



Masteroppgave

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

Markus Dahlslett

Et spor av fortiden

Filmatisk gjenskaping av tidligere epoker

Masteroppgave i Film- og videoproduksjon

Trondheim, desember 2015



Et spor av fortiden

-Filmatisk gjenskapning av tidligere epoker

Markus Dahlslett

Masteroppgave i film- og videoproduksjon

Trondheim, høsten 2015

Innholdsfortegnelse:

Innhold	s. 2-3
Forord	s. 4
1.1 Innroduksjon	s. 5
1.2 Problemstilling	s. 5
1.3 Begrunnelse for valg av tema og filmsjanger	s. 6
1.4 Handlingen i kortfilmen Trace	s. 6
1.5 Filmatiske virkemidler i historisk film	s. 7-8
2.1 Produksjonsdesign i historisk film	s. 8-9
2.2 Produksjonsdesignets historie	s. 9-10
2.3 Anakronistisk produksjonsdesign	s. 10-12
3.1 Locations og rekvisitter i film	s. 12-13
3.2 Locations i Trace	s. 13-15
3.3 Rekvisittene i Trace	s. 15-17
3.4 Mattpaintings og visuelle effekter i Trace	s. 17-20
4.1 Manuset i historisk film	s. 20-21
4.2 Manuset til Trace	s. 21-22
5.1 Casting	s. 23
5.2 Casting i Trace	s. 23
5.2.1 Baldr	s. 23-24
5.2.2 Liv	s. 24
5.2.3 Gorm	s. 24
5.2.4 Statister	s. 24
6.1 Kostymedesign og makeup	s. 24-25
6.2 Kostymedesign og makeup i Trace	s. 25-28
7.1 Språk i historisk film	s. 28
7.2 Språk i Trace	s. 28-29
8.1 Kampkoreografi i historisk film	S. 29-30
8.2 Kampkoreografi i Trace	S. 30
9.1 Kinematografi i film	S. 30-32
9.2 Kinematografi i Trace	S. 32-36
10.1 Lyddesign og musikk	S. 36-37
10.2 Oppsummering av tekniske virkemidler	S. 37
11.1 Myter, symbolikk og arketyper	S. 37-38
11.2 Velkjente arketyper	S. 38
11.2.1 Helten	S. 38

11.2.2 Kompanjongen	s. 38
11.2.3 Mentoren	s. 39
11.2.4 Jomfruen i nød	s. 39
11.2.5 Skurken	s.39
11.2.6 Barnet	s. 40
11.2.7 Joseph Campbell og heltens reise	s. 40-41
11.2.8 Myter, symbolikk og arketyper i Trace	s. 41-44
12. Konklusjon	s. 44-46
13. Litteraturliste	s. 47-48

Forord

I forbindelse med denne praktisk-teoretiske oppgaven er det mange som fortjener takk. Først vil jeg takke alle venner og bekjente som bidro som cast & crew i kortfilmen *Trace* og gjorde hele produksjonen mulig. Det var uventet og gledelig å se at så mange lidenskapelige interesserte personer stilte opp til tross for at filmproduksjonen bare var *en* students masteroppgave og at arbeidet var ubetalt. Under intense innspillingsperioder ble det etablert verdifulle nettverk, bekjentskaper og vennskap. Det var noen spennende og inspirerende innspillingsdager der vi også fikk utforsket deler av Norge og landets fortid. Videre vil jeg takke veileder Asbjørn Tiller, som kom med gode råd, innspill og entusiasme under utviklingen av den skriftlige delen av masteroppgaven. Takk til Johan Magnus Elvemo og Svein Høier for tilbakemeldinger på både manus- og klippeprosess – og takk til avdelingsingeniør Jon Berntsen Huseby for assistanse med filmutstyr. En stor takk til Robert Rasmussen og Ladehirden for utleie av rekvisitter, vikingekrigere og for scenekampopplæring med skuespillerne. I forhold til de mange personene som har vært med under produksjonen, henviser jeg til rulleteksten i filmen.

1.1 Introduksjon

Hovedtemaet i denne praktisk-teoretiske masteroppgaven er historisk film og utfordringer knyttet til det å filmatisk gjenskape tidsepoker fra fortiden. Det primære utgangspunktet er egne erfaringer jeg har gjort under min mastergradproduksjon: kortfilmen *Trace*, der handlingen utspilles i Skandinavia under vikingtiden. En av grunnene til at jeg mener dette er et viktig tema, er fordi historiske filmer ofte påvirker vårt syn på fortiden, som igjen former inntrykket av hvordan det moderne samfunnet er blitt til. Historiske filmer rører altså ved selve eksistensen, opphavet og identiteten til vår kultur. Som det massemediumet film og levende bilder er, ligger det altså et stort etisk ansvar ovenfor filmskapere og den formidlingen de gjør. Historiske filmer og tv-serier kan nemlig forvrengte eller utdype vår kunnskap om fortiden. Jeg vil altså undersøke det estetiske, tekniske og filmatiske aspektet – hvordan man går frem for å gjenskape en tidligere epoke på film, men også hvordan de mytiske/historiefortellende elementene er viktige for å skape interessante historiske filmer.

Under produksjonen og utviklingen av *Trace* har jeg vært manusforfatter, produsent og regissør. Jeg har også klippet mesteparten av filmen og gjort noen av spesialeffektene. Noen ganger måtte jeg også filme enkelte scener selv, siden noen opptak ble gjort i Lofoten og det ikke var tilstrekkelig budsjett til å dekke transportkostnadene til et større crew fra Trondheim. Det var en krevende utfordring å ta på seg så mange oppgaver. Ideelt sett burde oppgavene fordeles på et større crew. Siden masterkullet i film- og videoproduksjon dette året bestod av kun tre studenter som hver hadde sitt personlige prosjekt, og jeg satt inne med et svært begrenset budsjett, var det tvingende nødvendig å ivareta flere roller. På denne måten fikk jeg samlet erfaring fra ulike ansvarsområder. Derfor vil jeg trekke inn flere aspekter/sider av produksjonen i denne oppgaven. Heldigvis var det mange personer som stilte opp under produksjonen – vi hadde et crew på over 70 frivillige som var involvert, noe som gjorde hele prosjektet mulig.

1.2 Problemstilling

Med utgangspunkt i min egen produksjon vil problemstillingen være:

Hvordan spiller produksjonsdesign, myter og arketyper inn på produksjonen av historisk film?

1.3 Begrunnelse for valg av tema og filmsjanger

En av hovedgrunnene til at jeg valgte å produsere en vikingfilm, er den fantastiske naturen og landskapet vi er så heldige å ha rett utenfor husdøren. En annen grunn er interessen jeg har for vikingtiden; under min oppvekst i Namsos i Nord-Trøndelag, så jeg mange vikinggravhauger rundt omkring i Namdalen. Jeg var også på ulike museer i Norge, blant annet Vikingskipsmuseet og Kulturhistorisk museum i Oslo. Disse sporene fra fortiden gjorde meg svært nysgjerrig på vikingtiden og jeg leste det jeg kom over om perioden. Til min forundring er det laget svært få filmer om temaet - spesielt i Norge. En av grunnene til at norske filmskapere har styrt unna vikingtemaet kan være på grunn av nazistenes misbruk av mytologien, runene og annen viking-ikonografi til propagandaformål under andre verdenskrig. En annen mulig grunn er at man oppfatter temaet som ubehagelig, da med tanke på lidelsene vikingene påførte andre med sine aggressive plyndringstokt. Likevel er det mange positive aspekter ved vikingtiden som ikke har blitt behandlet i norsk film, for eksempel vikingenes utforskning av kontinenter (blant annet oppdagelsen av Amerika), grunnleggelsen av ulike byer, opprettelse av internasjonale handelsforbindelser og ingeniørkunst som revolusjonerende skipsbygging, sjønavigasjon, mm. Det er altså mye utforsket og interessant materiale fra vikingtiden man kan lage film om. Nylig har det også oppstått en stor internasjonal interesse for vikingkulturen og filmer/tv-serier om temaet. Da muligheten til å produsere en kort fiksjonsfilm bød seg på NTNU, var tematikken/settingen klar for meg.

1.4 Handlingen i kortfilmen Trace

Kortfilmen *Trace* forteller den fiktive historien om Baldr, en oppdagelsesreisende på 800-tallet. Han har tilegnet seg kunnskap innen sjøfart, kartografi, medisin, språk og ingeniørkunst fra ulike kulturer, gjennom reiser i utlandet. Denne kunnskapen har han tatt med seg hjem til Skandinavia for å hjelpe sitt folk med å skape en bedre fremtid. Baldr må flykte fra Gorm og hans onde klan. Disse søker nemlig å ødelegge alt som kan utfordre deres syn på verden. Baldr må også overkomme hindringer som røffe landskap og værforhold på sin reise hjemover, samtidig som han prosesserer sin fars død gjennom mareritt, drømmer og visjoner. Til slutt må han samle mot og allierte, for å endelig konfrontere Gorms klan, slik at han kan bli kvitt trusselen for alltid. Baldrs mål er å berge familien og folket sitt, men også å videreformidle kunnskapen han har tilegnet seg, slik at også kommende generasjoner kan profitere av dette.

1.5 Filmatiske virkemidler i historisk film

For å realisere denne historien som foregår i en fjern fortid, var det mange utfordringer som måtte løses. Det er en fusjon av flere virkemidler som skal til for å fange inn tidsånden fra en tidligere epoke på film. Et av de viktigste virkemidlene er *produksjonsdesign* - det generelle utseendet i filmen. Produksjonsdesign omfatter kostymedesign, rekvisittvalg, spesialeffekter, filmsettbygging, locationvalg, lyssetting og bruken av makeup/sminke. Jeg vil innlede med et kapittel som omhandler produksjonsdesign og trekke inn momenter fra Jane Barnwells bok *Production Design – Architects of the Screen* (2004) og C. S. Tashiros *Pretty Pictures - Production Design and the History Film* (1998). I tillegg til disse virkemidlene kommer kinematografi, lyd/musikk-bruk, klipping/redigering og casting (skuespillervalg). Sist, men ikke minst, er research og samtaler med historiske konsulenter en avgjørende del av prosessen. I de ulike kapitlene introduserer jeg disse virkemidlene enkeltvis og beskriver hvordan de kreativt kan brukes for å skape autensitet. Jeg håper disse erfaringene kan være til hjelp for andre filmstudenter/filmskapere som ønsker å jobbe innenfor samme, eller lignende sjanger.

Underveis vil jeg også komme med eksempler fra andre historiske filmer, og forklare hvordan filmskaperne har gått frem og i hvilken grad de har lyktes/mislyktes i å frembringe autentiske historiske skildringer. Regissører har ofte svært ulike visjoner om hvordan fortiden skal portretteres og det er ikke alle som tar like mye hensyn til historiske detaljer.

Ofte baseres historiske filmer og tv-serier som er satt langt tilbake i tid, på myter. Grunnen til dette er at man har begrensede historiske/skriftlige kilder. For eksempel er mye av det vi vet om vikingtiden basert på skriftlig diktning og historiefortelling som man finner i sagalitteraturen. Disse fortellingen ble skrevet over hundre år etter vikingtiden og var basert på muntlige overleveringer. Derfor er det stor sannsynlighet for at hendelsene og personene som blir beskrevet her, er fiktive, eller løst basert på en samling av ulike reelle personer. Derfor vil jeg også inkludere et kapittel om symbolikk, myter og arketyper og ta utgangspunkt i arbeidet til den amerikanske professoren Joseph Campbell. Campbell har komparativ mytologi som sitt hovedfelt. Dette er et felt som sammenligner myter og mytologier fra forskjellige kulturer og prøver å finne fellestrekk/tema som går igjen hos de ulike kulturene (Campbell. *Helten med tusen ansikter*, 2002, s.284). Spesielt interessant og aktuelt for filmproduksjon er fellestrekkene som går igjen i eventyr, myter og historiefortelling. Her er det mange tidløse dramaturgiske elementer som en manusforfatter og regissør kan få bruk for.

