaskinen med noe. Få vekk skriftene, og kanskje få skjult knappene da. Det er spraymaling i enden av butikken kom jeg på. Svart spraymaling funker kanskje best, for å skjule skriften.. og kanskje det gjør slik at knappene går i ett med maskinen.

Jeg henger en tråd rundt barbermaskinen, sånn at jeg kan henge den i luften. Jeg henger tråden rundt midten av maskinen og henger den i taket med vinduet som ser ned mot «Essoen» utenfor skolen. Jeg har aldri spraymalt noe før. Jeg trykker inn toppen av sprayboksen, og det skyter ut svart spray. Jeg legger noe papir under der maskinen henger, slik at spraymalingen ikke ødelegger noe. Maskinen dingler fra taket, og snurrer rundt. Jeg prøver med litt spray. Det kommer litt lite, så jeg rister boksen. Jeg sprayer igjen, men mye nærmere. Da renner det mye spraymaling fra maskinen. Jeg fortsetter å spraye nærme rundt hele maskinen, tar ekstra maling ved knappene og skriften, sprayer i alle krinker og kroker. Jeg sprayer så mye at det renner en del ned på papirene. Jeg ser malingen samler seg under maskinen og lager en hump med maling. Tenk om det størkner slik. Det blir ikke fint. Jeg tror ikke det blir fint å skrape av heller. Jeg ser at der tråden er knyttet rundt maskinen, så samler det seg også en kant med maling som størkner. Tanken streifer at jeg kanskje burde ha hengt tråden i en av endene slik at malingen lettere ville rent av. Eller heller rent en plass som ikke ville vært så synlig. Jeg sprayer ikke mer nå. Det ser ut til at jeg allerede har sprayet mye mer enn nødvendig. Med tanke på alle dråpene som drypper fra maskinen. Jeg legger ekstra papir under maskinen. Jeg tar litt papir og dytter litt i malingskantene som er blitt skapt. Forsiktig dytter jeg i det. Jeg vil ikke lage ujevnheter. Jeg vil at taseren skal være glatt og blank, så glatt og blank som mulig. Noe av papiret henger seg i malingen. Jeg stopper opp. Kanskje best å vente til det har størknet helt ...

Som jeg nevnte under kapitlet «lavbudsjettsfilmproduksjon» så hadde vi et budsjett på 20 000 kr. Dette begrenset oss til å måtte prioritere noen områder av budsjettet mer enn andre, og når det kom til rekvisitter så hadde jeg en sjanse til å få gjenstanden riktig. Jeg erfarte i prosessen når jeg spraymalte rekvisittene, så ble ikke resultatet slik jeg ønsket: jeg lærte at når jeg spraymalte så nærme produktet som jeg gjorde, så samlet det seg for mye maling under produktet og lagde klumpete overganger og humper. Gjennomførelsen av spraymalingen gjorde at rekvisittene ikke fikk det estetiske: glatte, blanke og jevne overflaten som jeg ønsket. På grunn av økonomien, så måtte jeg finne måter å jobbe rundt problemene. Et eksempel på dette var jeg spraymalte fremtidspistolene, så skrapte jeg det jeg kunne av overflødig maling forsiktig vekk med en pinsett og malte forsiktig med Q-tips små mengder spraymaling hvor den ikke hadde festet seg skikkelig etter første runde med maling. Bildene under er tatt fra loggen min, og er private bilder fra prosessen.

1. nøytraliseringsap parat



(Figur 8, private bilder)

2. Elektrosjokkpistol



(Figur 9, private bilder)

3. Sporingship



(Figur 10, private bilder)

8.3 Rekvisitt: Sporingship

Rekvisitten «sporingship» er noe de fleste har kjennskap til i dag, om det er fordi en har sporingship til katten eller hunden sin, sporing i telefonen, eller fordi man har sett det bli flittig brukt i både filmer og serier. Dette er noe de fleste har en estetisk erfaring med, og

sporingschipen er noe en har sett i flere variasjoner. De aller fleste sporingschipene en har sett, enten plassert i nakken på hunden eller katten, eller i en action-film hvor etterforskerne plasserer den under bilen på en skurk, er ofte ganske små. Dette er fordi de skal være så «usynlig» som mulig for skurken, eller for å ikke være en plage for hunden eller katten til eksempel. Det er også lettere å plassere en sporingschip som er mindre, uten at personen vet om det – om vi ser det i lys av en politi/skurk situasjon. Dette er flere estetiske erfaringer jeg har til sporingschipen som gjenstand, og med disse erfaringene til bunns kom jeg frem til min versjon av en sporingschip. Denne sporingschipen er i virkeligheten et flatt batteri fra Clas Ohlson, som jeg spraymalte i en svart, matt farge. Dette for å gjøre den enda mindre synlig og gå mer i ett med mengden. Valget falt på dette batteriet fordi den var såpass liten, hadde noe industrielt over seg – noe som kan minne om noe teknologisk, og hadde en jevn overflate. Dette var kvaliteter som gjorde det lettere for meg å kunne se for meg denne dagligdagse gjenstanden som en sporingschip. I dag er teknologien slik at sporingschiper allerede er utviklet til å kunne være veldig små, og kunne oppbevare informasjon over lang tid. Fremtidsaspektet med vår versjon av denne sporingschipen er at den skal kunne vare lenge: den kan fange opp informasjon over flere år og at den kan fange opp informasjon på store avstander. Som jeg nevner i kapittelet «estetisk erfaring», så henger estetisk erfaring sammen med estetisk kvalitet som gjør en erfaring fullstendig ifølge Dewey (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 201). Den estetiske kvaliteten er knyttet opp mot det emosjonelle, som gir en sammenheng til materialet selv om materialet utad ser ulike ut. Det som menes her er om man har en estetisk erfaring til en sporingschip til en hund, så kan den fortsatt relateres til en sporingschip som blir brukt av politiet – selv om de utseendemessig utad ikke ser like ut. Om en opplever lignende erfaringer, så kan en med et godt innhold med sammenhengende struktur, se relasjonen mellom erfaringene. For å trekke denne teorien inn mot min versjon av sporingschipen: om publikum klarer å trekke allerede etablerte estetiske erfaringer mot sporingschipen, og se det presenteres i min sporingschips kvaliteter, så kan det utvikles en relasjon mellom dem (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

For meg så var disse estetiske kvalitetene som kan være en gjenkjenneligfaktor med sporingschipen følgende: at den er liten, jevn overflate, flat (dermed lett å plassere) og har en farge som gjør at den går i ett med det som er rundt den – for å gjøre den så lite synlig som mulig. Dette er kvaliteter jeg ville trekke frem i mitt estetiske valg av sporingschip, for å ønskelig kunne gi publikum en mulighet til å gjenkjenne gjenstanden.



Sporingschipen blir også opplevd i sammenheng med hvordan karakterene bruker den i filmen. Hovedpersonen og vennene hans tar frem sporingschipen som en metode for å kunne følge spionen, og finne ut hvorfor han følger etter «Nathaniel» (hovedpersonen). Det blir hovedpersonens venn, «Nona», som må plassere denne sporingschipen på spionen (GA-55)

(Figur 11, utklipp fra «Innsikt»)

etter fotballtrening. Hun later som hun faller foran han, «GA-55» hjelper henne opp på beina, men uten at han ser det så plasserer hun forsiktig, men fort, sporingschipen under skoen hans. Når man ser rekvisitten i sammenheng med scenen, så vil dette forsterke denne relasjonen en har til den allerede etablerte estetiske erfaringen. For om en publikummer er usikker på hva denne gjenstanden er til å begynne med, så vil dialogen karakterene leverer og selve handlingen med denne rekvisitten klargjøre usikkerhetene og ønskelig hjelpe å trekke relasjonene mellom erfaringene enn har til sporingschipen (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

8.4 Rekvisitt: Elektrosjokkpistol

Elektrosjokkpistolen ble brukt av hovedpersonens venn for å hjelpe hovedpersonen å nå målet sitt: følge etter «GA-55» inne på klinikken og se hvor han fører han. Hindringen var en «klinikkansatt» hos «familieplanleggingsklinikken» - «Family1st», som stod i veien for hovedpersonen i den lange, klinikk-korridoren. Vennen til hovedpersonen drar så frem en elektrosjokkpistol, som hun plasserer i nakken på hindringen slik at han faller om på bakken og spasmer av elektrosjokkbølger. Elektrosjokkpistolen skal fremstille noe som ligner dagens elektrosjokkpistoler. Dette er noe jeg har en estetisk erfaring fra å ha sett det på flere filmer og serier, da spesielt i politisammenheng. De estetiske erfaringene de fleste har til denne gjenstanden tenkes å være gjennom filmer og serier, om en ikke har sett en i virkeligheten hos

politiet eller militæret. Det er ikke en vanlig gjenstand å ha liggende hjemme, men i filmen vår så fremstilles det som at det ikke er utenkelig å ha et slikt våpen liggende hjemme som beskyttelse, eller at hun har foreldre som jobber i politiet og har dermed tilgang på dette våpenet.

Min versjon av et elektrosjokkvåpen er basert på mine estetiske erfaringer med gjenstanden, og innebærer kvaliteter som: våpenet har en spesifikk, gjenkjennbar fasong. Den har to tagger på fremsiden hvor elektrisiteten dannes. Den er lagd for å kunne holdes i hånden, og er formet med det i tankene (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 201).

Dette var trekk fra min estetiske erfaring som jeg tok med meg videre i søken etter noe jeg kunne gjøre om til å ligne det estetiske bilde jeg hadde av en elektrosjokkpistol. Ovenfor har jeg beskrevet en situasjon gjennom Autoetnografi, hvor jeg forklarer utvelgelsesprosessen av produktene som til slutt skulle bli min versjon av våpenet. Jeg brukte dagligdagse produkter for å skape våpenet: en barbermaskin og en stikkontakt. Siden jeg brukte så gjenkjennelige produkter til å gjenskape en elektrosjokkpistol, så er det en mulighet for at publikum gjennomskuer det for hva det virkelig er. Om utførelsen min av å forandre disse produktene fra hva de egentlig er, til noe annet, ikke er gjennomført troverdig nok, så kan den estetiske erfaringen ende opp med å ikke bli fullkommen. At publikum ikke ser relasjonen mellom den etablerte estetiske erfaringen de allerede har til en elektrosjokkpistol, og min versjon av en (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203). Jeg møtte på utfordringer nå jeg skulle lage denne rekvisitten: malingen størknet i klumper og overflaten ble ujevn. Om en studerte rekvisitt på nært hold, så kunne en se knappene og innstillingene på barbermaskinen. Så det ble nødvendig for kameramannen å filme fra bestemte vinkler for å ikke ødelegge illusjonen av elektrosjokkpistolen etter beste evne.

Funksjonen av elektrosjokkpistolen i filmen minner veldig med hvordan den er i dag: det sendes elektrisitet i taggene frem på pistolen, som føres videre på personen man plasserer taggene på og en får elektrosjokk av den. I filmen vår så blir denne effekten forstørret: personen som får den plassert på seg svimer av og blir bevisstløs av de elektriske sjokkene. Dette for å vise hvordan elektrosjokkpistolens teknologi har utviklet seg og fremstilles i «Innsikt», som tar plass i en alternativ, fremtidig verden.

8.5 Rekvisitt: VR-øreproppene

En rekvisitt som er mellomleddet mellom hovedpersonens virkelige verden, og den verdenen han drar til for å unnsnippe den virkelige verden er: VR-øreproppene. Dette er ørepropper som hovedpersonen tar i ørene, for så å dukke opp i den virtuelle virkeligheten – spillet hvor hovedpersonen og hans venner møtes. Dette er inspirert av serien «Black mirror» som tar opp i en episode en fremtidig versjon av spillet som viser en virtuell virkelighet. I denne episoden plasserer karakterene en liten, rund gjenstand i tinningen og når dem gjør det så faller kroppen inn i en slags transe også er de plutselig i en annen verden – en virtuell verden. Dette var et konsept vi tidlig i filmproduksjonen ønsket å leke med i filmen vår: at karakterene hadde en spesiell møteplass. I serien «Stranger Things» møtes barna i kjelleren til den ene kompisen, i «Harry Potter» møtes de i oppholdsrommet til «Griffingdor», og i filmen vår møtes de i en virtuell virkelighet i form av en spill- fantasiverden. Dette er for å vise til sjangeren «science fiction» som tar for seg hvordan en fremtidig verden ville sett ut, og som i serien «Black mirror» speile hvordan teknologien har tatt en fremtidsrettet vending (IMDB, u.å.).