Jeg vil bruke Campbells bok *Helten med tusen ansikter* (originalversjon:1949, norsk versjon: 2002) og teoriene om *monomyte* og *heltens eventyrlige reise* (Campbell. *Helten med tusen ansikter*. 2002 s. 41-70.) for å finne ut hvordan hans arbeid kan overføres og brukes i film for å skape engasjerende historier, samt forklare hvilke arketyper og symbolikk som dukker opp i *Trace*. Det er definitivt mye spennende inspirasjon og lærdom å hente hos Campbell, han har eksempelvis inspirert både George Lucas *Star Wars: A New Hope* (1977) og Mel Gibsons *Braveheart* (1995). (<http://www.folkstory.com/articles/petersburg.html> hentet 03.11.15) (https://www.youtube.com/watch?v=zjiE_hDjdJ4 hentet 03.11.15)

2.1 Produksjonsdesign i historisk film

“Production design is the overall look of a film that illustrates the setting and visual style of the story. It includes the design of sets, location choices, costumes, and the choice and supervision of props.” (<https://www.youtube.com/watch?v=pS47EXccx3I>, hentet 05.11.15)

Produksjonsdesign omfatter altså designet av filmsett, locationvalg, kostymer og rekvisitter. Et annet sentralt begrep som er viktig i forhold til film og produksjonsdesign er det franske *mise en scène*. Dette er et stort og omfattende begrep som ikke er helt presist, men forenklet kan det oversettes til ”det som stilles til skue” innenfor billedrammen i en film.

Produksjonsdesignere er viktige kreative ledere i et filmteam, og er ansvarlige for filmens visuelle stil. De spiller en avgjørende rolle i å hjelpe regissøren med å oppnå filmens visuelle krav, samt å gi produsentene nøye kalkulerte tidsplaner og budsjettanslag. Utseendet på et filmsett og plasseringen av rekvisitter er viktige elementer for å trekke publikum inn i historien og for å lage en film som er overbevisende og stemningsfull. En stor del av arbeidet omhandler å konstruere et passende bakteppe for enhver historie. Man må velge eksisterende hensiktsmessige steder, eller konstruere filmsett fra grunnen av.

Større filmproduksjoner har som regel en egen avdeling dedikert til produksjonsdesign som kalles ”art department”. Et art department består av: *art director* (overordnet ansvar for det visuelle), *concept artists* (designere som illustrerer regissørens visjon), *storyboard artists* (som skaper filmen i et ”tegneserie”-format som hjelper kameraavdelingen med å finne utsnitt), kostymedesignere, sett-dekoratører og ingeniører/snekkere som bygger filmsettene og fremstiller rekvisittene.

”If it is successful, a set will give indications not only of time and place, but also of the psychology of the characters, and in so doing offers a wealth of possible information regarding the plot and narrative development.” (Barnwell. 2004. s. 7-21)

Som Barnwell nevner her, vil et ideelt filmsett gi indikasjoner på tid og rom; altså når og hvor historien utspiller seg. I tillegg kan et veldesignet filmsett fortelle mye om karakterene, deres psykologi, eller hint/ledetråder som er knyttet til filmens plott. Produksjonsdesign er muligens det viktigste virkemiddelet som brukes i forbindelse med produksjonen av historiske filmer: Det er klær, bruksgjenstander, arkitektur og hårfrisyrer som gjør det mulig for oss å visuelt tidfeste det vi ser, og dermed det virkemiddelet som tydeligst kommuniserer epoken filmskaperen vil formidle. Det er også disse detaljene som røper om filmen har klart å oppnå en form for historisk autensitet, eller om det er brukt gjenstander fra ulike tidsepoker, som igjen resulterer i en *anakronistisk* fremstilling. Anakronistisk vil si: ”... feil i datering av begivenheter, særlig ved at man innfører yngre detaljer i skildring av eldre tider” (<https://snl.no/anakronisme>. hentet 10.11.15)

Det er ikke alltid at historiske filmer trenger å være autentiske for å bli en såkalt *blockbuster*, eller økonomisk vellykket. Slike detaljer er for det store publikum ofte uvesentlig – det er underholdningen og en engasjerende filmfortelling som er det sterkeste elementet for at filmen skal bli en publikumssuksess.

2.2 Produksjonsdesignets historie

Produksjonsdesign i film ble ikke brukt bevisst med engang filmmediet ble oppfunnet. I de første filmene som ble laget, var det hverdagsskildringer (dokumentarisk skildring) fra det virkelige liv som var motivene for kameraet. Eksempler på dette ser man i filmpionerne Auguste og Louis Lumières korte stumfilmer *Toget ankommer stasjonen* (1895) og *Arbeiderne forlater fabrikken* (1895). Begge filmene er enkle *one takes* – det vil si at de er kun filmet med én kamerainnstilling. Objektene vi ser i mise en scène her, er ikke produsert spesifikt for filmens formål. Det var først senere, da filmskapere ville fortelle *fiktive* historier at produksjonsdesign kom inn i bildet. For eksempel ble teknikken brukt bevisst av filmpioneren Georges Melies i filmen *A Trip to the Moon* (1902). Denne korte eventyr/fantasy-filmen handler om en gruppe astronomer som reiser til månen. For å realisere disse scenene ble det malt *mattepaintings* eller *backdrops*. Dette er bakgrunnsbilder som produseres og integreres i filmscener, for å realisere miljøer/steder som ellers ville vært for dyre eller umulige å fremstille eller oppsøke fysisk. Slike mattepaintings brukes fortsatt i dag, men teknologien og produksjonsdesignerne har blitt bedre, noe som fører til at slike malerier (som nå oftest er digitale) fremtrer som mer fotorealistiske og integreres nærmest sømløst i filmer. Tidligere var det vanlig å bygge/fremstille alt av rekvisitter og filmsett fysisk. I nyere

tid har digitaliseringen ført til at man har nærmest ubegrensede muligheter til å fremstille *props* (rekvisitter), kjøretøyer og locations digitalt via ulike 3D-animasjons- og spesialeffekts-programmer.

Det første filmstudioet ble bygget i New Jersey, USA, i 1894 av Thomas Edisons firma. Dette gjorde at man i større grad kunne kontrollere innspillingsforholdene med tanke på lyssetting, rekvisitter og interiørdesign (Barnwell, 2004, s. 3-12). I Tyskland kom et gjennombrudd i filmdesign med filmen *Dr. Caligaris kabinett* (Robert Wiene, 1919). Denne ble svært innflytelsesrik, regnes som verdens første skrekkfilm og viste tydelig hvilke muligheter design og stil kunne frembringe på lerretet. Filmen tok avstand fra det realistiske og var en del av den tyske ekspresjonismen. *Dr. Caligaris kabinett*s sterkt grafiske/stiliserte estetikk, åpnet øynene for filmskapere rundt om i verden og ga flere arbeidsplasser til kunstnere, arkitekter og håndverkere i filmbransjen.

I begynnelsen vekslet tittelen til personen som var ansvarlig for produksjonsdesignen mellom ”technical director”, ”artist”, ”architect”, ”technician” og ”visual director”, før det tilslutt endte opp med ”art director” og ”production designer” som er de vanlige titlene i dag. Dette viser hvilket bredt spekter og hvor omfattende ansvar en slik person har. (Barnwell, 2004, s. 3-12)

2.3 Anakronistisk produksjonsdesign

De som kanskje blir mest provosert over anakronistiske framstillinger er arkeologer og historikere, som ofte har mest innsikt i hvordan fortiden var. Ofte blir filmskapere kritisert av denne faggruppen etter premieren av sitt nyeste historiske epos. Kostymene og rekvisittene kan for eksempel være feil i forhold til perioden filmen prøver å skildre. Dette er noe som historikere ofte henger seg opp i. Noen ganger kan dette være berettiget kritikk, men i enkelte tilfeller kan det virke urettferdig. Arkeologene baserer sin viten på veldig få funn. Hvor mange objekter og gjenstander finnes det der ute, som arkeologer enda ikke har oppdaget? Slike funn kan endre den offisielle og vedtatte historien. En filmskaper bør altså ikke være redd for å skape sin egen tolkning – så lenge hun eller han har klart å fange *Zeitgeist* eller tidsånden fra epoken. Et annet aspekt som kritikere ofte glemmer eller overser, er regissørens mål og intensjon med filmen. Det er ikke alltid regissørens hensikt er å gjenfortelle et historisk øyeblikk så autentisk som mulig, men heller å spekulere i hvordan noe *kunne* ha vært. Mange av disse poengene/diskusjonene og polariseringen mellom filmskapere og

historikere finner man i kjølvannet av den nye og populære TV-serien til History Channel - *Vikings* (Michael Hirst, 2013-). Den har blitt kritisert for ulike historiske feil. Mye av dette er knyttet til produksjonsdesign i serien. Spesielt nordmenn og svensker har uttalt seg kritisk:

”Dette er jo bare helt latterlig og anakronistisk. For det første er det et helt misvisende bilde av topografien rundt Uppsala, som rett nok spilte en viktig rolle i utøvelsen av vikingenes mytologi. Landskapet rundt byen er ganske flatt. I tillegg er det hårreisende feil å plassere en kristen stavkirke midt oppe i dette, lenge før vikingene ble kristnet, sier en hoderystende Jan Ragnar Hagland, professor i norrøn filologi ved NTNU i Trondheim til aftenposten.no.”
(Furuly. 24.04.13)

Scenen Hagland beskriver i Aftenposten er kort og kun med i én episode. Han har rett i at topografien er fremstilt ukorrekt med tanke på de faktiske forhold. Likevel unngår artikkelen å ta opp ting som faktisk fungerer godt i serien. Denne snevre vinklingen får hele tv-serien til å høres ut som en samling med historiske feil. Generelt mener jeg dette er en meget god serie; den lykkes i å skildre mange elementer fra vikingsamfunnet, fra samfunnsstruktur til religion/mytologi og hverdagsliv fra epoken. Den har en sterk dramaturgisk utvikling og seriens hovedkarakter Ragnar Lodbrok begynner som en enkel bonde, før han blir Jarl og til slutt konge. Karakterene er i konstant utvikling og ambisjonsnivåene deres øker underveis. *Vikings* er også en av de første seriene som fremstiller kvinnene som sterke og nærmest likestilt med menn, som det finnes mange teorier om. Dette mener jeg serien fortjener ros for å ha oppnådd. Når det kommer til Haglands uttalelse om stavkirken, er jeg også delvis uenig. Det har ikke blitt gjort arkeologiske funn av intakte vikingehov, det vil si religiøse byggverk/tempel som vikingene bygde, så det er svært vanskelig å si hvordan et slikt hellig sted så ut. De norske arkitektene prof. Christian Norberg-Schultz og Gunnar Bugge mener at stavkirken er det visuelt nærmeste man kommer et slikt hov (Norberg-Schultz og Bugge. 1969. s. 33-75). Man vet at kristningen av Norge var noe som tok svært lang tid. Kristningen var en gradvis prosess. Man kan da regne med at de kristne stavkirkene ble basert på arkitekturen av tidligere hov; dette for å skape en lettere konvertering/overgang for hedningene som ønsket eller ble påtvunget kristendom. Et annet argument for dette er at stavkirkene ble satt opp på samme sted der tidligere hov var plassert. Disse tankene er kjent fra blant annet Norberg-Schultz og Bugge og inngår i det som kalles *hovteorien*:

”Ved kristningen av Norge fikk høvdingene valget mellom rive hovene eller la dem vie til kirker, og da er det liten grunn til å tro at de siste hov har skilt seg synderlig fra de første kirker.”
(Norberg-Schultz og Bugge 1969. s. 34)

Dermed mener jeg at tolkningen til serieskaperne ikke er et stort problem. Hovene *kunne* ha sett slik ut. Poenget er at ingen vet nøyaktig hvordan, og dermed må filmskaperne komme med en tolkning. Topografien rundt Uppsala, og det nordiske landskapet som ellers dukker opp i serien har også blitt kritisert. Serien er spilt inn i Irland, selv om handlingen primært foregår i Skandinavia. Grunnen til dette, er at vi ikke har incentivordninger i Norge. Det vil si at det er svært kostbart for utenlandske produksjoner å basere seg på innspilling ved locations her. Incentivordning skal derimot innføres i 2016, noe som kan føre større utenlandske produksjoner hit. Det var altså vanskelig for produsentene av *Vikings* (Michael Hirst. 2013-) å få spilt inn scener her, men det er ikke produsentenes feil.

Det er ikke bare autentisk produksjonsdesign som er viktig å forholde seg til når man skal skape en historisk film. Man må også ta hensyn til hvordan hendelser, folkeslag og historiske personer skal portretteres. Dersom en film omhandler noe historisk kontroversielt, står filmskaperen i fare for å støte mange ulike religiøse og etniske grupper. Med Mel Gibsons film *Passion of the Christ* (2004) , oppstod det krasse debatter verden over. Filmen som følger Jesus siste tolv timer, ble anklaget for å være anti-semittisk og overdrevet voldelig. De jødiske trossamfunnene ble rystet over Gibsons tolkning. De mente at filmen fremstiller Jesu død hovedsakelig forårsaket av jøder framfor romerne.

Selv om man ofte har skriftlige kilder fra ulike perioder, må man være kritisk til nedskrevet historie. Som fortellerstemmen i introduksjonen til *Braveheart* (Mel Gibson, 1994) poengterer: "Historians from England will say I am a liar. But history is written by those who have hung heroes."

Spesielt i eldre historie må man være kritiske, da skriftene fra denne tiden ofte ble skrevet av seierherrene, som igjen brente ned alt av motstandernes skrifter.

3.1 Locations og rekvisitter i film

Med *locations* menes stedene hvor filmens handling foregår. Locations i filmer blir valgt ut i preproduksjonsfasen og avgjørelsen blir tatt ut i fra en rekke faktorer: det første og mest sentrale utgangspunktet er manuset til filmen. Her har forfatteren beskrevet/definert hvor og når filmens handling foregår. I manus velges locations utfra hvor handlingen foregår rent geografisk, men også for å tjene filmens handling. Locations byr på mange kreative muligheter: hvilke steder kan understreke karakterenes psykologiske tilstand? Hvordan kan scenene og historien påvirkes ved endring av locationvalg? I hvilken setting kommer historien

sterkest frem? Skal man basere seg på det realistiske eller det estetiske? Det er mange måter en kan utnytte locations på, for å skape en appellerende film. Produksjonsdesigneren Ken Adams som er kjent for sitt arbeid i James Bond-filmene og flere av Stanley Kubricks filmer nevner for eksempel:

"I find it dull to do a room as it is. I feel as a designer your function is to give a reality to the public that is real but departs from the dullness which is very often part of the actual place. It is nearly always a heightened reality-stylization." (Tashiro.1998. s. 7)

Adams synes altså det er "kjedelig" å bruke et eksisterende rom slik det er. Dette er et godt poeng, fordi om man ikke jobber bevisst med produksjonsdesign, kan mange potensielle historiefortellende elementer forsvinne. Det finnes likevel filmer som har overdrevent fokus på det visuelle og at filmsett og effekter blir brukt som "eye-candy", det vil si noe som er estetisk eller underholdende, men som ikke er intellektuelt eller narrativt givende. De beste filmene har en fin balanse mellom god design og god historiefortelling.

Filmens sjanger er også en faktor som spiller inn. Det er mange ikoniske landskap som man forventer å finne i ulike sjangre, for eksempel er det behov for amerikansk ørkenlandskap i westernfilmer, futuristiske og fremmede verdener i science-fiction filmer osv. Publikum har et visst krav til hvilke miljøer og verdener de vil se. En tredje faktor for locationvalg er den økonomiske og logistiske: for å realisere bestemte scener, må produsenten finne ut om produksjonsselskapet har sterkt nok budsjett til å kunne oppsøke disse stedene. Alternativt kan man finne steder som er visuelt lignende eller eventuelt konstruere settene fra grunnen av i et filmstudio. En annen løsning er å bruke digitale effekter/teknikker for å fremstille stedene.

3.2 Locations i *Trace*

En viktig erfaring jeg gjorde under produksjonen av *Trace* er å måtte utnytte de resursene man har tilgjengelig i nærmiljøet med et begrenset budsjett. Gjerne bruker man da ting som andre ikke har tilgang til, da dette vil gi deg noe unikt, som gjør at filmen kan skille seg ut fra andre.

I *Trace* er det ikke bare den brutale Gorm og hans klan som utgjør trusselbildet, men også naturen i seg selv. En del av hindringene Baldr må overkomme er det harde værforholdet og det røffe landskapet. Selv om historien til filmen enda ikke var ferdig utviklet, gikk mye av tiden i preproduksjonsfasen med til å dra på *locationscouting*, det vil si å lete etter passende innspillingssteder. Det var behov for store åpne fjellsletter, tette skogslandsskap, huler,

snødekte fjell, strender og gressletter. I tillegg trengte vi innendørsscener og måtte oppdrive rekonstruerte viking-langhus. Intensjonen med å inkludere så mange ulike landskap og miljøer, var å skape en så variert visuell opplevelse for tilskueren som mulig (kontraster), samt å understreke lengden på Baldrs reise. Videre tjener de ulike landskapene som metaforer for den indre tilstanden til hovedkarakteren. Det mest sentrale var likevel å fange inn det nordiske og tidløse landskapet for å etablere den riktige vikingatmosfæren. Selv om handlingen i *Trace* er fiktiv, var målet å gjøre settingen så historisk/autentisk som mulig og å gi et innblikk i vikingenes hverdag. Vi var ved flere anledninger på locations som har vært bosatt av vikinger: Lade i Trondheim, Stiklestad i Nord-Trøndelag og på Borg i Lofoten. Å være på historisk grunn ga både cast og crew ekstra innlevelse og inspirasjon.

Åpningsscenen til filmen var den første som skulle spilles inn, hvor Baldr og hans far Thorbjørn har en konfrontasjon med Gorms menn på fjellet, samt Baldrs videre flukt nedover skogen. Trondheimsområdet har få fjell og det var derfor ikke mange steder å velge mellom. Alternativet var å reise sørover eller nordover for å få tilgang til mer storslåtte fjellandskap. Siden disse scenene krevde personell og statister og vi hadde et begrenset budsjett, falt det naturlig å velge Gråkallen i Trondheimsområdet. Dette var et praktisk valg, da det gikk fort å komme seg dit. Det var bussforbindelser til området, og i tillegg hadde vi en studenthytte til rådighet som egnet seg perfekt som base under den fire dagers lange innspillingen. Likevel måtte vi stadig passe på å unngå å filme moderne radar- og kommunikasjonsanlegg som er etablert på fjellet, samt turgåere og turister. Ser man nøye etter på disse første opptakene, kan man likevel observere bygninger og en moderne båt i det fjerne. Dette skaper mer arbeid i post-produksjonen, da slike objekter må retusjeres bort digitalt for å slette spor av nåtid som vil bryte illusjonen. Tanken bak å starte filmens handling på toppen av et fjell, var å gjøre hovedkarakterene mer sårbare for fiendens bueskyttere og begrense mulighetene for å ta dekning. Videre er locationvalget med på å understreke at karakterene er isolert og langt unna redning/sivilisasjon. Samtidig bidrar dette til å skape et dramatisk/episk anslag for filmen. Sist, men ikke minst er naturlandskaper ofte tidløse og egner seg derfor godt til en periodefilm. Inspirasjonen for denne scenen kom blant annet fra Peter Jacksons *Ringenes Herre* triologi (2001-2003) og vikingfilmen *Valhalla Rising* (Nicolas Winding Refn, 2009), som også bruker episke fjellandskap som en del av historiefortellingen.

For å realisere scenen med Baldrs ensomme reise hjemover, dro et lite crew på fire personer opp til Lofoten. Her var landskapet godt egnet til å fremheve hvor lite mennesket er i forhold

til naturen. Videre er landskapet berømt for sin eksotiske idyll, noe som var viktig for oss med tanke på å fenge og tiltrekke utenlandske seere. Samtidig er det mange områder der som ikke har spor av nåtid; så stedet var godt egnet for filming. Landskapet i Lofoten er unikt og det bidrar til å definere at handlingen foregår i Norge. En stor fordel vi hadde var at Caroline Fredriksen (som spiller Baldrs kone *Liv*) kommer fra stedet og kunne guide oss til de mest egnede plassene for opptak. Den storslåtte Lofot-naturen gir forhåpentligvis seeren pusterom og tid til refleksjon, før dramatikken i filmen tar seg opp igjen.

3.3 Rekvisittene i Trace

Et annet viktig virkemiddel var rekvisittene. Utstyret til vikingkrigerne skulle være så autentiske som mulig, selv med begrenset budsjett. Rekvisittene var altså noe som ble høyt prioritert. Det man vet ut ifra arkeologiske funn, er at de vanligste våpen vikingene brukte var øks, spyd, skjold, bue og sverd (for de mer velstående). De fleste krigere brukte lær og skinnklær, mens de rikes hadde tilgang til ringbrynjer av metall. Arkeologistudenten Audun Bartnes tar mastergrad i arkeologi, og fikk produsert et vikingsverd i Tsjekkia. Dette er basert på et arkeologisk funn fra Egge i Nord-Trøndelag. I filmen tilhører sverdet Baldrs far som overleverer dette til sin sønn på dødsleiet. Vi brukte dette sverdet i denne scenen, siden det var det mest velproduserte og autentiske vi hadde til rådighet. Skjoldene til hovedpersonene fikk jeg produsert, og ornamentene ble malt og valgt ut fra arkeologiske bruksgjenstander. Det meste av utstyr og våpen fikk vi låne fra Ladehirden i Trondheim, som driver med scenekamp og er inspirert av vikingtiden.

Scenen der Baldr entrer en mørk og mystisk hule ble filmet i Polsmohulen på Lade i Trondheim. Hovedfokuset i denne scenen var å bli bedre kjent med hovedkarakteren, samt viktigheten av skrinet med kartene og dokumentene han har samlet fra gamle og fjerne kulturer, blant annet fra Romerriket. Disse rekvisittene ble fremstilt ekstra kun for denne filmen. I første omgang startet man å utarbeide motivene. Bilder av gamle historiske kart og skisser med brukonstruksjoner, vikingskip, skrifttyper (runer, latinske og arabiske tekster) ble samlet inn fra internett og deretter satt sammen i Photoshop. Disse kollasjene ble skrevet ut og deretter overført med tracingpapir til ark som skulle bearbeides videre. Dokumentene som skulle være fra Romerriket og fra Midtøsten, måtte se ut som pergament, et materiale fremstilt av kalve-, geite- eller saueskinn. Dette var det vanligste mediet å skrive på den gang. For å oppnå dette ble det brukt selvlaget papir som ble bearbeidet ved å fukte arkene inn med kaffe, smøre de inn med fett og til slutt krølle de sammen for å få den riktige teksturen.

Sammenligner man disse rekvisittene med ekte pergament-ruller, fremtrer de som overbevisende og troverdige.



Rekvisitter: Gamle romerske, arabiske dokumenter, samt redskaper fra Baldrs skrin.

I denne scenen brukes altså settet og rekvisittene bevisst for å si noe om både tid og rom, men også om hovedkarakteren. Her blir vi mer kjent med Baldr og erfarer at han er en kunnskapsrik/sivilisert mann og at han mest sannsynlig har vært på reiser i utlandet for å tilegne seg kunnskap og viten gjennom disse dokumentene. Rekvisittene er altså med på å understreke og bygge karakteren. Et visuelt kommunikasjonsproblem som kan oppstå i denne scenen er likevel at ikke alle tilskuere er like interessert i historie, dette kan gjøre at det blir vanskelig å identifisere disse gjenstandene som utenlandske og fra fjerne kulturer. Produksjonsdesigneren har uansett forsøkt å være tydelig med å for eksempel inkludere logoen til den romerske staten som består av bokstavene "S.P.Q.R" for å presisere gjenstandenes opphav.

I sterk kontrast til den reflekterte Baldr, ser vi i den påfølgende scenen den brutale Gorm og hans krigere sitte rundt bålet. De er omringet av våpen og skjold og opptatte av fråtsing, drikking og å ruse seg med fleinsopp etter de har plyndret en landsby. Ved å vise hvilke gjenstander klanen er mest opptatt av, kan man altså si noe om personligheten til de ulike karakterene.

Et annet viktig steg for å oppnå en realistisk vikingfilm var å skildre interiørscener og hverdagen til mennesker fra den tiden. Om filmens handling kun hadde foregått utendørs, ville den ikke virke like overbevisende i å formidle fortiden. For å skape et levende og overbevisende filmunivers bør man også vise hvordan mennesker bor. Vi er heldige som har det rekonstruerte langhuset på Stiklestad i nærheten, og at de ansatte gav oss tillatelse til å filme. Her spilte vi inn to scener, hvor Liv ber til de norrøne gudene, samt Baldrs hjemkomst. Vi fikk vist mange fine detaljer som norrøne ornamenter, treutskjæringer og gudeskulpturer som egnet seg i filmen.

Ved å bruke langhuset som filmsett, steg *production value* (produksjonsverdien) til filmen betraktelig. Production value betyr altså hvor påkostet og profesjonell en film fremtrer gjennom tekniske/estetiske virkemidler som produksjonsdesign, lyssetting, lyd osv. Et av målene jeg hadde med *Trace*, var å skape så høy production value som mulig, til tross for det svært lave budsjettet. Interiøret på Stiklestad var allerede dekorert med skjold på veggene, men for å gjøre settingen mer overbevisende, måtte vi også dekorere videre ved å henge opp dyrepelser, dekke bordet med autentiske oljelamper, tre-bestikk, mat og drikkehorn. Hver minste detalj skulle være så historisk korrekt som mulig. Filmen fremtrer som mer variert og omfattende og den historiske troverdigheten øker på grunn av disse detaljene.