Det begrensede budsjettet gjorde at jeg måtte tenke kreativt: i serien «Black mirror» bruker de en flat, rund, sølvfarget gjenstand som de plasserer ved tinningen. I dagens VR-spill bruker de en form for briller som de plasserer foran øynene. Hvordan skal vår versjon av denne gjenstanden fremstilles, sett i lys at det er i fremtiden? Det vi landet på var ørepropper. Ørepropper hovedpersonen plasserer i ørene, for så å gå inn i en slags transe: du ser øynene hans falle bakover i øyesokkelen og du ser det hvite i øynene hans igjen. Dette ble rent funksjonelt hvordan vi ville utføre VR-gjenstanden som skal føre dem fra den virkelige verden til spillverden. Det estetiske valget la da på hvordan øreproppene skulle se ut. Valget endte på svarte, trådløse ørepropper som er ment for å spille av musikk og lyd, hvor vi bestilte på nettet klistremerker med logoen «VR» på, som jeg plasserte på øreproppene. At valget endte på en logo som sier «VR» var for å gjøre koblingen mellom gjenstanden, og funksjonen bak den tydelig («VR» står for «virtuell virkelighet»).

De estetiske erfaringene de fleste har til en slik gjenstand er i form av «VR-briller», som er store briller man plasserer på hodet, foran øynene og da blir effekten at man føler man er *inni* spillet. Andre estetiske erfaringer en kan ha til denne type gjenstand er gjennom filmer og serier, slik som den estetiske erfaringen jeg har til «Black mirror» sin versjon av «VR-briller.» Om publikum har en estetisk erfaring til «VR-briller», så er likhetene ved denne estetiske erfaringen

og den vi har fremstilt i filmen, det at begge gjenstandene blir brukt i ansiktet. Plasseringen av gjenstandene er nærme, og sammenhengen de blir brukt i er nokså like: at det er en gjenstand de bruker for å komme inn i et spill. Dette skjer ofte på rommet eller i stuen, ofte sittende i en sofa. Når en ser hovedpersonen gå inn på soverommet, lukke døren, sitte seg i en kontorstol for så å plassere ørepluggene i ørene, la hodet falle bakover sammen med øynene – for så å ende opp inne i en spillverden, minner veldig om prosessen som foregår når en tar «VR-briller» på. Sett bort i fra at hodet og øynene faller bakover. Dette er estetiske erfaringer publikum kan trekke relasjon mellom når de ser gjenstanden i sin funksjonelle stand, og konteksten rundt gjenstanden. Siden i vårt tilfelle så er det også merket med en logo «VR» på øreproppene, så kan dette hjelpe illusjonen av «VR» inspirerte «briller» (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

To svarte ørepropper ligger på skrivepulten. Jeg sitter meg ned og studerer det runde området på toppen av øreproppene. Et ark med klistremerker ligger klare: mange runde, små klistremerker som står «VR» på. Klistremerkene er grå og skriften er svart. Den runde formen til klistremerkene skal passe inn i det runde området på øreproppene. Jeg drar av et av de mange klistremerkene. Plasserer det på tuppen av fingertuppen min, slik at bare kanten av klistremerket henger fast i fingeren. Jeg tar en ørepropp mellom to fingre på den ledige hånden min. jeg plasserer så forsiktig klistremerket langs den øvre, halvsirkelen av det runde området på øreproppen. Når jeg ser klistremerket ta grep i øreproppen, at limet fester seg, så dytter jeg forsiktig resten av klistremerket ned – innenfor det runde området. Kantene på klistremerket følger kantene på det runde området perfekt. Det er ingen åpninger – klistremerket dekker hele området.



(Figur 12, privat bilde)



(Figur 13, privat bilde)

Ved de estetiske valgene jeg tok med de nevnte rekvisittene var å skape troverdighet til universet vi har skapt i filmen, og da på bekostning av at vi er en lavbudsjettfilmproduksjon. Et stilistisk, estetisk valg jeg gjorde var at våpnene fra familieplanleggingsklinikken alle er helt hvite: nøytraliseringsapparatet og de fremtidige pistolene. Som Højbjerg sier så er det fremstillingen av mønstre i de små detaljene som repeteres viktig for fortellingen en viss artikulering (Højbjerg, 2011, s. 24). Små detaljer som fargen hvit går igjen i filmen i sammenheng med familieplanleggingsklinikken. Disse detaljene hjelper publikum å forstå konteksten i filmen, og se relasjonen mellom gjenstandene, fargene til karakterene og gitte lokasjoner i filmen – som klinikken.

Spørsmålet er om publikum gjennom sine estetiske erfaringer vil tro på universet jeg har skapt gjennom de estetiske valgene knyttet til rekvisittene i filmen: det er flere avgjørende faktorer for at de skal tro på gjenstandene og universet. Har de sett «science fiction» filmer før?

Liker/misliker de sjangeren fra før? Det kan være ytre forstyrrelser/forstyrrelser i selve erfaringen med gjenstanden, som er avgjørende for den estetiske erfaringen. Dette ser jeg for meg kan være faktorer som interessen deres for sjangeren. Om de ikke har interesse for sjangeren, så kan oppmerksomheten mot de estetiske elementene (rekvisittene) være fraværende og dermed kan det være vanskelig å overbevise publikummet om troverdigheten til universet. At den estetiske erfaringen ikke blir fullkommen på grunn av mangel på interesse – forstyrrelser kommer i veien (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Som jeg nevnte under kapittelet «estetisk erfaring» så understreker Dewey at «estetisk kvalitet» gjør en erfaring fullstendig – som han mener er basert på det emosjonelle. Følelser har som han sier en stor styrke med at det har en tilbøyelighet for når erfaringer endres (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 201). Håpet er at når publikum erfarer mine versjoner av fremtidsrettede rekvisitter, så vil deres emosjonelle ståsted spille inn på en positiv måte i min favør: at de er åpne for en eventuell endring i erfaringen. At de heller ser kjennetegnene av de estetiske valgene jeg har gjort, ser sammenhengen til «science fiction» universet og dermed tror på gjenstanden.

8.6 Sminkevalg

Å lage en spillefilm i kategorien «lavbudsjettsfilm» byr på økonomiske utfordringer, og innenfor sminkekategori i budsjettet var det flere avgjørende faktorer som påvirket budsjettet. Som jeg nevnte under kapittelet «lavbudsjettsfilmproduksjon»/ «sminke» så var smittevern noe vi måtte ta særdeles hensyn til med tanke på covid-19. Dette var forutsatte utgifter, for vi visste fra starten av produksjonen at vi arbeidet under en pandemi. Derfor ble smittevern satt øverst på prioriteringslisten av utgifter innenfor sminke. En annen utfordring var å ha tilstrekkelig nok med sminke: vi har et stort antall skuespillere i ensemblet, som alle selvsagt er forskjellige. Vi måtte dermed ha sminkeprodukter som passet til alle hudtyper og som var tilpasset hver enkelt skuespiller. Noen skuespillere hadde problematisk hud, noe vi alle kan kjenne oss igjen i – og jeg ønsket at hver og en av skuespillerne skulle føle seg komfortable foran kamera. Det var viktig for meg å ha et bredt utvalg av produkter, slik at jeg til enhver tid visste at jeg hadde tilgjengelighet for å tilpasse meg skuespillerne og sminkeutseende jeg var ute etter.

Vi kontaktet en sminkør og fikk låne sminkekofferten hennes, som inneholder sminke i alle farger og nok sminkekoster til at hver enkelt skuespiller har sin egen. Dette var til stor hjelp for budsjettet, og sparte oss for store utgifter innenfor sminkefeltet. Sammenlignet med serien «Black Mirror» som gjennom sesongene har hatt til sammen 60 sminkører til å få frem det estetiske uttrykket i sminken (IMDB, u.å.). I «Innsikt» produksjonen har vi vært to sminkører, meg og en annen, som har tatt oss av alt av sminken gjennom filmen. I noen scener har vi måtte sminke opptil 8-10 statister, hovedrollen og to biroller på samme tid. Et eksempel på dette er når vi sminker til den virtuelle virkelighet, spillet hvor hovedpersonen og hans venner møtes.

8.7 Sminke: Spesialeffekter

En annen faktor som spilte inn på budsjettet for sminke var spesialeffekt sminken vi trengte for ulike scener i filmen: sluttscenen inneholder skuddvekslinger og dermed kulehull, nøytraliseringsapparatet etterlater to hull i nakken på karakteren «Liam», to av skuespillerne skal sminkes eldre også har vi den virtuelle spillverden hvor karakterene har ulike ansiktsmalinger i fjeset. Dette er alle sminkeeffekter som jeg ser på som avgjørende og løfter innholdet i scenene. Det jeg mener med avgjørende er for eksempel aldringen av karakterene «Liam» og «Emma», som er foreldrene til hovedpersonen. Filmens gang går utover flere år, og viser karakterene «Liam» og «Emma» som unge (før hovedpersonen Nathaniel er født), som unge foreldre, som

foreldre til en ung tenåring for så å fremstille foreldre til et voksent barn. Dette betyr at karakterene går gjennom flere livsepoker gjennom filmen, og utseende deres må stemme med gangen i filmen.

Et eksempel på at spesialeffektene kan gi filmens innhold et løft: når man får vitne at blodet renner ut av et kulehull i pannen til en karakter etter en skuddveksling.

Er det et løft at man får se blodet renne?

Jeg tok det estetiske valget å lage kulehullene og gjøre dem synlig i filmen. Først fordi jeg ville utfordre mine sminkeevner og få frem det brutale i scenen gjennom sminke. Scenen i seg selv kan formes uten synlige kulehull og blod, men jeg ønsket å bruke sminke og spesialeffekter til å få frem resultatet av en skuddveksling på en estetisk, visuell måte. Jeg ønsket å fremheve den brutale sannheten bak et våpen, og gjennom sminken påvirke publikum emosjonelt. Som nevnt tidligere understreker Dewey at estetisk kvalitet gjør en erfaring fullstendig – og at disse estetiske kvalitetene henger sammen med det emosjonelle. Følelser gir en sammenheng til materialet (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 201). Det jeg ønsker gjennom spesialeffektsminken er å virkelighetsgjøre våpnene, og relasjonen mellom våpenet og hva våpenet kan utføre av skader. At følelsene en får av å vitne blod renne, er med på å gi kvalitet til erfaringen av rekvisitten. De fleste har sett filmer tidligere, nyheter eller vært vitne til hva skader en pistol kan gjøre. Det er en integrert erfaring de fleste av oss har, og kjennetegn innenfor denne erfaringen er blod og et mørkt hull. Denne strukturen er gitt i erfaringen, og om en kan få frem denne strukturen på en sammenhengende måte så kan det skape relasjon mellom erfaringene: det man har sett tidligere av kulehull, og det man ser i filmen vår (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Her kommer troverdighetsaspektet inn i bildet. Er kulehullene jeg skapte gjennomført troverdig? Erfaringene har fra før sine individuelle premisser for hver enkelt person som opplever det mener Bale & Bø-Rygg - kapittel «estetisk erfaring» (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 196). Publikum som ser mine versjoner av kulehull opplever enten at det lever opp til premissene av deres tidligere erfaringer, eller at det ikke gjør det. Min opplevelse av utførelsen av sminken har jeg satt sammen og jeg skal bruke «Autoetnografi» til å videre formidle denne erfaringen:

Jeg står i et lite, studio-rom på UiA. Gradestokken på AC-maskinen vi har tatt med oss viser 27 grader i det lille rommet. Hvor jeg teller. En, to, tre.. seks mennesker i. Jeg er våt av svette. Alle rundt meg er våt av svette. Skuespillere har papir liggende rundt for å kunne tørke svetten. Det er siste scene for dagen. Jeg finner frem voks. Jeg former voksen i en liten ball med fingrene. Jeg plasserer ballen hvor jeg og regissøren har blitt enige om å plassere skuddsåret. Over tinningen, ikke for høyt, litt nærmere pannen. Slik at det stemmer med plasseringen av den som holder pistolen. Hvor stort er hullet i forhold til avstanden til den som skyter, vil jeg skape det realistisk til en pistol fra i dag eller gjøre det mer fremtidsrettet. Voksballen er plassert og jeg former den forsiktig utover med fingrene mine. Gjør den i ett med huden. Den må se ut som hud. Jeg bruker litt vann for å lettere jevne den ut med huden. Jeg lager et hull i midten. Som en do-nut. Hullet fra pistolkulen. Jeg ombestemmer meg. Lager hullet større. Jeg går inn med øyeskygge som stemmer med hudfargen. Dekker hele voksområdet med den fargen. Går så over kantene med en lysere rød farge. Få frem at huden i dette området er sårt, skadet.. ømt. I midten av kuleinngangen tar jeg svart øyeskygge. Det mørkeste jeg har. Det som er mest svart. Mest intenst. Dette området skal vise at noe har trengt gjennom, et område som er svært skadet. Hvor alt er borte. Kulen har gått gjennom alle lagene. Gjennom alt av hud. Det er bare et sort hull igjen. I kantene av skuddhullet plasserer jeg en intens mørkerød farge. Blandet med litt svart. Her er huden svært skadet. Nesten ikke noe igjen. Lag på lag plasserer jeg øyeskygge i bestemte områder. Lag på lag skaper jeg et skuddsår. Lag på lag. Jeg tar til slutt. Alltid til slutt. Falskt blod. En versjon med tynt, rennende blod og en med tykt, klumpete blod. Jeg plasserer den med tykt, klumpete blod i midten av hullet. Hullet er nå mørkt, endeløs, men også vått.. vått av blod. Blod som ser ut til å komme ut av hullet. Ut av skallen. Deretter plasserer jeg, forsiktig med Q-tips, rennende, tynnere blod ved kanten av kulehullet. Lar blodet renne ned kinnet på skuespilleren. Lar blodet renne ned på gulvet. Jeg plasserer blodet strategisk. Blodet må stemme med kraften av kulen som møter skallen. Stemme med posisjonen. Kamera kommer nærmere. Startknappen trykkes. En dråpe blod dropper. Og drypper ned på gulvet.