3.4 Mattepaintings og visuelle effekter i Trace

For å realisere scenen der Baldr oppdager sitt hjemsted, var vi nødt til å produsere en mattepainting av en vikingelandsby. Siden det ikke finnes større rekonstruerte vikingelandsbyer i Norge, ble dette den eneste løsningen. Konseptkunstneren Stian Dahlslett bidro med å male mattepaintingen. Denne ble utført digitalt i Photoshop med utgangspunkt i et foto jeg tok ved location i Lofoten. Stian Dahlslett malte landsbyen over dette fotoet, og jeg tilførte animert røyk fra piper og dis fra havet. Med en digital zoombevegelse og grain (filmkorn) klarte jeg å imitere et levende bilde og oppnå en filmatisk effekt.

Mattepaintingen ble utført med langhuset i Lofoten som utgangspunkt. Vi kombinerte fotos av hytter, småhus, jordgammer og båter fra ulike folkemuseum i Europa for å skape en tidsriktig landsby. Disse elementene ble satt sammen og retusjert i Photoshop.

For å integrere elementene realistisk, jobbet Stian Dahlslett med belysning, perspektiv og dybdeskarphet i objektene.

En annen sekvens der jeg brukte mattepainting, er totalen av langhuset på kveldstid. Her tok vi utgangspunkt i et foto av Lofotr vikingmuseum. Fotoet viser et langhus med fjell i bakgrunnen på dagtid. Her bestod utfordringen i å retusjere moderne elementer som for eksempel bygninger, turister og strømstolper. Langhuset i seg selv hadde mange moderne detaljer som også måtte retusjeres bort.



Bildene fremtrer som om handlingen foregår i samme geografiske område, men består i realiteten av to ulike locations (interiør fra Stiklestad og eksteriør fra Lofoten til høyre), samt to digitale mattepaintings (til venstre).

Fotoet viste huset på dagtid, så belysningen måtte forandres totalt. I tillegg la vi inn detaljer som gjerdet rundt huset, gjenstander ved inngangen og en slitt tekstur på taktekkingen. I dette utsnittet ble det også lagt inn piperøyk og en kamerabevegelse for å skape en illusjon av et levende bilde.

En fordel med å bruke mattepaintings, er at man også har full kontroll over lyssetting, værforhold og hvordan helheten skal se ut. Man er ikke avhengig av at alt skal fungere i samme grad som når man er ved location. Til sammen består altså scenen i langhuset og landsbyen av tre ulike elementer: interiøret ble filmet i langhuset på Stiklestad. Eksteriøret ble filmet ved Langhuset på Borg i Lofoten og totalene ble laget som mattepaintings. Jeg valgte disse to locations for samme scene, fordi Lofoten kunne tilby et mer autentisk ytre og vakrere omgivelser, mens Stiklestad egnet seg bedre for interiør med tanke på logistikk med kort vei fra Trondheim for alle statister.



Den brennende landsbyen var en av den mest omfattende mattepaintingen og bestod av over 40 lag med effekter.

Nok en scene som ble realisert av ved hjelp av mattepainting var i Baldrs mareritt, hvor han ser landsbyen sin i fyr og flamme. For å gjøre dette bildet levende, måtte vi legge inn over 40 lag med animert ild i *Adobe After Effects* - et program for visuelle effekter. Disse måtte legges i forgrunnen, mellomgrunnen og bakgrunnen for å skape dybde. Vi supplerte sekvensen med røykeffekter og ildgnister for å øke realismen. Til slutt la vi til et bildeforvrengningsfilter, som skaper illusjonen av hetebølger i luften. Ved å ha tilgang på mattepaintings av denne kvaliteten, var vi i stand til å realisere større scener, production value økte og filmuniverset fremtrer som mer troverdig, da man får se bosettinger fra epoken.

En annen spesiell teknikk som ble brukt for å skape et mer overbevisende vikingunivers var *set-extensions*. Det er på mange måter det samme som mattepaintings, men forskjellen er at man også utvider kamerautsnittet ved å legge inn mer landskap, bygninger, statuer eller rekvisitter digitalt. Dette gjorde vi for eksempel på slutten av *Trace*, i totalbildet der man ser begravellesbålet. Her tok vi utgangspunkt i materialet vi allerede hadde filmet og importerte det i *After Effects*. Først skalerte vi ned materialet, slik at vi kunne legge til mer landskap nede, på sidene i utsnittet og mer himmel på toppen. Dette ble gjort for å gjøre bildet mer episk og stemningsfullt. For å oppnå dette brukte vi *clone tool*, der man med en digital pensel kan ta utgangspunkt i felter man allerede har filmet og male inn fortsettelser av landskapet. Kloning ble også gjort av statistene i bildet, for å skape en illusjon av at det var flere mennesker til stede. For å skjule at disse statistene var "kloner" av hverandre, brukte vi teknikker som speilvending og fargeendring på klærne. Slik gjorde vi dem mer individuelle. Vi la også inn en stjernehimme for å fylle ut de mørke tomrommene øverst i bildet.

Et annet shot som ble realisert ved hjelp av set-extension er scenen der kameraet tilter opp fra begravellesbålet til himmelen med nordlys. Her kombinerte vi opptaket vi gjorde på settet med *stock footage* av nordlys. Stock footage er arkivmateriale som er tilgjengelig gratis eller som kan kjøpes via ulike produksjonsselskaper på internett. Opptaket vi gjorde ble spilt inn på Korsvika i Trondheim. Utfordringen her var at man kunne se moderne lys fra byen. Disse lysene måtte møysommelig fjernes, bilde for bilde, for å unngå anakronisme. Siden filmen vår ble skutt i 25 bilder pr. sekund, og dette opptaket varer ca. 30 sekunder, ble dette et omfattende arbeid.

Spesialeffekter (både praktiske og digitale) ble brukt i åpningssekvensen for å realisere pil og bueskytingen. For å oppnå dette, hadde vi med oss hobbybueskytter Helge Nilsen som konsulent. Han hadde en autentisk trebue som Gorm bruker i filmen. For å realisere scenen der Gorm skyter en pil mot Baldrs skjold, brukte vi en enkel, men effektiv praktisk effekt. Først filmet vi Gorm i det han skyter en ekte pil, før vi klipper til en closeup av Baldr. Her var pilen allerede montert på skjoldet, men dette skjuler vi i første omgang ved at kameraet ikke viser dette i utsnittet. Etter hvert roterte skuespilleren raskt skjoldet i en posisjon som avslører pilen, og med et skremt ansiktsuttrykk ble dette en filmatisk illusjon som virket overraskende realistisk. For å realisere pilene som ble skutt i nærheten av Baldr og hans far når de flykter, hadde vi først plassert pilene i bakken. I After Effects klippet vi disse ut, og animerte de inn igjen, slik at det så ut som pilene blir skutt ovenfra.

I kampscenene i filmen ble det brukt både praktiske og digitale blodeffekter, for å gjøre de mer realistiske og brutale. Vi passet likevel på å ikke overdrive bruken, da digitalt blod har en tendens til å se kunstig ut, så effektene er brukt på en diskret måte.

4.1 Manuset i historisk film

I manusprosessen blir filmens historie skrevet gjennom replikker og handlinger. Utseende/personligheter til karakterene, locations og viktige gjenstander blir også beskrevet. Manuset er utgangspunktet for all videre planlegging og arbeid i filmproduksjonsprosessen. Det er veldig spesifikke regler for hvordan man formaterer og skriver filmmanus. For eksempel er det vanlig å bruke Courier-skrifttypen, understreke viktige gjenstander og karakterer med versaler, markere om scener foregår i interiør/eksteriør og om den utspilles på dagtid/kveldstid osv. Når det kommer til manusskriving for historiske filmer, har man ikke alltid like stor kreativ frihet som når man skriver innenfor andre sjangre. Det krever mer

forarbeid og research når man skal skildre en forgangen epoke. En manusforfatter bør ha grunnleggende forståelse av samfunnsstrukturen fra epoken han/hun vil skildre og hvordan klær, våpen, arkitektur og bruksgjenstander fra epoken ser ut.

Man må stadig spørre seg: ”er dette tidsriktig, troverdig, eller realistisk?”. Vanligvis leser manusforfattere historiebøker, ser dokumentarer og diskuterer med historiske konsulenter for å forberede seg til utviklingen av manus.

En annen utfordring med å skrive manus til historiske filmer, er at man som et moderne menneske bringer med seg en rekke tanker, holdninger og tolkninger fra vår egen kultur og samtid. Dette kan for eksempel skinne igjennom i filmens dialog, ved at man bruker ord, slanguttrykk eller setningsoppbygninger som først ble vanlig i senere tid. Det er ofte lett å tidfeste når filmer er laget, spesielt når det har gått en del år siden de ble lansert. Grunnen til dette er at man kan spore trender og mote, hårfrisyrer osv. som var ”in” den gangen filmen ble laget. Årsaken til at historiske filmer har med slike moderne elementer, er noen ganger ubevisst/dårlig produksjonsdesign, eller lavt budsjett. Noen ganger er moderne mote brukt bevisst, for å kapre et yngre publikum og appellere til dem. Skuespillerne blir til ”skjønnhetsidealer” som mange ønsker å ligne på. Det er altså en kommersiell grunn til dette. For eksempel var det noen scener i *Vikings* (Michael Hirst. 2013-) der noen av de kvinnelige karakterene var sminket vel kraftig og hårfrisyrerne så overdrevet stilet ut; som om vikingene hadde brukt hårspray. Dette kan nok virke appellerende for et moderne/yngre publikum, men kanskje ikke like overbevisende for de som er historieinteresserte. Uansett er dette produksjonsdesignerens ansvar og ikke manusforfatteren.

4.2 Manuset til *Trace*

En god filmtittel er viktig og kan gjøre seeren nysgjerrig. Utviklingen av manuset til *Trace* begynte tidlig i 2014. Den gangen var tittelen *Veien til Yggdrasil*, som etter hvert utviklet seg til *Veien til Ragnarok*, før det til slutt endte opp som *Trace*. Trace er et engelsk ord som har mange betydninger, blant annet: å spore, jakte, å finne eller avtrykk. Dette passet godt til tematikken med at Baldr blir jaktet på, samtidig som det han bærer med seg i skrinet er avtrykk/spor av eldre sivilisasjoner. Videre er hovedpersonen opptatt av å skrive ned og bevare de gamle dokumentene, ved å overføre de på nytt papir. En slik teknikk kalles også ”tracing”. Grunnen til at jeg valgte engelsk tittel, er for også å treffe et internasjonalt publikum. Samtidig ville jeg unngå å bruke typiske vikingord som ”ragnarok”, ”valhall” og ”berserk”, siden det allerede finnes noen filmer med slike titler. En annen grunn er at jeg

ønsket å gjenspeile hovedpersonen som en ikke-typisk vikingkarakter. I de første versjonene av manuset var historien veldig vag og enkel. Det dreide seg hovedsakelig om action, slag, blodhevn og storslåtte naturbilder. Det var først da ideen om kunnskap og viten kom, at historien ble mer interessant og fikk mer dybde. Baldrs skrin ble en *Macguffin* – det som på filmspråket er en gjenstand som igangsetter eller driver filmens plott/historie, og som ofte er objektet antagonistene/protagonistene sloss om. Eksempler på Macguffins i andre filmer er: ”Den ene ringen” i *Ringenes Herre*-triologien (Peter Jackson. 2001-2003), dødsstjernetegningene i *Star Wars: A New Hope* (George Lucas. 1977), den hellige gral i *Indiana Jones and the Last Crusade* (Steven Spielberg. 1989) og Rosebud i *Citizen Kane* (Orson Welles. 1941). En Macguffin er altså en effektiv metode for å gi filmen en historie, mål og mening.

Et råd som filmskapere ofte hører, er at man ikke skal starte innspillingen før manuset er spikret og gjennomgått mange ganger. Dette var ikke tilfelle under produksjonen av *Trace*. Det var mye usikkerhet – det var ikke garantert at alt det man hadde skrevet i manus kunne bli realisert. Dette var en av grunnene til at innspillingsperiodene måtte stykkes opp. Høsten 2014 var store deler av manuset klart, men det var like før vinteren kom. Filmens primære handling skulle foregå om høsten. Vi rakk altså bare å filme åpningsscenen til filmen, før snøen kom, men det var viktig å komme i gang for å rekke deadline. I mellomtiden, mens vi ventet på våren, ble nye scener planlagt, rekvisitter produsert, avtaler ang. innspillingssteder inngått, flere skuespillere og statister ble rollebesatt, og hovedskuespillerne fikk mer tid til å øve på kampscener. Vi lagde også en teaser-trailer til *Trace* med de få opptakene vi hadde. Ved hjelp av denne klarte vi å skape mer interesse for prosjektet og derfor kunne vi samle flere statister for å realisere den mer omfattende slagscenen på slutten av filmen. For å opprettholde kontinuitet da vi skulle sette i gang med innspillingen igjen, måtte skuespillerne unngå å klippe seg. Først i april 2015 var vi klare til å gjenoppta filmingen. Innspillingen fortsatte oppstykket helt frem til oktober med klipping og post-produksjon innimellom. Fordelen ved at vi delte opp innspillingen og i tillegg filmet scenene i kronologisk rekkefølge, var at Simen/Baldr hadde fått lengre hår og skjegg, noe som gjorde at han på slutten av filmen fremtrer som eldre, mer erfaren og at tiden har gått.

5.1 Casting i film

Casting vil si å finne og ansette skuespillere til ulike roller gjennom auditions eller intervjuer. Dette er en sentral oppgave en filmskaper må utføre. For å realisere karakterene fra et manus, er det viktig å finne de riktige skuespillerne. De må ha et utseende og en fysikk som passer overens med beskrivelsen av karakteren, men også muligheten til å leve seg inn i roller.

5.2 Casting i Trace



Hovedkarakterene i Trace, fra venstre: Baldr, spilt av Simen Stokke, Thorbjørn spilt av Robert Rasmusen, Liv spilt av Caroline Fredriksen, Bjørn spilt av Elias Slind Aas og Gorm, spilt av Audun Bartnes.

For *Trace* castet jeg personer jeg hadde jobbet med før. Noen av disse er venner, mens andre ble castet fra dramalinjen ved NTNU. Videre ble enkelte også funnet via annonseringer på facebook.

5.2.1 Baldr

Baldr, som er hovedkarakteren og helten i *Trace*, ble spilt av Simen Stokke. I det første manusutkastet jeg skrev til *Trace*, var Baldr fremstilt som en svært stereotypisk, blond og krigersk vikingkarakter. Etter flere omskrivninger utviklet han seg til å bli en mildere person og en *outsider*. Han bryr seg mer om familie, kunnskap, reiser og utforskning fremfor det å være en barsk og fysisk sterk kriger. Dette står i kontrast til de fleste andre mannlige karakterene i filmen. Særlig kontrasten mellom protagonisten og antagonist blir tydelig, og er viktig for historien. Samtidig sørger dette valget for at publikum har et "anker" eller en person de lettere kan identifisere seg med. Det å bygge en hovedperson som publikum får empati med, er essensielt for å bli dratt med inn i historien. Det er lettere å identifisere seg med personer som er lik en selv. Baldr-karakteren måtte være sympatisk og sårbar, for å skape mer identifikasjon. Simen var dyktig til å uttrykke disse følelsene, med mimikk og kroppsspråk. Man ser også at Baldr ikke har glede i å drepe. For eksempel kommer dette til uttrykk når han har kastet øksen i brystet på en av berserkerne i starten. Drapet går inn på han

– og han må prosessere det han har gjort, i motsetning til filmens ”badguys”. Det at Baldr har mørkt hår, er også en attributt som gjør at han skiller seg fra den typiske forestillingen om blonde vikingkrigere, og tjener som en viktig motpol til antagonistene, som er fremstilt nettopp slik. Alle disse attributtene som Baldr innehar, ble inspirert av vise menn, munk, druider og profeter. Det var også viktig å ha lignende attributter hos farsfiguren, som er spilt av Robert Rasmussen.

5.2.2 Liv

I rollen som Baldrs kone *Liv*, var det et krav å finne en som kunne uttrykke empati og omsorg, men samtidig være en sterk *skjoldmøy*, med ben i nesen og som ikke er redd for å forsvare seg med våpen om det skulle oppstå strid. Caroline Fredriksen, som har bachelorgrad i drama og teater, samt master i arkeologi med spesialisering i vikingtiden, ble valgt.

5.2.3 Gorm

Til rollen som Gorm, var det viktig å finne noen som hadde langt blondt hår og skjegg, som var i stand til å uttrykke sadisme, aggresjon og sinne. Valget falt på en av mine snilleste og mest omtenksomme venner: arkeologi-studenten Audun Bartnes, som også har tjent som historisk konsulent under produksjonen. Han hadde ingen tidligere skuespillererfaring, men gjorde en svært overbevisende tolkning som den brutale klan-lederen. Mye av dette skyldes mimikk, men det kanskje aller mest skremmende og virkningsfulle var tatoveringene og sminken han ble påført. Mange av hans venner ble i ettertid sjokkert og skremt når de så transformasjonen han hadde gjennomgått for filmen.

5.2.4 Statister

Ved å caste flere titalls statister, skapte vi et inntrykk av et livlig og levende vikingunivers. Statistene gjorde at realismen økte, i både kampscenene og i Langhuset. Ved å inkludere personer i ulike aldre (fra små barn til eldre voksne) steg også realismen. En vanlig ”feil” som man ofte ser i studentfilmer, er at det kun er unge mennesker (studentene selv) som er castet. Da får filmene et mindre realistisk preg og en sterk ”student”-feeling over seg.

6.1 Kostymedesign og makeup

Kostymedesign er et viktig element for å understreke og forsterke karakterenes identitet/personlighet og en av de tydeligste henvisningene til hvilken periode filmen utspiller seg i. Kostymedesigneren jobber tett med produksjonsdesigneren for å oppnå regissørens

visjon og sørge for at kostymene virker i forhold til lyssettingen som er planlagt for de ulike scenene. De samarbeider også med hår- og makeupavdelingen for å sørge for at det oppstår et sammenhengende uttrykk. Kostymedesignere må legge mye vekt på research i klesstiler og bruke ressurser som bibliotek, museer og internett for å oppnå et autentisk og passende design. Kostymedesigneren kan også påvirke tilskueren subtilt ved å fremheve karakterenes tilstand gjennom klærne. Dette kan for eksempel gjøres gjennom kreative valg av farger eller hvilke tekstiler som brukes.

6.2 Kostymedesign og makeup i Trace

I *Trace* ble kostymene valgt ut ifra hvilken status karakterene har. For eksempel er Baldr og hans far inspirert av keltiske druider og munkar. I filmen er de ikledd kapper med hetter, som understreker deres status som bereiste, vise herrer.

Antagonisten Gorm og hans klan, skulle være mer dyrisk og brutal. Bruken av dyrepels, ansiktstatoveringer og brun tannlakk fremhever deres dyriske karakter og dårlige hygiene. Gorm er den eneste hovedkarakteren som er utstyrt med ringbrynje – slikt utstyr var det kun de mektigste og rikeste som hadde tilgang til. Dette er med på å etablere Gorm som en mektig lederskikkelse. Den tunge rustningen gjør han også mer truende og står i sterk kontrast til Baldrs enkle ferdamenn-kostyme. På denne måten fremstår også Baldr som mer sårbar og publikum vil lettere kunne føle empati med han. En slags David mot Goliat-metafor oppstår. Så kostymevalgene er gjort med bevisst intensjon. Om dette hadde vært en større produksjon med høyere budsjett, ville kostymene blitt designet og skreddersydd for den enkelte karakter.

Grunnen til at antagonistene skulle ha ansiktstatoveringer, var i den hensikt å gjøre de mer skremmende og for å hjelpe publikum med å skille de ”onde” fra de ”gode”. Dette gjør det lettere for publikum å henge med i historien. Tatoveringene er også med på å etablere norrøn kultur og epoke ved å vise ornamentikk fra den perioden. Jeg har laget tattoveringene egenhendig ved å bruke ornamentikk som er funnet på ulike museer i Norge. Disse ornamentene er basert på utskjæringer i treverk på vikingbåter og ulike bruksgjenstander.

Regissøren Irvin Kershner som er kjent for *Star Wars: The Empire Strikes Back* (1980) har sagt at “det mest interessante landskapet, er det menneskelige ansikt”. (Edin Becker og Kevin Burns, 2004)

Tatoveringene er et estetisk valg som gjør karakterene betraktelig mer interessante å se på, samtidig som de forsterker det aggressive uttrykket til de onde karakterene.



Her ser vi Ole-Fredrik Wannebo som spiller Gorms bror Thorgrim. Slike bilder ble brukt som referanse for sminkørene, slik at de visste hvor de skulle påføre tatoveringene og krigsmalingen.

I den siste slagscenen i *Trace*, får vi gjensyn med Gorm og hans menn. For å eskalere spenningen og intensivere de onde karakterene, ble de påført krigsmaling i tillegg til tatoveringene vi har sett dem med tidligere.

Vikinger har sjeldent blitt fremstilt tatoverte på film, men man kan se at også tv-seriene *Vikings* (Michael Hirst, 2013-) og *The Last Kingdom* (Chrissy Skinns, 2015-) fremstiller vikingene som tatoverte. Det er likevel begrensede historiske kilder på at vikingene bar ansiktstatoveringer i virkeligheten og jeg fikk da skeptiske tilbakemeldinger fra et par arkeologistudenter siden jeg hadde valgt å bruke dette i filmen. Argumentet mitt for å bruke dette virkemiddelet støttes opp av den arabiske historikeren Ahmad Ibn Fadlan som reiste til Russland i år 992 og traff på vikinger ved Volgas elvebredd (Richard Frye. 2005. s. 43-44).

”Each man has an axe, a sword, and a knife and keeps each by him at all times. The swords are broad and grooved, of Frankish sort. Every man is tattooed from finger nails to neck with dark green (or green or blue-black) trees and figures”

(Sitat av Fadlan i *Ibn Fadlans Journey to Russia: A Tenth-Century Traveler from Baghdad to the Volga River*. 2005. s. 43)

Her er det altså en skriftlig kilde på at vikinger var tatoverte og et sterkt argument for å fremstille de slik på film. Det beste beviset hadde vært om arkeologer hadde funnet levninger med tatoveringer fra den tiden, men siden hud er svært forgjengelig har det vært få funn hvor konserveringsforholdene har vært gode. Det finnes likevel unntak som funnet av *Ötzi* på den italiensk-østerrikske grensen i 1991. Siden liket ble funnet i en isbre, var huden godt bevart og man kan observere at mannen var tatoveret. Selv om liket er ca. 5000 år gammelt, er det

plausibelt å anta at denne tradisjonen var utbredt i Europa og Skandinavia. Selv om det ennå ikke er funnet noe lignende i Norge og man kanskje ikke hadde en slik tradisjon her, er det sannsynlig at noen vikinger (som var svært bereiste) kan ha tatt med seg denne tradisjonen hjem.

Kostymene i filmen fikk vi låne fra Korsvikaspilletts kostymelager. Kostymedesigner Jenny Hilmo Teig har designet disse kostymene og lagt vekt på at de skal være autentiske.

Vikingene brukte blant annet bær, blomster og urin for å sette farger til klærne, så derfor er kostymene holdt i naturfarger. De er også basert på skriftlige beskrivelser som man finner i *Snorres Kongesagaer* og detaljer som spenner, smykker og bruksgjenstander er basert på arkeologiske funn. (Hjardar og Vike. 2012. S. 187-191)

Til filmen *Trace* ble kostymene håndplukket og hovedsakelig klær i neddempete farger som ble valgt. Målet var å begrense de sterke fargene, som ofte assosieres med teaterproduksjoner og vikingespel. Jeg ville unngå at kostymene tok oppmerksomheten vekk fra skuespillerne og at de heller gikk mer i ett med naturen. Dette gjør at produksjonsdesignet fremstår som mer enhetlig og planlagt, og at det oppstår en stil med økt estetisk følsomhet. Fargerike kostymer ble også brukt, men disse ser man først i scenene i langhuset og under begravelsen – da dette var klær som de mer velstående hadde på seg, og de ble brukt som seremoni-klær. Siden filmen hovedsakelig følger krigere og reisende folk, er det mer passende med røffe og skitne kostymer som egner seg bedre ute i felten. Dette var også et bevisst valg i forhold til budsjettet. Ved å la hovedpersonene være fiktive og ikke basert på historiske personer (som oftest er de med mest makt, eksempelvis konger og jarler), slipper man å anskaffe verdifulle gjenstander og prektige kostymer, som slike maktpersoner omgav seg med og hadde på seg. Ved å heller fokusere på små grupper/klaner, stod vi mer fritt i å bruke enkle og asketiske kostymer.



Skoene til Baldr måtte fremstilles. Her har vi brukt moderne sko som utgangspunkt, og limet på tekstil som ble sprayet mørkt og til slutt knyttet lærreimer rundt.