Jeg tar frem i kapittelet «å skape symbolske meninger» tre av Boggs metoder for å skape en symbolsk mening i en gjenstand gjennom assosiasjoner (Boggs, 1985, s. 46) Våpen assosieres

ofte med død eller krig. Når karakterene i filmen vår drar frem de fremtidige pistolene, så kan denne assosiasjonen vekkes: hva vil skje videre? Vil noen dø?

En av Boggs metoder er å skape symbolsk mening av et objekt gjennom en karakter (Boggs, 1985, s. 46). Jeg nevnte i forrige kapittel «sjangerspesifikke rekvisitter» i den sammenheng at karakteren som holdt rekvisitten ga rekvisitten en symbolsk mening. En kan og se en tilkobling mellom gjenstanden/den fremtidige pistolen, og karakteren som ligger på gulvet med et kulehull i pannen. Den symbolske meningen bak den fremtidige pistolen blir i denne sammenheng annerledes: når en ser pistolen i sammenheng med en død person, som er følgende av pistolens intensjon, så blir den symbolske meningen til noe grufullt. Pistolen i sammenheng med karakteren som holder den, som har handlet med den: da kan den symbolske meningen lene mer mot makt. En fellesnevner mellom begge koblingene er død – død følger med pistolen, og er en av de fremragende assosiasjonene en har til observasjonen av en pistol (Boggs, 1985, s. 46).

Det estetiske valget å vise realiteten bak pistolens handling er fordi jeg ønsker å få frem det grufulle. Sjangeren «science fiction» tar ofte for seg et dystopisk fremtidig univers, og den mørke virkeligheten der. Som jeg nevner under kapitlet «science fiction» er innholdet i filmer av denne sjangeren ofte tilknyttet tidsreiser eller reiser i tid og rom (Sterling, u.å.). I vårt tilfelle i filmen «Innsikt», så fanger filmen tema tidsreise. Familieplanleggingsklinikken har tilgang til en maskin som kan motta transkripter fra fremtiden. Dette går da innenfor sjangerens typiske innhold. Jeg nevner «Black Mirror» som eksempel på en «science fiction» serie. I «Black Mirror» legger de mye fokus på en fremtidig versjon av verden i dag, hvor teknologien har tatt en ekstrem retning – og ofte på en skummel og grufull måte. Et kjennetegn i «Black Mirror» serien er at episodene viser ikke en versjon av en positiv fremtidig virkelighet, men det motsatte. De viser den mørke siden av en potensiell fremtid, og hvordan den menneskeliglagde teknologien tar en skummel vending (IMDB, u.å.). Denne serien var fra starten av vår filmproduksjonsprosess en stor inspirasjonskilde, og det jeg ville ta med meg fra denne serien var nettopp dette med det grufulle og det mørke. Valget å vise de grufulle konsekvensene av fremtidspistolen var for å få frem dette mørket – jeg vil få frem en emosjonell erfaring hos publikummet, og dermed gjøre scenen minneverdig.

8.8 Sminke: gammel/ung

Jeg nevner tidligere i dette kapittelet at jeg sminket skuespillere til å bli eldre. Dette var et estetisk valg som var følger av at vi skal følge karakterene gjennom flere år – da spesielt foreldrene til hovedpersonen. I planleggingsprosessen før filming startet, så fikk jeg og partneren min i sminkeansvarsområdet profesjonelle råd av en sminkør på hvordan vi skulle sminke noen eldre. Hun viste oss det ved å sminke hver av oss, slik at begge kunne observere hvordan det skulle gjøres. Dette var noe jeg øvde på hjemme i forveien av innspilling, og noe jeg øvde på selve skuespilleren jeg skulle sminke eldre i filmen – slik at jeg var forberedt på hvordan denne sminken skulle utføres på akkurat denne skuespilleren. Jeg valgte å ikke bruke lateks etter en sminkeøving for jeg oppdaget fort at lateksen ble for synlig i dagslys gjennom katedralinsen. Dermed måtte jeg finne en annen måte å skape aldringseffekten. Jeg endte opp med å bruke en lyse brun/grå kajal til å følge skuespillerens naturlige rynker og duse ut linjene til jeg ble fornøyd med resultatet. Dette ble et estetisk valg jeg tok for at sminken skulle se naturlig ut i dagslys og gjennom kamera.

Et mannsfjes sitter på stolen foran meg. Jeg studerer ansiktet. Han ser ikke gammel ut. Han er i tretti årene, men ser ut som han kunne vært i tidlig tjuårene. Jeg skal transformere denne mannen til en gammel mann. En mann i sent førtiårene. Jeg starter med å vaske fjeset hans med en ansiktsrens, deretter påfører jeg en krem som skal hjelpe sminken å sette seg fint på huden hans. Det er vinter, og jeg merker huden hans preges av kulden. Jeg må være forsiktig å ikke bruke for mye mattende sminke, for å ikke gjøre huden enda tørrere. Jeg matcher hudtonen med en dekkstift og påfører det på ulike områder i ansiktet hans: under øynene, på urenheter og områder rundt skjegg og bart. Deretter går jeg over med pudder for å være sikker på at dekkstiften blir der jeg ønsker. Jeg studerer ansiktet igjen. Jeg spør om han kan rynke pannen, jeg fører en kajal i en lys brun/grå farge forsiktig i linjene som skapes i pannen hans når han rynker den. Jeg ber han lage «sinarynken» - jeg markerer rynkene som dukker opp. «Lag smilerynken» - jeg markerer. «Lag overrasket rynken» - jeg markerer. «Smil med munnen åpen» - jeg markerer rynkene som dukker opp rundt munnen og kinnene. Når han lar ansiktet slappe av etter jeg har markert linjene, så duser jeg ut de sterke linjene med en kost, for å gjøre

dem mykere - som en naturlig skygge. Jeg må være forsiktig. Ikke markere for hardt. Jeg ønsker ikke at det skal se sminket ut. Det må bli så godt som ekte. Jeg vet scenen vi skal i gang med har nærbilder av han. Og det er fullt sollys ute, og vi skal filme dette i vinduet. Midt i sollyset. Sollyset er ikke på min side – den fremhever alt som er av sminkepartikler. Jeg duser linjene enda litt til.



(Figur 14, utklipp fra «Innsikt»)

Publikum har fra før mange estetiske erfaringer med hvordan en gammel mann ser ut, og det kan derfor være vanskelig å relatere denne opplevelsen av «gammel» til de erfaringene de allerede har. Med vanskelig så mener jeg: å skape en estetisk kvalitet av denne erfaringen av «gammel» kan være vanskelig å oppnå. Denne erfaringen må bære et estetisk preg som er gjenkjennelig (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 201): det som er gjenkjennelig i aldringsprosessen er blant annet rynker. Noe en assosierer «gammel» med er ofte rynker. Publikum vil kunne se rynkene i sminken jeg har gjort, men vil rynkene jeg har skapt være lignende den erfaringen publikum allerede har til rynker? Det er avgjørende om publikum klarer å se relasjonen mellom erfaringene, og at kvaliteten av erfaringen når det emosjonelle. Skaper sminken en emosjonell reaksjon? Hvilken reaksjon får en når en ser en gammel person? Får publikum de samme følelsene av å se min fremstilling av en gammel person?

Karakteren som sminkes gammel går gjennom flere hopp i årene: i starten fremstiller han en mann i ca. 28 årene, så et hopp i ca. 30 årene, så skjer det et større hopp opp til ca. 44 år og siste hoppet er til ca. 48 år gammel. Dette betyr at denne karakteren går gjennom flere forskjellige visuelle forandringer utad. For å gjøre denne aldringsprosessen troverdig, og mer gjenkjennelig, så har jeg gjort noen estetiske valg rettet mot dette. Når karakteren skal spille 28 år gammel, så er han kortklipt og har en bart – huden er ren, og jeg har ikke sminket inn rynker på dette tidspunkt, bare gjort huden jevn og glatt – for å fremstå ung og frisk. Hoppet som følger er opp til 30 år gammel, hvor jeg har fjernet barten og han er glattbarbert: dette for å vise en ytre forandring, som kan knyttes til at han nettopp har funnet ut at han skal bli far. Neste hopp er lengre: karakteren i alderen 44. Her har han lengre hår og skjegg: håret har jeg gjort gråere ved hjelp av tørrsjampo og lyst pudder. Her har jeg sminket inn en del rynker og gjort øynene mer trøtte. Siste hoppet er når han er ca. 48 år gammel, og her har jeg bustet håret mer til for at det skal fremstå lengre og gjort det gråere. Med sminken så har jeg fremhevet rynkene enda mer, og gjort øynene enda mer trøtte. På dette tidspunktet har karakteren noen år tidligere blitt «nøytralisert» av karakteren «GA-55», og bivirkningene har kommet inn for fullt: karakteren skal fremstå sløv, ikke til stedet, fjern – noe som minner om en slags zombie-tilstand. Dette ville jeg fremheve i sminken gjennom å rote til håret, gjøre han gråere, gjøre øynene trøttere og rynkene mer tydeligere og dypere. En har estetiske erfaringer fra personer i de fleste aldre: en ser de rundt seg bli eldre, en ser unge, voksne og eldre på film, tv og i samfunnet rundt oss. Dette gir oss mange allerede etablerte estetiske erfaringer mot det å aldres. I denne sammenhengen, så er det allerede estetiske erfaringer ovenfor aldring knyttet mot en mann. Når jeg skulle sminke denne karakteren til å tilpasse en og hver av disse aldrene, så måtte jeg lage en oversikt for å ha aldringsprosessen klart foran meg. Denne oversikten er tatt ut ifra loggen jeg har ført gjennom filmproduksjonsprosessen:

- **28:** ung, kvikk mann – sunn, frisk, ren hud. Kort hårfrisyrer og bart.
- **30:** nylig oppdaget at han skal bli far. Kort hårfrisyrer. Fjernet barten. Fortsatt ganske ung, sunn frisk: få dette frem i huden ved sminke.
- **44:** Eldre mann: huden har fått rynker, noen dypere enn andre. Mer slitne, mindre åpne øyner. Lengre hår og lengre skjegg – som har en del grått i seg.
- **48:** Eldre mann, påvirket av å bli «nøytralisert»: rotete, grått hår (ikke tatt vare på), lengre grått skjegg, dypere og tydeligere rynker. Ganske trøtte øyner.

I de ulike aldringshoppene var det viktig for meg å få frem en estetisk forandring. Dette for at publikum skal forstå at det går over flere år, og kunne se dette i sminken også. Dette for å sikre meg om at de forstår konteksten av scenene i filmen, og holde følge med aldringshoppene gjennom sminken. De ulike aldringshoppene innebærer en form for forandring, men den største forandringen skjer fra alderen 30 til 44. Dette er noe en muligens gjenkjenner gjennom allerede estetiske erfaringer: at det er større forandringer i utseende fra en er 30 år til en er 44 år. I filmen vår så vil det også skje en stor forandring fra han er 44 år til han er 48 år, siden han opplever å bli «nøytralisert.» Effekten av denne «nøytraliseringen» henger med i sminken: skuespilleren skal spille søvnig, fjern og ikke til stedet og sminken skal fremheve disse elementene i tillegg. Effekter som å sminke øynene trøttere, gjøre rynkene dypere og tydeligere: vise at huden ikke er ung og kvikk lengre, men belastet og slitt. En måte å få frem denne effekten er gjennom håret til karakteren: rote til håret, som har grodd og blitt langt, ustelt skjegg ... større grad av grånyanser i håret og skjegget. Dette viser til at karakteren ikke klarer å ta vare på seg selv lengre, han sitter bare fjern i sofaen og «råtner» bort. Han klarer ikke å stelle håret, klippe skjegget eller få nok søvn og næring, som en ser resultater av i huden og de trøtte øynene.

For å få til denne prosessen slik jeg ønsket så måtte jeg selv stille opp som frisør og klippe håret for når karakteren skal fremstille 28 år og 30 år. Budsjettet begrenset hvor mye vi kunne bruke på frisørtimer for skuespillerne, så jeg måtte selv klippe håret hans slik jeg så for meg karakterens hår være som ung. Det var viktig for meg å få frem de estetiske valgene jeg gjorde i de ulike aldershoppene: at det var bevisst og planlagt hvordan han skulle se ut i de forskjellige

aldrene. Dette for å gjøre alle scenene og aldrene han fremstiller skal være tydelige og at publikum skal kunne oppfatte at det skjer tidshopp.



(Figur 15, utklipp fra «Innsikt»)



(Figur 16, utklipp fra «Innsikt»)



(Figur 17, utklipp fra «Innsikt»)



(Figur 18, utklipp fra «Innsikt»)

Ovenfor kan en se alle aldringshoppene: fra øverst til venstre hvor karakteren fremstiller en 28 år gammel mann, til bilde til høyre nede som fremstiller han som 48 år gammel – men også påvirket av å bli «nøytralisert.» Her kan en se hvor stor forandring sminke kan være for å skape et «yngre» ansikt og et «eldre» ansikt. Gjennom de allerede etablerte estetiske erfaringene en har til aldring, og da spesifikt aldring hos menn, så kan det skapes relasjoner mellom de etablerte estetiske erfaringene og hvordan publikum erfarer aldring-prosessen i filmen vår (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Baumgarten nevner i sammenheng med «estetikk» begrepet «sannhet». Her viser han til «sannhet» som en del av produktets virkning: at forestillingen av produktet er sannsynlig, troverdig og eksakt - jo mer sannhet er det. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 15) Forestillingen av

«gammel» - sminken har som intensjon å fremstille noe av sannhet, noe eksakt – at det skal se ut som en troverdig, eldre mann. De estetiske valgene i sminken er for å skape en sannhet. Da med elementer fra den estetiske erfaringen jeg har fra å se aldri, se en gammel person, se en ung person, og gjenskape dette i sminken jeg gjør for å eldre en ung mann. De estetiske erfaringene jeg har bærer gjenkjennelige elementer som gjør at jeg trekker assosiasjon til en gammel mann: rynker, trøtte mer søvnige øyner, fettete i skinnene blir mindre og huden blir slapp, fjeset blir innskrunpet og fremhevede, mørke sirkler under øynene blir mer fremtredende. Ved hjelp av de allerede etablerte estetiske erfaringene jeg har ovenfor et gammelt mannsansikt og et ungt mannsansikt gjør det mulig for meg å prøve å gjenskape dette gjennom sminke. Jeg håper gjennom sminken å skape relasjoner mellom de allerede etablerte estetiske erfaringene og den estetiske erfaringen publikum får ved å se min versjon av gammel/ung mann (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Når noe er allerede estetisk erfart i stor grad, så kan det være utfordrende å gjenskape denne erfaringen på et troverdig nivå. Derfor kan det være en fordel i «science fiction» universet, at elementene de skal erfare her, ofte ikke er virkelige og noe de selv erfarer i hverdagen: svevende romskip, pistoler som skyter elektrosjokkbølger og grønne romvesener.

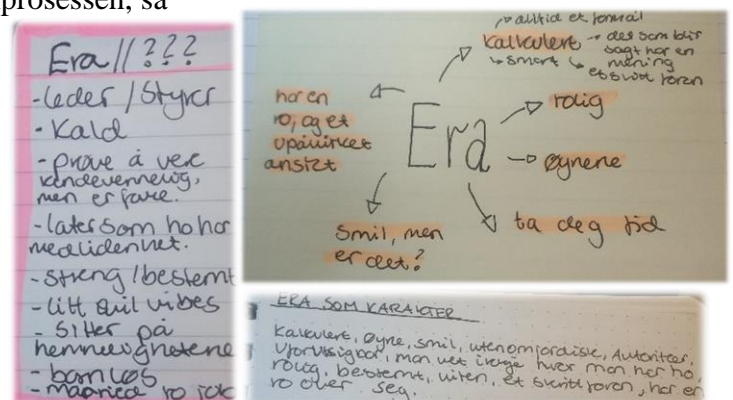
8.9 Sminke: karakteren «Era»

Ved karakteren «Era» sin sminke, så skal jeg gå inn på estetiske valg jeg gjorde som er rettet mot «science fiction» sjangeren og med et symbolsk perspektiv i fokus.

Når jeg ser tilbake på loggføringen jeg hadde i filmprosessen, så

dukker det opp mange variasjoner av beskrivelser av «Era» som karakter:

Noe som går igjen er kalkulerte øyner, at ho alltid er et skritt foran – og det har seg slik at hun alltid har et steg foran hovedpersonen i filmen.



(Figurer 19/20/21, private bilder)

Hun har tilgang til «maskinen» som hun kan motta transkripter fra fremtiden gjennom. Denne maskinen gir henne en makt, i og med at hun kan forutse hvordan fremtiden blir. Jeg ville at man skulle se denne makten i sminken hennes. Hun har en aura som er noe «umenneskelig»: gjennom filmen aldres ho ikke på samme måte som foreldrene til hovedpersonen og hun skal til enhver tid fremstå plettfri – perfekt. Dette har noe utenomjordisk over seg, den konstante plettfrie utstrålingen gjennom utseende. Jeg ville få frem dette utenomjordiske og «plettfrie» i sminken hennes, men fortsatt gjøre det menneskelig – jeg ville ikke at hun skulle bli sett på som et slags romvesen, men heller mer en skikkelse fra fremtiden.

De estetiske sminkevalgene jeg gjorde med «Era» var å først og fremst gjøre huden hennes jevn og matt – det er ikke noe synlige aldringstegn, eller tegn av slitasje eller trøtthet. Bare en ren, jevn hud. Huden er sminket blek, og blir en kontrast til den knallrøde dressen hun går med. Som jeg nevner i loggen over, så er øynene hennes viktige: hun er kalkulert og det virker som hun allerede vet svaret før du engang sier det, og dette vil jeg gjenskape i øynene. Ved å gjøre det, så fremhever jeg øynene hennes med sminke: tar en mørkere øyeskygge ytterst på øyelokkene og en lysere farge innerst i øyekroken. Jeg fører en hvit eyeliner som løfter øynene hennes: hvit fremhever fremfor å skjule, så den hvite fargen er med på å åpne øynene hennes og få dem til å virke større enn de er. Deretter tar jeg flaskevipper på øynene for å virkelig løfte øynene – gjøre dem årvåkne, klare og intense. De flaskevippene gir øynene et urealistisk preg over seg, fordi de forstørrer øynene i den grad at de ikke minner om naturlige vipper. Dette er et bevisst valg for å fremheve det «utenomjordiske» med karakteren.



(Figur 22, utklipp fra «Innsikt»)



(Figur 23, utklipp fra «Innsikt»)

Den hvite eyelineren er et bevisst valg ikke bare rent estetisk for å fremheve øynene og gjøre dem mer intense, men for vise hennes relasjon til klinikken – som er helhvitt, og hennes ansatte som alle går i hvite uniformer. Dette kommer også igjen i kostymet til «Era», som er en helrød dress knyttet mot de røde, pulserende lysene «maskinen» lager. Jeg skal komme dypere inn på dette i neste kapittel.

Den hvite eyelineren er noe som blir repetert gjennom hele filmen: hver gang en ser karakteren «Era» så har hun den hvite eyelineren plassert over øyelokkene. I følge Boggs så er en av metodene han nevner for å skape en symbolsk mening gjennom repetisjon. Dette er også noe

Boggs sier er mer rettet mot en gjenstand/objekt, men jeg ser en likhet bak den symbolske meningen knyttet mot sminken. Det er et bevisst valg at hun alltid har hvit eyeliner og rød dress på – og måten sminken/kostymet relaterer til objekter/lokasjoner /karakterer i filmen mener jeg gir det bevisste sminkevalget/kostymevalget en ladning av symbolsk mening. (Boggs, 1985, s. 46)

I gjengjeld kan denne bevisste repetisjonen av estetiske valg hjelpe publikum å se sammenhengen og relasjonen mellom karakteren «Era» og «familieplanleggingsklinikken», og «Era» og «maskinen».

Jeg oppdaget i denne sammenheng at bruken av eyeliner og dens historie går dypere enn jeg hadde trodd. Jeg assosierer eyeliner med noe kraftfullt og sexy, og denne assosiasjonen knyttes til flere mektige mennesker som bærer eyelineren som en del av sitt estetiske uttrykk: Kleopatra, Amy Winehouse, Twiggy, Prince og Marilyn Manson – alle kjente mennesker, som mange har kjennskap til. (Ettachfini, 2018) En som skiller seg ut blant disse for meg er Kleopatra. Hun var på sin tid en mektig kvinnefigur, som man stadig hører om i historiebøkene. Hun var kjent for å være Det gamle Egypt sin dronning og er kjent for Egypts historier om alliansen mellom den kjente Gaius Julius Caesar (Skumsnes & Bettum, 2021). Hun var kjent for sin vakre utseende og mørke eyeliner – hun brukte eyelineren for å fremheve øynene sine. Det finnes grunner til å tro at kull ble brukt som eyeliner av kulturell betydning (Ettachfini, 2018.)

Eyelineren er en sminkeform som er gjenkjennelig i store, mektige figurer og dermed er det mulig å trekke assosiasjoner til det. Karakteren «Era» har en makt ved at hun bærer på hemmeligheten om «maskinen» og er i besittelse av den, og dette er noe som går igjen i sminken hennes.

8.10 Sminke: den virtuelle virkelighet

I den virtuelle virkeligheten vi brukte for å skape en spillverden hvor hovedpersonen og hans venner møtes gjennom filmen, var det et estetisk bevisst uttrykk jeg ønsket å få frem: dette uttrykket jeg var ute etter er en inspirasjon av serien «The 100», puben «The green dragon» i den kjente triologien «Ringenes Herre» og spillet «Red dead redemption». Estetikken som går igjen i de nevnte filmene/seriene/spillene er at det tar plass i en alternativ/fantasi verden og har

krigerelementer knyttet til seg. Ved krigerelementer så mener jeg: ansiktsmaling som minner om stamme-ritual-sminke, brune/mørke fargepaletter i kostyme – minner om gamle kriger drakter med lær og pels. Dette var elementer jeg ville ta med meg inn i den virtuelle virkeligheten i filmen vår også. Jeg har ikke gått etter en spesifikk «utenomjordisk»/ «fantasi» illusjon som: alver, dverger, vesener, vikinger og pirater. Men heller gitt universet jeg skaper i filmens virtuelle virkelighet en mulighet for å inneholde flere versjoner av disse fantasifigurene. Det som går igjen i flertall i filmen vår er vikinginspirerte karakterer, men jeg har og tatt et bevisst valg å gjøre noen karakterer mer «alv»-inspirerte og til og med pirat-inspirerte. En statist er fremstilt som en mer fremtidig, moderne kriger som minner om «skypeople» i serien «the 100» (i ført motorsyssel lærsko, skinnbukse og skinnjakke). Jeg likte tanken av å leke litt med de forskjellige estetiske uttrykkene i en «fantasi»-spillverden, og underholde publikum med flere unike kostymer på statistene i bakgrunnen av scenen. På denne måten kan publikum muligens relatere og assosiere de ulike kostymene/sminken med noe de har sett før på film eller i et spill. De fleste har estetiske erfaringer med hvordan en pirat skal se ut, hvordan en alv ser ut og hvordan vikinger ser ut – og alle de ulike figurene bærer sine integrerte kjennetegn som gjør at en skjenner igjen estetikken bak figuren. Med tanke på sminke, så ble det meste av sminken på statistene og hovedrollen/birollene utført med en stamme-inspirert uttrykk i tankene. Før innspilling lagde jeg en «moodboard» på hvordan jeg ville dette skulle se ut, som jeg lagret i loggen underveis. Den inneholder mine tanker rundt hvordan jeg vil gjennomføre sminken, og hva mine estetiske tanker rundt sminken er. Jeg lagde også denne inspirasjonskollasjen for å kunne vise filmproduksjonsgruppen mine tanker rundt sminkeestetikken, og for å vise skuespillere hva tanken min er rundt karakterene. Å kommunisere gjennom bilder gjør det lettere for meg å vise gruppen og skuespillerne mine estetiske tanker til scenen.