Det største problemet vi hadde på kostymefronten under produksjonen var mangel på autentisk skotøy. Vi fikk låne noe skotøy, og en del måtte produseres selv. Noe av dette fottøyet fungerte bra, men det var langt fra nok til alle skuespillerne og statister. De fleste hadde på seg moderne sko eller boots/støvler. For å kamuflere dette, dekket vi for eksempel skoene med tekstiler. Dette var noe som heller ikke så

spesielt bra ut, så ofte måtte vi unngå å filme skuespillernes føtter. Likevel kan man i enkelte utsnitt observere moderne såler og detaljer på skoene som røper og bryter illusjonen av fortiden.

7.1 Språk i historisk film

Et viktig element som kan bidra til ytterligere autentisitet i historiske filmer er språkvalget. I de fleste Hollywoodfilmer innen samme sjanger er språket moderne engelsk. Dette hører man i for eksempel *Braveheart* (Mel Gibson. 1995) *Gladiator* (Ridley Scott. 2000) *Alexander* (Oliver Stone. 2004) og *Troy* (Wolfgang Petersen. 2004) selv om handlingen i disse filmene utspilles i middelalderens Skottland, antikkens Hellas og Romerriket hvor de den gang ikke snakket moderne engelsk. I *Braveheart* foregår handlingen i Skottland på 1200-tallet, den gangen var det skotsk gælisk som var det primære språket. Filmskaper Mel Gibson har her valgt å bruke skotskengelsk og har inkludert noen få ord og uttrykk fra det gamle gæliske språket for å dra oss mer inn i tidsånden. Ellers har de gjort en god jobb med at de geistlige i filmen snakker latinsk. Gibson har i senere tid valgt å fokusere mer på å bruke autentiske språk: i *Passion of the Christ* (2004) snakker skuespillerne hebraisk, latinsk og arameisk. Filmen er tekstet på engelsk. Dette videreførte Gibson i *Apocalypto* (2006), som er satt til Sør-Amerika på 1500-tallet. Her prater skuespillerne det autentiske Mayaspråket. Å bruke gamle/autentiske språk er noe uvanlig i amerikansk film, men svært virkningsfullt da man kan oppleve en sterkere følelse av å være tilstede i epoken filmen skildrer.

For historiske filmer som er satt svært langt tilbake i tid, er det vanskelig å oppnå autentisk språkbruk. I filmen *Quest for Fire* (Jean-Jacques Annaud. 1981) foregår handlingen 80.000 år tilbake i tid. Filmskaperne løste språkutfordringen ved å konstruere og finne opp et fiktivt språk for anledningen.

Tv-serien *Vikings* (Michael Hirst. 2013-) som følger den mytiske karakteren Ragnar Lodbrok og hans reiser/plyndringstokt til både England og Frankrike. Her har serieskaperne valgt å løse språkutfordringen ved å la skuespillerne snakke engelsk med en form for nordisk aksent. I enkelte scener prater også aktørene på norrønt.

7.2 Språk i Trace

Manuset til *Trace* ble i første omgang skrevet på bokmål, men dialogene ble senere oversatt til gammelnorsk/norrønt av professorer i norrønt og nordisk språk, fra både NTNU og UiB. Professor Jan Ragnar Hagland har bidratt mye i forbindelse med språkoversettelse til *Trace*.

Han underviser i norrønt språk, litteratur, runologi og språkhistorie ved NTNU og har oversatt flere islendingsagaer til nynorsk. Etter at vi hadde fått dialogen skriftlig oversatt, ble det gjort lydopptak av uttalelsen, som igjen ble brakt til skuespillerne for innøving.

Språket i filmen er altså det samme som de snakket i Norge for over 1000 år siden. Jeg tror vår film er den eneste i Norge som har brukt gammelnorsk i film så langt. Dette er et valg som bidrar til å skape en mer troverdig filmopplevelse for norske seere. Tidsånden fra vikingtiden blir mer levende når aktørene snakker det gamle språket og følelsen av å dra tilbake i tid, blir sterkere. Språkvalget har kanskje ikke så mye å si for utenlandske seere, da moderne norsk uansett vil høres ”eksotisk” ut for dem. Likevel er norrønt et effektivt virkemiddel med tanke på norske seere. Ofte virker vanlig norsk dialog i film litt kunstig og konstruert. Dette kamouflerer vi i *Trace*, ved at publikum ikke vil være i stand til å høre slike kunstige dialoger. I *Star Wars: A New Hope* (George Lucas. 1977), ble Lucas kritisert av skuespilleren Harrison Ford, som sa: ”*You can type this shit, George, but you can’t say it.*”. (Edith Becker og Kevin Burns. 2004). Her var det lange setninger som var vanskelige for skuespillerne å levere seriøst. Ved å bruke et språk som svært få behersker, stod vi i *Trace* mye friere til å skrive dialogene slik vi ville, uten å måtte tenke så mye på skuespillernes levering av linjene. Den norske filmen *Flukt* (Roar Uthaug. 2012) og i den kommende filmen *Birkebeinerne* (Nils Gaup. 2016), der handlingen er satt til tidlig middelalder, snakker aktørene moderne norsk – dette kan bidra til å senke autentisiteten og innlevelsen hos tilskueren, ved at man stadig blir påminnet at filmen er laget i dag. Grunnen til at dette blir gjort, kan være at filmene blir kommersielt lettere tilgjengelig for folk flest. Språkvalget i *Trace* gjorde det likevel ekstra utfordrende for skuespillerne. For eksempel ga det dem ikke rom for å improvisere med dialogen, de måtte holde seg til setningene de hadde lært. Det kunne også være vanskelig for skuespillerne å leve seg inn i karakterene de spilte, da de til tider var usikre på det de uttalte, faktisk betydde.

8.1 Kampkoreografi i historisk film

Krig og konflikter er noe som alltid har eksistert og avgjort fremtiden til ulike samfunn og folkeslag. Skildringer av strid er også noe som ofte går igjen i historiske filmer. For å gjenskape slike scener på film, blir det hyret inn profesjonelle kampkoreografer. Disse koreografene har som regel spesialisert seg innenfor ulike kamptyper, for eksempel asiatisk martial arts, klassisk fekting, antikk- eller middelalder-kamp. Den første filmregissøren som brukte en fektemester til å assistere produksjonen av en fektescene, var Douglas Fairbanks i

1920 (<http://global.britannica.com/biography/Douglas-Fairbanks>. Hentet 13.11.15). En annen kjent person som utløste en bølge av såkalte *swashbuckling*-filmer (eventyr/fektefilmer) i Hollywood, var Errol Flynn. For å skildre mer moderne kampscener blir det ofte leid inn personer med militær bakgrunn, og disse gir skuespillerne en innføring i våpenbruk og taktikk som brukes i virkeligheten. Dette er nødvendig for å sikre realisme og troverdighet, samtidig som det forebygger ulykker under innspilling.

8.2 Kampkoreografi i *Trace*

For å realisere kampscenene i *Trace* var det nødvendig for skuespillerne å lære seg grunnleggende scenekamp-ferdigheter. De fleste skuespillerne hadde ikke erfaring med slikt fra før. Skuespillerne fikk opplæring hos Ladehirden i Trondheim før innspillingen begynte. Ladehirden er en såkalt "reenactment"-gruppe. Slike grupper består av historieinteresserte som ønsker å gjenskape hendelser (spesielt slag) fra ulike historiske epoker. Ladehirden lærer bort scenekamp og har hovedfokus på vikingtiden når det kommer til våpentyper og teknikk. Skuespillerne trente på koreografien de skulle utøve i slagscenene og det ble lagt vekt på grundige gjennomganger, så utførelsen skulle være så sikker som mulig. Måten skuespillerne/statistene sloss på og hvilken taktikk/strategi de brukte, var også med på å fremheve historisk autentisitet. Ladehirden har basert seg på skildringer fra ulike vikingsagaer som ble skrevet for ca. 1000 år siden og visuelle referanser fra *Bayeux-teppet* når de setter opp koreografiene. For eksempel er "skjoldborg" en taktikk som vikingene brukte - noe som også Baldr bruker i det siste slaget i filmen (Hjardar og Vike. 2012. S.76-82). Dette er en defensiv teknikk der krigerne samler seg på en linje og danner en vegg med overlappende skjold. Vi har altså fått gjenskapt noen slike militærhistoriske detaljer i *Trace*. Likevel er scenekamp basert på "safety-first"-prinsippet og at kampene skal se visuelt bra ut på film, så helt realistisk er kampene ikke.

9.1 Kinematografi i film

Kinematografi vil si lys- og kameraarbeid i forbindelse med filmproduksjon. Det er *director of photography* eller *filmfotografen* som har det overordnede ansvaret for fotoarbeidet i en filmproduksjon. Personer som jobber med kinematografi må avgjøre hvilke utsnitt som skal brukes for å fortelle historien på best mulig måte. Disse utsnittene varierer fra ultra-totaler, som er de største utsnittene, og til ultra-nære bilder, som er de nærmeste. Disse utsnittene egner seg til ulike formål; for eksempel er nærbilder mer effektive til å kommunisere følelsene til karakterene enn større bilder. Større bilder egner seg til å danne oversikt og

etablere hvor handlingen foregår. Hvor mye bevegelse det er i bildene, kan avgjøre hvor dramatisk en scene er. Oftest er utsnittene til filmfotografen basert på *storyboards*, som er produsert av en *storyboard artist* i samsnakk med regissøren. Storyboards er en pre-visualisering av filmen; det vil si en grafisk fremstilling av kamerautsnittene.



Til venstre ser man noen storyboards av Stian Dahlslett. Til høyre de ferdiginnspilte scenene. Slike visuelle referanser er gode hjelpemidler når man skal finne utsnittene med filmkameraet.

Videre må filmfotografen avgjøre om ulike *shots* eller *utsnitt* skal filmes med stativ, håndholdt, eller med en spesiell bevegelse som krever annet utstyr. For stativshots er det tre muligheter: et statisk bilde, en *tilt* (vertikal kamerabevegelse) eller en *pan* (horisontal kamerabevegelse). Det samme gjelder for håndholdt kamerabevegelse, men bildene/opptakene blir naturligvis mindre stabile. Slik kameraføring brukes ofte for *point of view*-bilder, det vil si subjektivt kamera, som imiterer blikket til skuespilleren. Mer kompliserte bevegelser kan oppnås med en *dolly* eller *kjøring*. Dette er et kamera som er i bevegelse på skinner, som fører til elegante og stabile bevegelser. Videre er det vanlig å bruke *jib* (kamera festet på kran), som gjør at man kan bevege seg høyt oppe med kameraet. Jib egner seg ofte til *establishing shots*, etableringsbildet for en scene: ved at kameraet begynner høyt oppe og gradvis kommer nærmere bakken, danner man et oversiktlig bilde av hvor scenen foregår. Et annet virkemiddel er *fokus*. Det er B-fotografens oppgave å utføre *focuspulls*, det vil si fokusendringer med linsen. Med fokus kan man styre oppmerksomheten til publikum mot det som skal være viktigst i mise en scène. Videre er *lyssetting* et viktig narrativt verktøy, da dette kan brukes for å understreke sinnsstemningen i scener. Dette er *lysmesterens* ansvarsområde på settet, men hvordan lyset skal se ut er oftest bestemt på

forhånd av produksjonsdesigneren eller regissøren. Luftpptak med droner eller helikopter er også noe som er vanlig i større produksjoner. Dette brukes spesielt i historiske filmer, for å gi en episk introduksjon av landskapet og for å presentere slagscener oversiktlig.

9.2 Kinematografi i Trace

I *Trace* har vi benyttet alle av de overnevnte kamerateknikkene. For å bevare spenning og intensitet, var vi opptatt av at kameraet skulle være dynamisk og i fart/kontinuerlig bevegelse, i samsvar med Baldr, som er på flukt. Raske kamerabevegelser ble spesielt brukt under action-sekvensene. For å oppnå dette ble det altså brukt dollyshots, jibshots, droneopptak og håndholdt kameraføring. Noen tagninger fra disse scenene ble også gjort med stativ og rolig kameraføring. I etterarbeidet merket vi at noen av disse bildene ble litt for rolige i forhold til resten. Derfor ble det lagt inn digitale zoombevegelser og *camerashake* (kameraristing) på enkelte shots, for å opprettholde den bevegelsen/intensiteten vi hadde ellers i disse kamp/flukt-scenene. Andre kameratriks vi brukte var for eksempel *undervinkling*. Siden skuespillerne som spiller Baldr og Gorm var like høye, måtte Gorm filmes fra en lav vinkel. Dette for å få han til å virke større, høyere og mektigere i forhold til hovedkarakteren.