Publikum som har estetiske erfaringer fra «fantasi»/ «science fiction» sjangeren og dens ingredienser på estetikk opp imot sjangeren (Boggs, 1985, s. 326), kan trekke relasjoner mellom den erfaringen og den erfaringen som oppstår når de ser filmen vår. Ønsket er at denne relasjonen skal skje fort og naturlig: at det ikke er forstyrrelser i det estetiske bilde jeg har skapt gjennom sminken/kostymene som ødelegger for illusjonen og dermed relasjonen mellom deres allerede erfaringer til fantasielementene og min versjon av en fantasiverden (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203). Som Højbjerg nevner - kapittel «Raymond Bellour» (Højbjerg, 2011, s. 24) om

Bellour sine tanker rundt det stilistiske, så er gjentakelser av mønstre i det visuelle med på å hjelpe publikum med å se konteksten av innholdet: at det er bestemte estetiske valg som er tatt, som har kjennetegn publikum kan gjenkjenne gjennom gjentakelsene. Dette kan en knytte opp mot mønstrene som går igjen hos karakterene som er synlig i de forskjellige scenene innenfor den virtuelle virkeligheten. Det som går igjen i de forskjellige scenene i denne spillverden, er nemlig sminken og kostymene. Det blir gjentakelser i det estetiske med tanke på sminke, som gjør det lettere for publikum å gjenkjenne innholdet, og dermed konteksten av scenene (Højbjerg, 2011, s. 24).

Jeg har inspirasjons-bildene lagret på telefonen. Telefonen plasserer jeg foran meg, balanserer den mot et glass med vann. En skuespiller sitter foran meg, klar for å bli sminket. Vi sitter i et skur på enden av Odderøya. Ved siden av meg kan jeg se inngangen på lavvoen vi har leid, og alle statistene som går rundt og kler på seg kostymene jeg har satt sammen for dem. Jeg starter med å plassere svart øyeskygge rundt øynene på skuespilleren foran meg. Jeg fyller hele øyelokket med svart-fargen, og lar ikke noe av huden til skuespilleren titte frem. Jeg tar frem en ny sminkekost, gjør den våt i vannet fra glasset, fører den så i svart ansiktsmaling – lar sminkekosten være våt, for så å be skuespilleren foran meg lukke øynene: jeg drar kosten bakover og slipper – skuespilleren får så mange svarte prikker og flekker rundt i ansiktet. Jeg tar så en tørr sminkekost, lager flekker rundt på nakken til skuespilleren med en svart øyeskygge for å skape noe som minner om aske. Deretter tar jeg en rød øyeskygge, tar litt på en sminkekost og fører den skånsomt over noen av de svarte områdene på nakken. Jeg duser ut den røde fargen. Jeg tar så en blå øyeskygge og en lilla, og gjør den samme prosessen som med den røde øyeskyggen. Med de tre fargene plassert lag på lag, så ser det mer ut som et blåmerke som formerer seg. Videre tar jeg en hvit eyeliner og lager bestemte streker i ansiktet. Jeg vifter hendene mine foran skuespilleren for å tørke sminken. Sminken tørker, og neste skuespiller sitter seg ned for å bli sminket.

Videre skal jeg gå inn på de estetiske valgene jeg tok knyttet til kostymer, og hvordan dette henger sammen med sminkevalgene.



(Figur 24, utklipp fra «Innsikt»)



(Figur 25, utklipp fra «Innsikt»)



(Figur 26, utklipp fra «Innsikt»)

8.11 Kostymevalg

Prioriteringslisten av kostymer var som følgende:

- Klinikkansatte
- «Era» kostyme
- Virtuelle virkeligheten
- GA-55
-

Valget av følgende prioriteringer er basert på hva jeg tenkte var nødvendige kostymer å fremheve i filmen for å skape de estetiske erfaringene i de spesifikke scenene som må til for å forstå innholdet av scenen. Begrensningen av budsjettet gjorde at jeg ble nødt til å se hvilke kostymer som var

nødvendige, eller som hjelper troverdigheten jeg ønsker å skape i universet «Innsikt.» På en side gjorde denne begrensningen meg mer bevisst over de estetiske valgene jeg måtte ta, og faktisk se innholdet av filmen og hvor jeg må fremheve ulike elementer for å forsterke uttrykket i scenen, og på en annen side så vil jo begrensninger gjøre arbeidet mer anstrengt og utvalgt, enn å legge samme søkelys på alle kostymene i filmen. Hvorfor er de nevnte i listen prioritert?

De «klinikkansatte» i filmen er de som arbeider under karakteren «Era» på «familieplanleggingsklinikken»: «Family 1st.» I filmen så ser en de ansatte blant annet som en hindring for hovedpersonen å komme seg til «maskinen», en ser de i «kampscenen» på slutten av filmen som en hindring i at hovedpersonen og hans venner kan rømme, og en ser de «nøytralisere» karakteren «GA-55» i slutten av filmen. Hovedformålet til «familieplanleggingsklinikken» sine ansatte er at de skal være i veien for hovedpersonen fra å nå målet sitt – en hindring. Jeg valgte å selv-designe kostymene deres på nettet: hvite, kortermede skjorter med «family1st» sin logo på brystet.



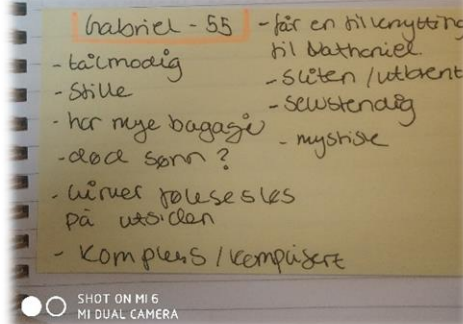
(Figur 27, privat bilde)

Logoen til «familieplanleggingsklinikken» valgte vi å få med for å gjøre det enklere for publikum å se relasjonen mellom de «klinikkansatte» og navnet «family1st», som de først blir introdusert for av karakteren «Era» i reklamesekvensen i starten av filmen.

Karakteren «Era» er antagonisten i filmen vår og er den største hindringen til hovedpersonen. Hun er overhodet på «familieplanleggingsklinikken» og er dermed den karakteren som bærer en større mengde makt. Dette var noe jeg ville se igjen i kostymet hennes, og at kostymet skal gi publikum assosiasjoner til makt og ledelse – for å dermed forsterke innholdet i scenene hvor hun viser antagonisten i seg. Jeg skal komme dypere inn på valget av hennes kostyme senere i dette kapittelet.

Deretter har vi kostymene som er å se i den virtuelle virkeligheten- spill sekvensene i filmen vår. Den virtuelle virkeligheten er møteplassen til hovedpersonen og vennene hans, og en plass hvor de føler seg alene og trygge til å ha hemmelige samtaler seg imellom. Dette er sekvenser i filmen som går igjen flere ganger. Denne formen for repetisjon gjør at scenene tar plass i filmen, og er dermed et viktig element for meg rent estetisk å få frem. «VR»-scenene blir som et avbrekk fra den usikre hverdagen til hovedpersonen, en plass hvor fantasien til barna reflekteres i verdenen rundt dem. Jeg skal også gå dypere inn på valget av kostymer her, og hvordan vi løste det med statistenes kostymer senere i dette kapittelet.

Til slutt på prioriteringslisten så har vi «GA-55» sitt kostyme. Det meste av dette kostymet var klær skuespilleren allerede hadde fra før. Når skuespilleren møtte opp på audition så hadde jeg en tanke om hvordan jeg rent estetisk ville at karakteren skulle fremstilles. Tankene mine samlet jeg til et «moodboard» som jeg delte med resten av gruppen (tatt fra loggen). Kollasjen består av svarte bukser, frakker, skinnjakke og svarte fin- sko.



(Figur 28/29, private bilder)

Når skuespilleren møter opp på audition, uten å vite hva jeg rent estetisk har i tankene for karakteren, så møter han opp i en mørk frakk og mørke tettsittende bukser.

Jeg likte hvordan han hadde satt sammen klærne og ba han om å ta med dette på innspilling og lignende klær han hadde hjemme. For å fullføre det estetiske uttrykket jeg så for meg, så kjøpte jeg inn skinnhansker. Tanken bak skinnhanskene i sammenheng med resten av kostyme, er å få frem «mystikken» rundt karakteren: han spionerer på hovedpersonen, lusker i buskene, går i ett med mengden – vil fremstå usynlig, ikke få uønsket oppmerksomhet – men samtidig beholde mystikken rundt karakteren. Det lille ekstra ble da skinnhanskene. En måte for karakteren å unngå å spre DNA, noe som beskytter han fra å bli oppdaget.

8.12 Kostyme: karakteren «Era»

Nå skal jeg gå dypere inn på de estetiske valgene rundt kostymet til karakteren «Era.» Som jeg nevnte ovenfor, så ønsker jeg gjennom kostymet hennes å få frem assosiasjoner til «makt». Dette fordi hun er sjefen over «klinikken» og den største hindringen til hovedpersonen. I startfasen av produksjonen, så hadde jeg en bestemt og klar estetikk jeg var ute etter i kostymet hennes. Det ser man tydelig i «moodboard» jeg lagde helt i starten av filmproduksjonen. Tanken var da at hun skulle relateres til «klinikken» i form av fargen hvit: hun skulle bære en helhvitt dress, som minner om de helhvite korridorene i «klinikken», og som knytter henne sammen med de klinikkansatte. Jeg lette lenge etter den «perfekte», hvite dressen da jeg kom over det som skulle ende opp med å bli det faktiske kostymet hennes:

En butikk, to butikker, flere butikker. Jeg går nedover markens gate. 4 dag på rad. Etter mange uker med leting. Etter mange uker butikktitting og nettsopping. Jeg går innom alle butikkene i gaten. Ser etter fargen hvit. Noe hvitt. Det må være noe hvitt i en av butikkene. En hvit kjole. En hvit dress. En hvit jumpsuite. Jeg går inn på Zara. Ser en hvit kjole. Får håpet opp. Jeg føler på stoffet, sjekker ut formen.. jeg plasserer hånden på andre siden av stoffet. Jeg kan se hånden min tydelig gjennom stoffet. Gjennomsiktig. Jeg skjenner på følelsen av oppgitthet. Jeg ser rundt meg. Jeg blokkerer alt som ikke er hvitt, og fokuserer kun på den hvite fargen. Jeg lager meg en rute i butikken. Jeg skal finne noe. Jeg går mot noe hvitt, som henger på veggen mot sandens senter. Noe i sidesynet tar fokuset vekk fra det hvite plagget jeg går mot. Noe rødt. Jeg vender blikket mot det som ødelagte ruten min. En rød dress. En rød dress henger på en utstillingsdukke. Jeg tenker ikke mer over det. Jeg går til det hvite plagget jeg hadde innstilt meg på. Det er en ullgenser. Ikke det jeg er ute etter. Den røde dressen streifer tanken. Jeg kan like gjerne ta en titt. Den røde dressen er av god kvalitet. Stoffet føles riktig ut. Den holder på formen til dressjakken og dressbuksen. Den holder de rette linjene. Den fremhever de overdrevne skuldrene. Jeg ser noe mektig med dressen. Noe «Era» kunne gått med. Det er ikke det jeg hadde sett for meg i utgangspunktet. Jeg hadde innstilt meg på noe hvitt. Noe klinisk. Men rødt. Rødt stjeler oppmerksomheten. Rødt skiller seg ut. Og den røde dressen stjal min interesse. Og jeg kjøpte den røde dressen.

Jeg endte opp med å kjøpe en rød dress, fremfor hvit. Jeg så en relasjon mellom karakteren «Era» og «maskinen» som er gjenstanden som gir henne den makten hun bærer på. Jeg så en større betydning rundt henne bære en røddress, fremfor en hvitdress. Dette for å fremheve hennes forhold til hemmeligheten hennes - det som gir henne det store steget foran de andre. Den hvitedressen fikk meg til å plutselig føle at hun heller var autoritær på samme nivå som hennes ansatte, og for henne som karakter så «stemte» det ikke i hodet mitt estetisk. Karakteren «Era» skal ha en aura som får deg til å forstå at hun er over de andre rundt henne, at det er henne som er i den autoritære posisjonen. Med den rødedressen, så er tanken at denne assosiasjonen lettere skal streife publikums tanker. At de kan se relasjonen mellom karakteren «Era» og «maskinen», at de ser fargen rød og assosierer det med fare/makt/blod – noe som opphisser og til og med kan virke skremmende. Under kapittelet «å skape symbolske meninger» så nevner Boggs at repetisjon er en metode for å skape symbolsk mening til en gjenstand. Om man tar denne teorien inn i estetikken i kostyme, så er håpet at det skal også kunne skape en symbolsk mening til kostymet. Gjennom filmens gang, så ser man kun «Era» gå med den røde dressen. Kostymet blir repetert sammen med karakteren gjennom hele filmen, og siden hun ikke blir sett i noe annet enn den røde dressen, så skaper dette en symbolsk mening (Boggs, 1985, s. 46). Det symbolske blir forsterket når en ser relasjonen mellom den røde dressen og de røde, pulserende lysene «maskinen» er kjent for i filmen. Den røde fargen vektlegges også i scenen hvor «Era» går nedover den hvite korridoren i «klinikken», og vinklingen er nedenfra og opp: dette skaper en autoritær effekt og den røde dressen får også en ekstra forsterket autoritært estetisk uttrykk. (Boggs, 1985, s. 49)

Som nevnt tidligere så bygger estetisk kvalitet på det emosjonelle, og at estetisk kvalitet gjør en erfaring fullstendig (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 201). Følelsene som blir skapt gir en sammenheng til materialet –i dette tilfellet kostymet. Assosiasjoner som er integrert hos mennesker knyttet til fargen rød er ifølge «Store norske leksikon» den fargen ladet mest av symbolske assosiasjoner og av emosjoner/følelser. Ifølge «Store norske leksikon» så symboliserer fargen rødt liv, raseri og er herskerens farge (Holtsmark, 2020) Dette er teori hentet direkte for å vise denne assosiasjonen, og er ikke med i teori-kapitlene for det er spesifikt relevant for denne delen av drøftingen og ikke noe jeg skal ta opp videre i drøftingen i sammenheng med andre estetiske valg.

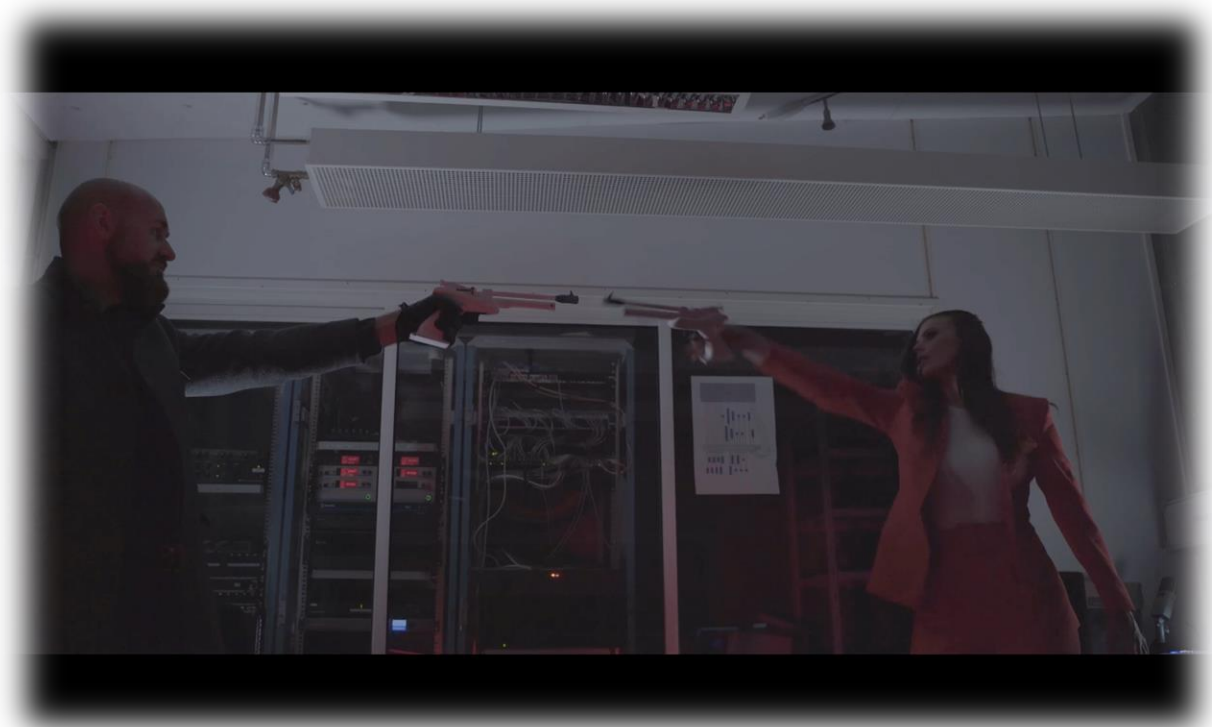
Følelsene en har til fargen rød kan i tilfellet hjelpe å se koblingen mellom «Era» og «maskinen», og se koblingen mellom «Era» sin personlighet og assosiasjonen med fargen rød som noe mektig. Dette kan hjelpe den estetiske erfaringens kvalitet og gjøre selve opplevelsen av erfaringen fullstendig.

Gjennom gjentakelser i mønstre i det visuelle, som Højbjerg skriver, vil det hjelpe publikum å forstå konteksten. At det finnes gitte estetiske valg som er tatt, som bærer en betydning eller kjennetegn med seg (Højbjerg, 2011, s.24). Her er karakteren «Era» sitt kostyme et godt eksempel: den røde dressen som vises hver gang en ser karakteren «Era.» Gjennom slike gjentakelser kan en skjenne igjen karakteren raskt: når du ser den røde dressen, så vil en assosiere det til karakteren selv, fordi det er et mønster av gjentakelser av akkurat dette kostymet forbundet med karakteren.

Det er ikke bare fargen på kostymet til karakteren «Era» som vekker assosiasjoner, men også stilen av kostymet: dressen. En estetisk erfaring de fleste er kjente med, er å se dressen bæres av menn: i bursdager, bryllup, jobbsammenhenger osv. Det som bygger kvalitet i denne erfaringen knyttet til det emosjonelle, er at en ofte forbinder menn i dress med makt, penger og ledelse (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 201). Dette er det jeg selv assosierer menn i dress med, og noe jeg ser bli ofte fremstilt i filmsammenhenger, og noe jeg har lagt merke til i samfunnet generelt. I en artikkel skrevet av Vilde Hjeltnes så forklarer hun dressen som en «powersuit» - noe som stråler styrke. (Hjeltnes, 2020) Hjeltnes skriver så at det var den kjente designeren Coco Chanel, som på 1920 – tallet revolusjonerte kvinnemoten: ved å la seg inspirere av herreklær, dermed herredressen, og føre dette inn i kvinnemoten. Tanken var å henrive kvinnene fra de ubehagelige korsettene, og gi dem klær som var komfortable, men og fikk frem det sterke i kvinner. (Hjeltnes, 2020). Ønsket med helheten av kostymet til «Era» er at gjennom assosiasjonene til fargen rød, og de estetiske erfaringene til dressen som klesstil, vil vekke en estetisk erfaring mot karakterens kostyme som noe mektig og autoritært. I tillegg er håpet at publikum ser relasjonen mellom «maskinen» og karakteren «Era» gjennom fargen rød og hvordan hun får makt gjennom «maskinen» (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203). Dette kan til syvende og sist gi konteksten i innholdet i filmen større mening, og publikum kan på den måten lettere la seg føre inn i universet og tro på det (Boggs, 1985, s. 46).

Jeg går nedover den hvite, klinikk gangen. Jeg ser rett over kameralinsen som er rett foran ansiktet mitt. Jeg tenker inni meg «ikke se rett i kamera.. ikke se rett i kamera» mens jeg hører lyden av mine egne høyhælte sko lage en gjenkjennbar klang i den lange gangen. Lydene minner meg om noe ekkelt, noe strengt. Gangen er ellers helt stille. Jeg hører bare lyden av mine egne hæler. Som målrettet går mot punktet helt i enden av gangen, som vi har avtalt at jeg skal stoppe ved. Jeg velger å ikke blunke. Jeg vil gå ned hele gangen uten å blunke. Jeg fokuserer. Ikke blunk. Jeg vil at blikket også skal være målrettet. I 100% fokus. Alltid målrettet. Hun vet hva hun vil, og hva hun skal gjøre for å få det. Full kontroll. Til og med på blunkingen. Den lange gangen føles ekstra lang ut nå. Spesielt når jeg er den eneste som skaper lyder, den eneste i fokuset på kameralinsen. Jeg føler karakteren «Era» i måten de høye hælene får meg til å holde ryggen strak. Hælene gir en lydeffekt, men får også meg til å komme inn i karakteren. Komme inn i gangen til karakteren. Få frem styrken i karakteren. Dressjakken jeg har på meg styrker også holdningen min når jeg går nedover gangen. Skulderpartiene på dressjakken er gjort større. Det får meg til å se strengere ut. Stoltere ut, breiere ... at jeg tar plass. Jeg føler jeg eier denne gangen. «Era» eier denne gangen. Jeg ser meg selv i monitoren som henger på kamera. Jeg ser en rød kvinne i en endeløs hvit gang. Jeg ser kontraster – en rød skikkelse i et hvitt landskap. Jeg ser en sterk dame ...

I sammenheng med sminken jeg gjorde for karakteren «Era», hvor jeg hadde fokus på det estetiske rene, rette og plettfrøe, sÅ er dette noe som gÅr igjen i valget av kostymet for karakteren. Det er en sammenheng mellom sminken og kostymet: jeg ønsket de samme kvalitetene fra sminken til Å vÅre synlig i kostymet. Den rette eyeliner-linjen, den plettfrøe jevne huden og de vÅkne, kalkulerte øynene kan sees i kostymet: dressen har rette linjer, skarpe og fremhevede skuldre, stoffets jevne overflate som ser plettfrøt ut. Helheten av de sÅkalte «perfekte» kvalitetene med sminken og kostymet forsterker det «utenomjordiske» uttrykket jeg er ute etter.



(Figur 30, utklipp fra «Innsikt.»)

Dette for Å kunne relatere kostymet og selve karakterens helhet til sjangeren «science fiction». Hun er i besettelse av en tidsmaskin, som hun har makten over – dette knytter henne som karakter opp imot et element fra «science fiction» universet, og igjen sÅ er ønsket Å se relasjonen mellom objektet (maskinen) og karakteren (Era). Da spesielt fra det estetiske perspektivet:

- 1. De røde pulserende lysene/den røde dressen**
- 2. Maskinen som sci-fi-element/karakteren «Era» som noe utenomjordisk**
- 3. Maskinen som et objekt ladet av makt/karakteren «Era» som en mektig figur.**

8.13 Kostyme: den virtuelle virkelighet

Jeg skal nå gå dypere inn på de estetiske valgene tatt knyttet til kostymene sett i den virtuelle virkeligheten i filmen. Som jeg har nevnt tidligere innenfor drøftingen av «sminkevalgene» i den virtuelle virkeligheten, så var jeg inspirert av flere forskjellige fantasifigurer: alt fra alver til vikinger. Her leide jeg kostyme til hovedpersonen og de to vennene hans/biroller fra Rosegården teaterhus i Kristiansand. Her fikk jeg velge mellom et stort utvalg kostymer, som jeg satt sammen klesplagg for klesplagg. For hovedpersonen og de to birollene så jeg for meg en sammensetning av noe viktig inspirert og noe mer moderne ninja. Karakterene «Nathaniel» (hovedrollen) og «Daniel» (birolle) kledde jeg i viking inspirert tøy: store pels-kapper, brune/svarte farger, en gammel rustning, brune pels-tøy sko og sverd som våpen. Karakteren «Nona» kledde jeg i noe mer rettet mot en moderne form for ninja-kostyme: svart skinn-tights, svart tettsittende, langarmet genser, en lang svart kappe med hette, svarte skinnsko med lisser oppover leggen og et langt spyd.