Under produksjonen ble det også brukt flere ulike digitale filmkameraer. Dette medførte en uønsket effekt, nemlig den at man kan merke kvalitetsforskjeller mellom enkelte scener. Likevel var det nødvendig for å realisere alle scenene. For eksempel måtte vi til større scener bruke to *units*, det vil si to kameraenheter/crew som kan filme samtidig og uavhengig av hverandre. Grunnen til dette var at vi hadde begrenset tid der større folkeansamlinger med flere titalls statister skulle filmes. Dermed ble det behov for å filme flere vinkler samtidig. Primærkameraet vårt var et Sony F55 digitalt filmkamera. Dette ble brukt av 1st. unit, mens 2nd. unit brukte Sony FS700. Begge er gode kameraer, men man kan i scenene se kvalitetsforskjellen mellom dem.

Med Sony F55 kom det nye muligheter og utfordringer: F55 har mulighet til å filme materiale i 4K-oppløsning. Med 4K er det altså tre ganger større pikseloppløsning enn det som er standard HD-oppløsning. Fordelen med denne 4K-oppløsningen var at vi kunne filme flere utsnitt under en enkelt tagging. Ved å skyte totaler, kunne vi i post-produksjonen zoome digitalt inn på disse bildene uten særlig kvalitetstap, da sluttproduktet vårt er en film i 2K. Dette ga oss altså større kreative muligheter under etterarbeidet i forhold til valg av utsnitt. En annen fordel var at denne 4K-oppløsningen var i et RAW-format, det vil si at bildene

inneholder betraktelig mer informasjon om farger og lysnivåer. Dermed ble mulighetene for å justere eksponeringen og jobbe med fargekorrigering bedre. Ulempen med en så høy kvalitet, var at arbeidsflyten ble betraktelig langsommere. Råfilene til disse opptakene er veldig store, og maskinvaren vi jobbet på hadde ofte problemer med å prosessere disse. 4K har enda ikke blitt standardformatet for fjernsyn og det vil enda ta litt tid før datamaskiner blir bedre og billigere for mindre produksjonsselskaper. For å kontre denne problematikken, klippet vi filmen først i vanlig HD-format. Dette gjorde at datamaskinen ikke ble like tungt belastet og vi kunne jobbe uten store forsinkelser. Når klippet var ferdig, måtte vi synkronisere disse filene med 4K-råopptakene. Et problem som oppstod da, var at spseialeffektene vi hadde lagt inn, ikke var riktig skalert i forhold til bildet. Derfor måtte en del av disse effektene gjøres på nytt. Man bør altså vente med denne prosessen til man har råformatet tilgjengelig.

For å skape en episk åpningssekvens til filmen, var det behov for luftopptak av fjellandskap. Dette var vi heldige å få gratis gjennom et Trondheimsfirma jeg tidligere jobbet for, Medialab AS. De hadde filmet ulike fjellandskap fra helikopter og opptakene egnet seg godt til introduksjonen. Likevel medførte dette at vi fikk et tredje type kamera, noe som gjør at det oppstår en form for kontinuitetsfeil, eller stilbrudd. På en annen side, er det kanskje ikke så merkbart for den jevne tilskuer. Et virkemiddel som hjalp oss å opprettholde en estetisk kontinuitet og kamuflere bruken av ulike kameratyper, var *color correction* og *grading*. Color correction eller fargekorrigering, refererer til prosessen hvor man justerer fargene og eksponeringen på hvert enkelt klipp man ønsker å bruke i filmen. Ved bruk av color correction oppnår man en konsekvent og teknisk standard. Slik ble klippene fra de ulike kameraene mer enhetlig og lik hverandre. *Grading* handler også om å endre fargene og kontrastene i bildet, men i motsetning til fargekorrigering er grading mer ekstreme fargeendringer, som gir et stilistisk og filmatisk uttrykk, som er vanlig for fiksjonsfilmer. Tydelige eksempler på grading ser man i stor grad i filmene *Sin City* (Robert Rodriguez og Frank Miller. 2005) og *300* (Zack Snyder. 2006). Disse filmene har en svært karakteristisk stil, da de prøver å imitere den unike stilen til Frank Millers tegneserier med samme navn. I *Trace* brukte vi grading til å justere ned fargemetningen i bildene for å gi et eldre preg. I tillegg ble kontrastnivåene økt for å intensivere øynene, ansiktene, tatoveringene til karakterene og fremheve kartene/dokumentene Baldr betrakter. Dette gjør altså at uttrykket til filmen blir sterkere og mer dramatisk.

Den mest kompliserte sekvensen i hele filmen var slagscenen på slutten. Denne ble spilt inn på stranden i Brænnbukta i Trondheim - dette var igjen et økonomisk/logistisk valg for transport av statister. En annen grunn for valg av denne location var at scenen skulle foregå i nærheten av landsbyen i filmen, som ligger ved en strand. For å realisere slagscenen ble det brukt to kameraenheter, i tillegg til Blue Bird Productions som var hyret inn for å gjøre droneopptak.

Slike kampscener spilles vanligvis inn over en tidsperiode på flere uker, mens vi måtte gjøre det på kun to dager. Grunnen var at man måtte ta stilling til at de frivillige statistene kun hadde tid i helger. Siden statistene ikke fikk annen betaling enn mat under innspillingen, kunne jeg ikke forvente at noen ønsket å ofre mer tid. Det ville også ha blitt for kostbart å forsyne en slik ”hær” med mat i mer enn 2 dager. Vi måtte starte grytidlig for å rekke å gjøre alle opptakene og for å gjøre alle statistene klare. Det var om lag 50 frivillige som kom til location og alle disse måtte få på seg kostyme, sminke/tatoveringer, bevæpnes og få lynkurs i våpenhåndtering. De fleste hadde ingen erfaring med film eller scenekamp fra før. Noen hadde utdanning fra International Stunt Academy i Moss og inkluderte noen ordentlige stunts i filmen. Et eksempel er en av statistene som flyr over skjoldborgen i sammenstøtet. Vi hadde opprettet tre stasjoner som statistene måtte igjennom: en sminkestasjon med 3 sminkører, en kostymestasjon hvor kostymearbeiderne fant de riktige antrekkene til hver statist og en stasjon hvor de nyankomne fikk utlevert våpen/skjold og lært grunnleggende våpenferdigheter fra medlemmer av Ladehirden. For å utnytte tiden maksimalt, ble hovedskuespillerne gjort klare først; slik kunne vi allerede begynne med næropptak av disse. Deretter gikk vi over til halvnære bilder, hvor statistene som allerede var klare, kunne delta i kamper i bakgrunnen. Til slutt, da alle statistene kunne settes inn, var vi i stand til å gå over til totalbildene, hvor man ser de onde gå til angrep og bryter gjennom skjoldveggen til de gode. For å lettere koordinere disse scenene, var Robert Rasmussen (lederen av Ladehirden) statistansvarlig og sørget for at formasjonene og kampscenene gikk riktig for seg. I et av opptakene før slaget begynner, ser man ”badguys” komme ned en tåkefull skog. Her brukte vi *fokusendring* for å skape en visuell metafor. Opptaket begynner med at man ser en gren med torner og bakgrunnen er uklar. Deretter skifter fokuset til Gorms krigere, som også har skarpe spyd og våpen med seg.

”I want to make it a different kind of battle. We had to figure a way of structuring that battle that made sense. And if you were fighting against this, what would you do? What kinds of things were done? How would you rout the enemy? And it was just a matter of constructing that and then filming it in a way that was understandable, almost like a sporting event. You had to know who was who and what side they were on. And making it as clear as possible, because those battles can turn into chaos, and then you

get bored. You dont know whats going on.” –Mel Gibson om slagscenene i *Braveheart* (Mel Gibson, 1995).

Gibsons poeng med å gjøre slagscener oversiktlige og nærmest som et sportsarrangement hvor man vet hvem som er hvem, var noe vi også hadde satt oss som mål, for at tilskueren lettere skal kunne følge med på handlingen. Dette viste seg å være svært vanskelig å få til på så kort innspillingstid, så slaget ble relativt kaotisk. Vi prøvde uansett å bruke totaler for å danne en viss oversikt for publikum og for å vise frem militærstrategiene. I slagets startfase er scenen relativt oversiktlig: de gode er plassert til venstre i en skjoldmur og de onde til høyre. Etter hvert som de onde angriper, utvikler slaget seg og kamplinjen brytes. Da blir trefningene mer spredte og uoversiktlige. Grunnen til at vi her reduserte bruken av totalutsnittene, var at vi ikke hadde nok statister til å fylle ut bildene tilstrekkelig. Dermed måtte vi primært holde oss nært aktørene for å skape en illusjon av et større slag. En annen ulempe med totalene var at man lett kunne se statister som hadde mindre erfaring i scenekamp og skilte seg ut fra de erfarne. Derfor måtte vi bruke disse bildene i korte omganger. For å redusere synligheten av de uerfarne statistene, ble de mest erfarne plassert nærmest kamera og de andre lengre bak. I nære bilder blir slike slag veldig kaotiske og uoversiktlig, men de er likevel intense. Siden *Trace* er en kortfilm, er det vanskelig å bygge opp birollene til å bli gjenkjennelige, pga. kort *screentime*. Vår løsning på dette problemet var at de onde fikk påført krigsmaling og tatooveringer, i tillegg til at skjoldene fikk et annet design. Dette hjelper publikum med å skille gruppene fra hverandre og få bedre oversikt.

Et annet mål vi hadde med denne scenen var å få den så dynamisk og intens som mulig. Årsaken til dette var at vi ville prøve å gjenskape følelsen av å delta i en slik trefning for publikum. Trefningen skulle også være kort, da slike slag i virkeligheten gikk raskt for seg. Klipperytmen og kamerabevegelsene ble derfor gjort svært raske. Ofte blir slike slag skildret langtekkelig i større filmer, noe som ikke alltid er realistisk. For å øke intensiteten ytterligere og få kampene til å se mer realistiske ut, ble også hastighetene på klippene skrudd opp med 20-30% under post-produksjonen. Dette ga sverdslagene til statistene mer realistisk kraft og tempo. For å skape visuell variasjon og intensitet ble det brukt mange kjøringer, håndholdt kamera og droneopptak som sveiper over slagmarken. I kampens hete er det mange ting som kan gå galt og det er viktig med sikkerhetstiltak. En av de ivrigste statistene pådro seg en kneskade under et stunt, allerede etter første tagging. Han

ble veldig skuffet, for dette var hans filmdebut. Han fikk likevel utnyttet kneskaden i scenen etter slaget er over, hvor man ser en såret viking som halter i bakgrunnen.

Mesteparten av filmen ble filmet utendørs og vi brukte hovedsakelig naturlig lys. Dette sparte oss mye tid i forhold til at vi slapp å streve med å rigge opp lyskastere og bære de med oss opp på fjellet. En annen fordel med dette, er at bildene får et mer naturlig preg som passer til en periodefilm, hvor elektrisk lys ikke finnes. Utfordringen med naturlig lys er at det fort endrer seg i løpet av dagen, så man må jobbe svært raskt for å unngå at det blir store kontinuitetsfeil på opptakene. I tillegg risikerer man at værforholdene skifter dramatisk fra dag til dag. Det var uansett behov for å bruke kunstig lys i scenene som foregår på kveldstid, da levende ild ikke ga nok eksponering. For å imitere levende ild, brukte vi oransje filter på lyskasterne som ble beveget, for å simulere blafring. Fordelene med kunstig lys er at man i større grad kan kontrollere lysforholdene.

10.1 Lyddesign og musikk

For å forsterke bildenes realisme, troverdighet og nærvær, er lyd og musikk viktige og velkjente virkemidler. Musikk er ikke bare med på å forsterke emosjonene i scener, men kan også bidra til å formidle tidligere epoker, ved hjelp av historiske instrumenter. Kristian Brastein jobbet som komponist og lyddesigner for *Trace*. Vi var opptatte av at musikken skulle ha et nordisk og norrønt preg for å understreke og fremheve tidsepoken. Vi gjorde research på vikingtidsmusikk og fant ut at vikingene ikke hadde metoder for å skrive ned musikalske verk. (<http://www.vikinganswerlady.com/music.shtml>. Hentet 02.12.15) Derfor er det vanskelig å vite hvilke melodier og tonearter som ble brukt. Gjennom research lærte vi likevel hvilke instrumenter som var vanlige på den tiden i Norge, blant annet: lur, horn, lyre, trommer, strykeinstrumenter og beinfløyte (<http://www.vikingelandsbyen.dk/instrumenter.asp>. Hentet 02.12.15). Vi har brukt flere av disse instrumentene i *Trace*, men også lagt vekt på sang og vokal som kanskje var det mest vanlige i vikingkulturen. I tillegg til dette har vi brukt munnharpe, for å skape et distinkt nordisk preg. Musikken er altså hovedsakelig produsert med autentiske instrumenter, noe som bidrar til å etablere tidsepoken. Vår primære inspirasjonskilde for musikken var den norske gruppen *Wardruna*, som også spiller på slike gamle vikinginstrumenter, men vi hentet også inspirasjon fra gammel nordisk folkemusikk. Vi har også brukt en del moderne elementer, for å skape et enda mer brutalt og røft musikk- og lydbilde. For eksempel hører man i

åpningsscenen av *Trace* en rekke horn- og bassinstrumenter som er bearbeidet og intensivert ved å forvreng dem.