Foreløpig for de som ikke har kostyme: ta på hel svart - svart bukse, genser uten logo/ evt brun genser eller noe slags turgenser/ strikkegensere, ta med belter / skjerf eller annet man kan knyte forskjellige plasser! 😊 går og an å kjøre litt ninja stil (svart alt og evt kappe om dere har det) om dere har noe våpen av noe slag så gjerne ta med! Skinnfeller kan også funke til kostyme!

Vi tar også med litt av hvert også 😊

(Figur 31, privat bilde)

De estetiske valgene tatt her er knyttet til hva som er lettest å gjenskape en estetisk erfaring og relasjon til (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203): vikingkrigere er noe de fleste har kjennskap til, og dermed har assosiasjoner til. Det samme gjelder en ninja. Elementene i kostymene som gjør det lettere å trekke relasjoner er for eksempel: rustningen og sverdene for viking-inspirert figur og den lange, svarte kappen med hette over hodet for en ninja-inspirert-figur. Om elementene stemmer med publikums tidligere estetiske erfaringer, så vil det være lettere for dem å skape en ny estetisk erfaring knyttet til mine versjoner av vikingkrigere og en moderne ninja. Om ikke den estetiske erfaringen er eksakt med hva de har observert før, så kan altså de estetiske elementene/ingrediensene ved kostymet, være tilstrekkelig nok til å gjenkjenne estetikken og dermed skape en ny estetisk erfaring (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Siden budsjettet begrenset meg til å kun leie inn kostyme til hovedpersonen og de to birollene, så måtte jeg være kreativ med hvordan jeg skulle kle opp de 8+ statistene. Først så tok jeg selv med alt av belter jeg hadde liggende hjemme, skinnfeller, skjerf, ullgensere og klær i fargepaletten: brun, svart, beige og grått. Deretter samlet jeg alle statistene i en felleschat hvor jeg kommuniserte mine tanker gjennom inspirasjons-bilder og en beskrivelse av hva de måtte ta med hjemmefra.

Når statistene møtte opp for innspilling samlet jeg alt av klær, belter, skinnfeller og diverse på en plass. Jeg satt dermed sammen ulike antrekk – alle med elementer som pels, skinn og ull. Noen antrekk ble jeg inspirert av alvefigurer, og bestod av en middelalder kjole, håkrone og langt rosa hår. Noen antrekk ble jeg inspirert til å lage en slags moderne, «motorsykkel» kriger: dette antrekket bestod av motorsykkel støvler som gjekk langt opp på leggen og hadde flere spenner, en motorsykkelbukse laget av skinn og mange lisser som jeg knyttet sammen oppover beina og en ullvest som jeg lot være åpen. Det ble til sammen flere ulike former for fantasi/spillfigurer, som alle kan bidra til en bedre forståelse for universet vi ønsker å skape i denne spillverden og for å fremheve fantasiatmosfæren – da gjennom de ulike estetiske erfaringene publikum har som kan relateres til de ulike fantasifigurene (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

På bordene foran meg ligger det klesplagg av alle slag. Fargene brun, svart og beige er noe som går igjen i klesplaggene som ligger der. Jeg ser skinnbelter, ullgensere, svarte bukser, brune vester, skinnfeller, hatter, pil og bue, sverd ... jeg ber en statist legge klesplaggene han har med ved bordet. Jeg tar en skinnfell til sides, en brun genser, svarte bukser og et brunt belte. Jeg ser en statist, ber han komme bort og prøve på antrekket. Skinnfellen sklir ned skuldrene. Jeg fester skinnfellen med det brune beltet rundt brystet.

Buster til håret hans, slik at den henger ned foran den fortsatt våte ansiktsmalingen. Jeg får følelsen av en vikingfigur som står foran meg. Jeg gir han et sverd.



(Figur 32, utklipp fra «Innsikt»)



(Figur 33, utklipp fra «Innsikt»)



(Figur 34, utklipp fra «Innsikt»)



(Figur 35, utklipp fra «Innsikt»)

En måte teknologien i filmen vår har tatt en fremtidsrettet vending, er det at i dette virtuelle virkelighetsspillet så kan karakterene møtes som en avatarversjon av seg selv – bare til et helt nytt nivå enn hva dagens spill kan. Meningen med vår versjon av den virtuelle virkeligheten, er at det skal være som om du faktisk er i spillet som deg selv – bare med fantasielementer som rustninger, krigersminke osv. Noe som går igjen som kjennetegn både i sjangeren «science fiction» og i «science fiction» serien «Black mirror» er dette med en fremtidsrettet teknologi – at teknologien i et fremtidig univers har tatt en ofte, mørk vending (IMDB, u.å.). I vår film så er denne virtuelle virkeligheten en fremtidig teknologi, men i denne spillverden finnes det en slags ro og fred for hovedpersonen – en plass han kan unnslippe den usikre, skremmende hverdagen hans av menn som spionerer på han. Så, i denne fremtidige teknologien i filmen vår (virtuelle virkeligheten) så er ikke denne teknologien spesifikt en mørk vending. Den mørke vendingen relateres derimot mer til selve tidsmaskinen i filmen, og dens teknologi.

Som jeg nevnte under kapittelet om «Charles Sanders Peirce» så står begrepet «symbol» for en vilkårlig forbindelse til en gjenstand. At en knytter begrepet til en gitt gjenstand som gjennom en aktivitet assosieres til selve aktiviteten, uten at selve aktiviteten trenger å forklares eller nevnes (Svendsen, 2021). Eksemplet jeg da tok for meg var dette med et sverd: når en ser et sverd bli løftet i været, så forbinder en ofte dette med situasjonen krig. Rekvissittene som er brukt i den virtuelle virkeligheten, som en forlengelse av kostymene karakterene går med, er våpen: da alt fra sverd til pistoler. Både sverdet og pistolen kan forbindes med krig, og dermed død og vold. Hovedpersonen befinner seg i en virtuell virkelighet hvor han kriger med virtuelle fiender, som han samtidig parallelt kjemper ubevisst mot en virkelig fiende: «Era» og «maskinen.» Det hovedpersonen ikke vet er jo mer han snoker rundt hvem han er og hvem han er i forhold til «familieplanleggingsklinikken», jo mer setter han sin egen eksistens i fare.

9. Konklusjon

«Hvordan påvirkes estetiske valg i kostyme, sminke og rekvisitter i en sci-fi lavbudsjettfilm?»

Sjangeren «science fiction» bringer med seg gitte formler og ingredienser som er gjenkjennbare for selve sjangeren (Boggs, 1985, s. 326). Denne formelen for innhold innenfor denne spesifikke sjangeren er med på å hjelpe publikum å forstå innholdet av filmen. Om en har sett «science fiction» filmer og serier tidligere, så har en estetisk erfaring fra de spesifikke filmene/seriene i den sjangeren. Dette er med på å påvirke om publikum ser relasjonen mellom den allerede etablerte estetiske erfaringen, og den de opplever når de ser filmen vår. Jobben min rent estetisk er å skape et univers som publikum enten gjenkjenner, eller som skaper nye estetiske erfaringer (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203). Som jeg nevnte under kapittelet «estetisk erfaring», så når man en konklusjon av en erfaring gjennom tankeerfaringer. Når en tankeerfaring har nådd en konklusjon, så blir premissene bak tankeerfaringen tydelig. Det vil komme tilstrømninger av forslag til en endelig konklusjon av tankeerfaringen, men etter hvert kommer en til en konklusjon for erfaringen, en slags fullbyrdelse (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 198). Erfaringer har i seg selv en estetisk kvalitet, og strukturen bak denne erfaringen gir denne kvaliteten en drivkraft for intellektuell utforskning – og en ser sammenhengen bak erfaringen og dens kvaliteter. Estetisk

kvalitet er som nevnt før basert på det emosjonelle, og følelser har den styrken at de har en tilbøyelighet for når en erfaring endres (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 201) Om publikum ikke gjenkjenner de estetiske valgene jeg har foretatt meg (skape relasjon mellom erfaringene) så kan estetisk kvalitet hjelpe publikum å skape nye estetiske erfaringer – men da på tross av at kvalitetene gir erfaringen en drivkraft for publikum å utforske og se en sammenheng mellom erfaringen og dens kvaliteter. Om denne nye estetiske erfaringen ikke skaper direkte relasjon til en allerede etablert estetisk erfaring, så kan det skapes en ny estetisk erfaring innenfor sjangeren. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203). Om en for eksempel kun har sett «science fiction» filmer som inneholder reise i rom, for så å se en «science fiction» film senere som inneholder teknologiens vending knyttet til roboter som tar over verden, så vil ikke disse to estetiske erfaringene nødvendigvis ligne hverandre innholdsmessig. I forhold til sjangeren «science fiction» vil en kunne se en fellesnevner mellom dem, og det er at begge representerer noe i fremtiden og noe «utenomjordisk» (Sterling, u.å.).

Tanken er at om publikum ikke gjenkjenner mine versjoner av fremtidsspesifikke rekvisitter og karakterens «utenomjordiske» aura, så kan det likevel skapes en ny estetisk erfaring – om publikum klarer å tro på det estetiske universet jeg har skapt. Det gjelder å se om publikum ser ingrediensene fra sjangeren «science fiction» og tror på min utførelse av å skape dem. Dette har mye med den estetiske kvaliteten å gjøre: det gjør en erfaring fullstendig og er emosjonelt basert (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 201). Om jeg klarer å påvirke og treffe publikum emosjonelt med min utførelse av det estetiske – at de får følelsen av frykt når de ser fremtidspistolene og at de føler redsel og medlidenhet når nøytraliseringsapparatet bli brukt til å «nøytralisere» hovedpersonens far. Dette spiller en rolle på hvordan publikum opplever denne erfaringen, om erfaringen blir fullbyrdet eller at forstyrrelser kommer i veien – for eksempel at de gjennomskuer den hverdagslige gjenstanden som elektrosjokkpistolene egentlig er (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Begrensningene som fulgte det lave budsjettet var med på å bevisstgjøre meg på innholdet av filmen, og hvilke elementer som er med på å drive filmen i den estetiske retningen jeg ønsker. Begrensningene resulterte i at jeg måtte prioritere visse områder innenfor sminke, kostyme og rekvisitter, som gjorde at jeg måtte gjøre et dypdykk i «science fiction» som sjanger og hva som er premissene, formlene og ingredienser for å leve opp til sjangeren (Boggs, 1985, s. 326) – og dermed overbevise publikum om mine estetiske valg. Et høyere budsjett hadde gjort det mulig å

prioritere flere områder og «skreddersy» de estetiske valgene mer direkte etter filmen, men kunne også blindet meg for å gjøre dette dypdykket inn i innholdet av filmen og se etter de fremtredende, drivende estetiske elementene for filmen.

Videre skal jeg dra inn forskningsspørsmålene jeg nevnte under «forskningsinteresse» kapittelet.

1. Hvordan utfordrer sjangeren sci-fi den estetiske troverdigheten?
2. Hvordan er det å lage en lavbudsjettspillefilm i sjangeren sci-fi?

Disse forskningsspørsmålene er knyttet opp mot problemstillingen, og skal hjelpe meg å kunne besvare problemstillingen på en strukturert måte. Første spørsmål: «Hvordan utfordrer sjangeren sci-fi den estetiske troverdigheten? Som jeg har nevnt ovenfor så har de allerede etablerte estetiske erfaringene til publikum noe å si på hvordan de oppfatter de estetiske valgene jeg har gjort. De allerede etablerte estetiske erfaringene kan enten hjelpe dem å assosiere denne erfaringen med den de opplever ved å se vår film (det knyttes en relasjon), eller så skapes en ny estetisk erfaring knyttet til sjangeren. Denne estetiske erfaringen kan også ende opp med å ikke bli fullbyrdet: universet ikke er troverdig nok og det oppstår forstyrrelser. En utfordring med den estetiske erfaringen og dens troverdighet henger sammen med at alle elementene kostyme, sminke og rekvisitter må henge sammen. Kostymene i den virtuelle virkeligheten stemmer med sminken – at det helhetlige bilde av karakterens ytre har en sammenheng. Sminken og kostymet er begge elementer som er med på å skape en estetisk erfaring. Rekvisittene er elementer som er med å forsterke den estetiske erfaringen til karakteren som bærer den, men også som en estetisk erfaring i seg selv. Sammenhengen mellom de tre elementene kan gjøre den overordna estetiske erfaringen til publikum lettere å relatere seg til, tro på og se i sammenheng med sjangeren (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Spørsmål nummer to: «Hvordan er det å lage en lavbudsjettspillefilm i sjangeren sci-fi?» Som jeg har sett på tidligere, så har sjangeren «science fiction» en formel som er gjenkjennelig ovenfor sjangeren, og denne formelen går på innholdet av filmen. Formelen innebærer ofte at innholdet av «science fiction» filmer/serier må innebære tidsreise, reise i tid og rom, romvesener, fremtidig teknologi og roboter (Sterling, u.å.). Dette fremtidsaspektet med filmene kan være utfordrende: å skape noe som ikke finnes i dag, men som samtidig kan minne om teknologien vi har i dag, bare mer avansert. Mye av rekvisittene krevde at vi måtte skape dette selv. Dette fordi

det ikke er lett å skaffe, eller noe man får kjøpt. Et eksempel på dette er «nøytraliseringsapparatet». Dette apparatet er ikke noe vi kunne finne på nettet: det finnes flere variasjoner av et apparat som minner om det tekniske rundt det apparatet vi har laget i manuskriptet, men det var til slutt noe vi måtte skape selv. Her kommer også budsjettet inn i bildet. Begrensningene gjorde at vi ikke for eksempel kunne bestille en softgun i en stil som vi foretrakk, men at vi heller måtte kjøpe en pistollignende gjenstand som vi heller måtte tilpasse slik at vi fikk det estetiske utseende vi var ute etter. I dette tilfellet med pistolen, så endte vi opp med å kjøpe en co2 luftpistol, som jeg forvandlet til en hvit, «klinisk» pistol for å passe det estetiske bilde jeg var ute etter. Her har utførelsen av spraymalingen og selve formen og stilen på pistolen mye å si på om den estetiske erfaringen til den fremtidsretta pistolen vil bli opprettholdt. Begrensningene jeg måtte forholde meg til grunnet økonomien hjalp meg å se de estetiske elementene som var viktig for å fortelle innholdet av filmen. Kostymene jeg kjøpte/leide var nøye gjennomtenkte, og de ulike kvalitetene ved antrekket ble viktig å forholde seg til. At en kvinnedress kunne skape assosiasjon til makt (Hjeltnes, 2020), som igjen kunne relateres til karakteren «Era» sitt maktståsted – med fargen rød som symboliserer en herskers ledelse (Holtmark, 2020). Det samlede, helhetlige estetiske uttrykket fanget innholdet av karakteren og hennes posisjon i filmen, og den estetiske erfaringen av henne, eller henne knyttet til «maskinen» som objekt, eller henne holde den «fremtidsrettede pistolen» er med på forhåpentligvis leve opp til de allerede etablerte estetiske erfaringene og assosiasjonene som måtte trekkes innad (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203).

Det var mange faktorer liggende til grunne for de estetiske valgene jeg foretok meg innenfor områdene sminke, kostyme og rekvisitter. Den faktoren som var fremtreden i mine estetiske valg, var troverdighets oppfatningen. At jeg hadde et ønske om å skape estetiske erfaringer hos publikum som gjorde at de kunne gjenkjenne gjenstandene/auraen/innholdet (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203). At gjennom troverdigheten i rekvisittene, sminken og kostymene er med på å forsterke troverdigheten av universet i seg selv. «Science fiction» er en spennende sjanger å jobbe med, som ikke tar utgangspunkt i hvordan verden fungerer i da, men en sjanger som oppfordrer til å utforske det fremtidige og utenomjordiske. Som en tilhenger av denne sjangeren, så har det å jobbe i en filmproduksjon med et innhold i filmen som bygger på «science fiction» vært svært lærerikt, utfordrende og ikke minst spennende. Sjangeren la til grunne for de estetiske

pregene, kvalitetene og premissene innenfor områdene kostyme, sminke og rekvisitter – det ga meg rom til å utforske forskjellige formler for «science fiction» i de ulike områdene, og velge hvilken struktur jeg ville gå for å skape relasjonen til sjangeren.

Å lage en film med et lavt budsjett er utfordrende uavhengig av sjangeren, men at sjangeren avgjør hvor begrensningene innenfor økonomien må foretas er ikke å utelukke. I vårt tilfelle valgte vi å prioritere de estetiske områdene sminke, kostyme og rekvisitter – da med begrensninger innenfor de ulike områdene også. Vi la mye av budsjettet i leie av lokaler også, som også hjalp å løfte assosiasjonene til «science fiction» sjangeren og troverdigheten av kostymer, sminke og rekvisitter i sammenheng med lokalene.

Estetikk berører sansene våre – hvordan vi møter kunsten gjennom blikket, gjennom hørselen, ved å berøre det. Hvordan den sanselige opplevelsen er for publikummet som ser filmen, og hvordan det visuelle påvirker denne opplevelsen. Baumgarten nevner i sammenheng med «estetikk» begrepet «sannhet». Her viser han til «sannhet» som en del av produktets virkning: at forestillingen av produktet er sannsynlig, troverdig og eksakt - jo mer sannhet er det. (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 15) Estetikk er et begrep med mange definisjoner, hvor jeg har tatt utgangspunkt i og satt søkelyset mot troverdighets oppfatningen – «sannheten» av gjenstandens virkning. Det venter å se om publikum kommer til å se «sannheten» med gjenstandene og karakterenes kostyme og sminke – om de tror på det jeg har skapt, eller ikke klarer å se universet slik jeg håpet på. Allerede etablerte estetiske erfaringen kan hjelpe meg på veien mot å trekke relasjoner, og dermed tro på gjenstanden – eller så finnes det ikke nok gjenkjennelige kvaliteter ved gjenstanden, og publikum ikke oppfatter den estetiske erfaringen slik den var ment. Som jeg skriver under kapittelet «sjanger» så kan de ulike allerede etablerte formlene for sjangeren være et hjelpemiddel for oss som skaper film: det kan være lettere for publikum å tro på/forstå universet vi ønsker å skape, når reglene innenfor sjangeren allerede er etablert og erfart. (Boggs, 1985, s.326.)

Gjennom gjentakelser av mønstre i det visuelle (Højbjerg, 2011, s. 24), repetisjon av en gjenstand, at en gjenstand får verdi gjennom en karakter eller visuell vektlegging av den gitte gjenstanden: alle disse faktorene er med på å gi en gjenstand, karakter – noe visuelt – en

symbolsk mening (Boggs, 1985, s. 49). Gjennom å lade en gjenstand med symbolsk mening, så trenger en ikke å være avhengig av allerede etablerte symbolske meninger for at publikum skal skjønne at det er en symbolsk ladning av gjenstanden, men en kan heller lage den symbolske meningen selv (gjennom de nevnte metodene ovenfor.) Dette er med på å skape en tilknytning til gjenstanden, noe emosjonelt, noe som gjør at du husker gjenstanden, kostymet eller sminken. Det kan gjennom en slik symbolsk mening være enklere for publikum å oppleve en estetisk erfaring til gjenstanden, eller trekke relasjoner (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203) – fordi en vektlegger gjenstanden og gir den mening. (Boggs, 1985, s. 49)

Med serien «Black mirror» som inspirasjonskilde har jeg kunne sammenligne og se sammenhenger mellom vår film og serien. Sammenlignet med oss, så hadde «Black mirror» 15 personer som jobbet innenfor kostymeavdelingen i serien og opptil 60 personer som jobbet innenfor sminkeavdelingen gjennom seriens gang (IMDB, u.å.) I filmen vår «Innsikt» har vi vært to personer som har skapt det estetiske bilde knyttet til sminke, kostyme og rekvisitter. En sammenheng mellom serien og filmen vår er å fremstille en alternativ verden i fremtiden hvor teknologien har tatt en vending – i «Black mirror» tar de opp nye tema innenfor det overordna innholdet om fremtidig teknologi for hver episode (IMDB, u.å.), i filmen vår tar vi opp denne fremtidige teknologien i form av en «maskin» som kan ta imot transkripter fra fremtiden. «Black mirror» ble en inspirasjon til å få frem de estetiske, gjenkjennelige ingrediensene innenfor sjangeren «science fiction»: å forsterke de elementene som er en del av sjangerens formel, og trekke publikum inn i en alternativ verden gjennom disse elementene (Boggs, 1985, s. 326).

De estetiske valgene gjort i denne filmproduksjonen av meg har vært basert på mine egne estetiske erfaringer, hva jeg ser på som gjenkjennelige elementer ved sjangeren «science fiction», hva jeg mener er med på å bygge innholdet, og dermed konteksten i filmen videre knyttet mot sjanger. Måten vi har filmet de ulike gjenstandene på, karakterenes kostymer eller sminke, har gjort meg bevisst på den symbolske meningen bak de estetiske valgene (Boggs, 1985, s. 46) – hvor jeg drøfter om de symbolske ladningene kan lettere trekke tråder til assosiasjoner og dermed se relasjoner mellom de estetiske erfaringene gjennom det emosjonelle (Bale & Bø-Rygg, 2008, s. 203). Filmproduksjonen har gitt meg muligheten til å utforske mine interesser for det estetiske, og utfordre meg i et «science fiction»-landskap som jeg ikke tidligere har erfaringer

med, men bare en stor entusiasme for. Det er spennende å se hvordan de økonomiske begrensningene påvirket de estetiske valgene, og hvordan det flyttet mitt fokus over på å fremheve de elementer i filmen som var med på å forsterke troverdigheten av sjangeren, og dermed universet. I dag er det under en måned til 1.utkast av filmen skal bli vist for sensorer, og de skal se hvordan min rolle som sminke, kostyme og rekvisitt ansvarlig har påvirket filmen. Det har vært en lang, lærerik filmproduksjon: fra start fasen, til innspilling, for nå å jobbe med å klippe, redigere og fremstille filmen for publikum. «Innsikt» er min første spillefilm som produsent, skuespiller, sminke/kostyme/rekvisitt – ansvarlig, og er ikke den siste!

10. Litteraturliste

Svendsen, L.H. (2019, 23.september). *semiotikk*. Store Norske Leksikon. <https://snl.no/semiotikk>

Svendsen, L.H. (2021, 2. september). *Symbol*. Store Norske Leksikon. <https://snl.no/symbol>

Ettachfini, L. (2018, 29. August) *The history of eyeliner*. Vice. <https://www.vice.com/en/article/kzyda9/history-of-eyeliner-kohl>

Skumsnes, R. & Bettum, A. (2021, 15. Mars) *Kleopatra*. Store Norske Leksikon. <https://snl.no/Kleopatra>

Boggs, J.M. (1985). *The art of watching films*. (2.utg.) Mayfield Publishing Company.

Hjeltnes, V. (2020, 10. Februar) *Dress opp!* Universitetet i Oslo. <https://www.uio.no/studier/emner/hf/ifikk/KUN2201/blogg/v2020/vilde-hjeltnes/dress-opp%21.html>

Hjeltnes, V. (2020, 2. Mars) *Dress opp! Del 2*. Universitetet i Oslo. <https://www.uio.no/studier/emner/hf/ifikk/KUN2201/blogg/v2020/vilde-hjeltnes/dress-opp%21-del-2.html>

Bale, K. & Bø-Rygg, A. (2008). *Estetisk teori – en antologi*. Universitetsforlaget.

Andersson, B.N. (2011). *Filmens hjerte – produksjonskontoret*. Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS.

Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (2020) *Kvalitative metoder*. (3.utg.) Forfatterne og Hans Reitzels Forlag.

Sterling, B. (u.å.) *Science fiction*. Hentet 17. November fra <https://www.britannica.com/art/science-fiction>

Højbjerg, L. (2011) *Filmstil – teori og analyse*. (1.utg.) Samfundslitteratur.

IMDB. (u.å.) *Black Mirror – Cast & Crew*. Hentet 17. November 2021 fra https://www.imdb.com/title/tt2085059/fullcredits/?ref=tt_ql_cl

IMDB. (u.å.) *Black Mirror*. Hentet 17. November 2021 fra <https://www.imdb.com/title/tt2085059/>

Holtmark, T. (2020, 26. oktober) *Rødt*. Store norske leksikon. <https://snl.no/rødt>