10.2 Oppsummering av tekniske virkemidler og deres rolle i historisk film

Jeg har nå tatt opp mange av de tekniske, historiske og estetiske aspektene ved filmproduksjon generelt og hvordan de ble brukt i *Trace*. Man ser altså at det er en lang rekke med ulike teknikker og virkemidler som er tilgjengelige for å gjenskape og i levendegjøre fortiden. Disse ulike grenene innenfor produksjonsdesign, kinematografi, lyddesign, spesialeffekter, skuespillere, historiske konsulenter og språkforskere er alle viktige og må spille på lag for å realisere en felles visjon. Kommunikasjon og samspill mellom disse ulike feltene er nødvendig for å oppnå det ønskede resultat. Men hva er det som gir filmer dybde, mening og intellektuell verdi? For å oppnå dette blir det ofte i historiske filmer hentet inspirasjon fra gamle myter, symbolikk og arketyper. Dette var også tilfellet i *Trace*.

11.1 Myter, symbolikk og arketyper i film



En collage med motiver, arketyper og symbolikk som går igjen i gamle malerier.

”I don't know where ideas come from, but I think there's a big ocean of ideas and once in a while those ideas pop into our conscious mind and we, you know, go from there.” Sitat av David Lynch (Waddell, 2006. s. 9)

David Lynch er en legendarisk filmskaper, kjent for mange mystiske og surrealistiske filmer. I mange av filmene hans og i TV-serien *Twin Peaks* (David Lynch. 1990-91) kan man se ulike drømmesekvenser, ofte så absurde at det er vanskelig å finne meningen med dem. Lynch holder ofte tilbake når journalister spør han om betydningen og symbolikken i filmene hans. Han er opptatt av at hvert individ må finne sin egen tolkning. Til tross for disse abstrakte og kryptiske scenene i Lynchs verker, har filmene hans blitt svært populære. Dette kan være fordi mange tiltrekkes og fascineres av det ukjente og ting som ikke kan forklares. Slike

scener kan være med på å vekke tilskuerens fantasi. Lynch har vært en inspirasjonskilde, da slike mystiske elementer var noe jeg også ville få frem i *Trace*. Dette ble gjort for å skape et større skille mellom vår verden og vikingenes. Siden vikingene hadde en sterk tro, var det viktig å skildre spiritualitet gjennom drømmer, visjoner og dyrking av guder.

Myter er gamle historier, fortellinger og eventyr hvor arketyper er representert og agerer. Disse har ofte en underholdningsverdi, men også et moralsk budskap som lytteren/tilskueren skal lære av og finne inspirasjon i. Man finner myter hos alle folkeslag i verden. Myter i dagens forstand, er ofte et "rykte" eller en "påstand" som man er usikker på om er sann eller ikke. I denne oppgaven er mytebegrepet betegnelsen på gamle fortellinger.

Lynch lurte altså på hvor kreative ideer kommer i fra, og at de av og til bare dukker opp i hodene våre. Ofte stammer ideer i forbindelse med kunst, litteratur, film og dataspill fra *arketyper*. Ordet arketyper kommer fra de to greske ordene *arche*, som betyr "begynnelse" eller "opphav" og *tupos*, som betyr "mønster" eller "modell". Andre definisjoner er "forbilde", "ideal", "mal", "urbilde" og "urforestilling" (www.dinordbok.com/arketyp. Hentet 28.11.15). En arketype er altså et typisk eksempel på ulike personer/personligheter som går igjen i fortellinger. Disse arketyperne er spesielt tydelige i gamle sagn og eventyr.

11.2 Velkjente arketyper

Noen av de mest kjente arketyperne er: *helten*, *kompanjongen*, *mentoren*, *jomfruen i nød*, *barnet* og *skurken*. (http://www.scribendi.com/advice/character_archetypes_in_literature.en.html. Hentet 01.12.15)

11.2.1 Helten

Helten eller heltinnen (også kalt protagonist) er som regel hovedpersonen i enhver fortelling. Han eller hun er ofte forbundet med gode og sympatiske kvaliteter, som publikum identifiserer seg med. Denne karakteren utvikler seg gjennom historien og møter farer, utfordringer og motgang underveis. Ofte er helten til å begynne med en vanlig person som blir kastet ut i et eventyr ved en ekstern hendelse eller en tilfeldighet. Senere viser helten mot og viljen til å ofre seg for et større formål, ofte når han/hun er i en utsatt posisjon. Til slutt bruker helten egenskaper, evner eller gjenstander han/hun har tilegnet seg under eventyret til å hjelpe sine medmennesker. Noen kjente eksempler på heltearketyper er Ellen Ripley i *Alien* (Ridley Scott. 1979), William Wallace i *Braveheart* (Mel Gibson. 1994) og Luke Skywalker i *Star Wars Episode IV: A New Hope* (George Lucas. 1977).

11.2.2 Kompanjongen

Helten har ofte en kompanjong eller følgesvenn, som tjener som en hjelper eller assistent. Denne kompanjongen er ofte en motvekt til helten, og kan inneha viten eller ferdigheter som helten ikke har. På den måten utfyller de hverandre. Noen ganger kan publikum relatere seg mer til kompanjongen, da denne personen kan fremstå som mer jordnær og normal skikkelse. Noen kjente eksempler på kompanjongarketypen er eselet i *Shrek* (Andrew Adamson og Vicky Jenson. 2001), Dr. John Watson i *Sherlock Holmes* (Guy Ritchie. 2009), Sam i *Lord of the Rings*-trilogien (Peter Jackson. 2001-2003) og Chewbacca i *Star Wars Episode IV: A New Hope* (George Lucas. 1977).

11.2.3 Mentoren

Mentoren er ofte en eldre karakter med mye livserfaring, visdom og kunnskap. Helten møter ofte mentoren underveis i sin reise, når problemer begynner å hope seg opp. Mentoren kan hjelpe helten med ny innsikt, magiske gjenstander, gode råd og vise vei. Mentoren er belærende og blir ofte et forbilde for helten. Noen kjente eksempler på mentorarketypen er Gandalf i *Ringenes Herre*, Obi-Wan Kenobi i *Star Wars: A New Hope* (George Lucas. 1977), og mester Yoda i *Star Wars: The Empire strikes back* (Irvin Kershner. 1980).

11.2.4 Jomfruen i nød

Jomfruen i nød er også et klassisk motiv i gamle eventyr. Hun er ofte en ung, vakker kvinne som er i en alvorlig knipe. Hun blir som regel holdt som fange av en skurk eller et monster og trenger en helt for å redde henne. Eksempler på denne arketypen er Prinsesse Leia i *Star Wars: A New Hope* (George Lucas. 1977) og Ann Darrow i *King Kong* (Peter Jackson. 2005).

11.2.5 Skurken

Skurken (også kalt antagonist eller anti-helt) er motpolen til helten. Denne karakteren er ansvarlig for onde handlinger/motiver og forårsaker problemer, skader og fare for helten. Han eller hun representerer motstand, fiende, konkurrent eller rival for helten. Skurken er viktig for å danne konflikt og spenning i fortellinger. Noen eksempler på arketyperiske skurker er: The Joker fra *The Dark Knight* (Christopher Nolan. 2008),

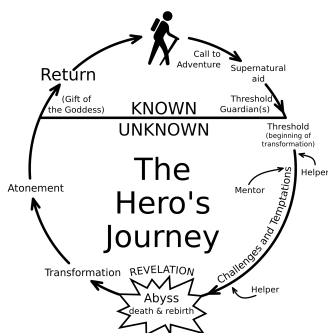
11.2.6 Barnet

Barnet er symbolet på fremtidige håp og drømmer, og noe som etter hvert vil utvikle seg mot helhet og enhet. Barnet minner oss om at vår utvikling er langt fra ferdig. Han/hun er også den yngste varianten av heltearketypen. ”Miraklet” med barnet er at det kan utrette store gjerninger, til tross for sin begrensede vekst.

Disse seks arketyperne er de mest vanlige/elementære man finner i fortellinger, men det finnes mange flere og mer spesifikke undervarianter av disse. Den sveitsiske psykiateren og psykoterapeuten Carl Gustav Jung (1875-1961) er blant annet kjent for sitt arbeid som omfattet arketyper. I hans teori er arketyper mentale urbilder fra våre tidligste forfedre, som visstnok skal være tilstede i en kollektiv ubevissthet hos menneskene. Disse bildene har blitt uttrykt gjennom folkefortellinger, mytologi, eventyr, religiøse systemer og primitiv kunst. (Iaccino, s. 3-10, 1998)

11.2.7 Joseph Campbell og *heltens reise*

Jungs teorier skulle senere inspirere Joseph Campbell (1904-1987). Campbell er en kjent amerikansk professor, forfatter og foredragsholder. Han har studert de store verdensreligionene, mytologier fra ulike gamle sivilisasjoner, men også mindre stammesamfunn og deres tradisjoner. (Campbell. *Helten med tusen ansikter*, 2002, s.284) Ved å sammenligne alle disse, fant han frem til mange likhetstrekk og fortellinger/historier som går igjen. Et av de mest klassiske og gjennomgående temaene han fant var den arketypiske *heltens reise*. Dette kaller Campbell også for *monomyten*. Heltekarakterer må som regel gjennom de samme prøvelsene, og møter ofte på de samme arketypiske karakterene på sin reise. Selv om det er kulturelle forskjeller i disse mytene og fortellingene, er budskapet ofte det samme.



”Helten reiser av sted fra sin hverdagslige, vanlige verden inn i et overnaturlig landskap. Der blir han møtt av fabelaktige krefter og vinner en avgjørende seier. Helten kommer tilbake fra dette mystiske eventyret med kraft til å gi sine med mennesker et gode” (Campbell. 2002. s.28)

Slik beskriver Campbell i korte trekk de ulike stegene i heltens reise. Mange av disse stegene ble brukt i *Trace*, for å skape en dramaturgi og en sammenhengende historie. Rekkefølgen på disse stegene kan ofte

Illustrasjon av Campbells ”Heltens Reise” hentet fra <https://en.wikipedia.org/wiki/Monomyth>

varierte i historier og ulike kulturer, men dette er altså den mest vanlige.

11.2.8 Myter, symbolikk og arketyper i *Trace*

I *Trace* begynner handlingen nærmest *in medias res* som kommer fra latin og betyr ”midt i tingene”. Dette er et fortellergrep innen litteratur og film, og gjør at tilskueren blir kastet rett inn i handlingen, uten forvarsel. Dette blir ofte gjort for å skape en umiddelbar spenning og for å gripe tilskuerens interesse tidlig.

(*Encyclopedia Britannica*, <http://global.britannica.com/art/in-medias-res-literature>, 01.12.15)

Åpningsscenen i *Trace* gir derimot en kort tekstbeskrivelse av hva som har skjedd tidligere og etablerer navnene til hovedkarakterene, slik at det blir enklere å forstå konteksten, men spenningen kommer altså raskt i gang. Når vi møter Baldr, er eventyret/reisen hans allerede begynt. Han er på vill flukt fra fienden med sin far. Begge er blodige og har vært i trefninger tidligere. I følge Campbells heltesteg, er det vanlig å møte hovedkarakteren *før* han/hun blir en helt og at de etter hvert blir kastet inn i eventyret. Siden *Trace* er en kortfilm, var det nødvendig å komme raskt i gang med fortellingen og derfor hoppet jeg over dette første steget. Likevel oppstår det en form for etablering av Baldrs eventyr når faren hans ligger døende og overrekker Baldr sverdet og skrinet fylt med nedskrevet viten. Baldr får beskjed om at han må redde folket deres. Han får altså et mål, men samtidig gjenstandene han trenger for å oppnå målet. Baldrs far kan altså defineres som *mentorarketypen* som tidligere nevnt, ved at han gir hovedkarakteren den innsikten og objektene han trenger for å overvinne det onde. Videre i scenen ser Baldr hatefullt mot Gorm; vi kan ane at han ikke har lyst til å forlate sin far, men heller sloss mot fienden. Baldr nøler og overveier mulighetene. Slike momenter blir av Campbell definert som ”å fornekte kallet” (Campbell. 2002. s. 49-50). Når de tallmessig overlegne fiendene nærmer seg, bestemmer Baldr seg til slutt for å flykte. Baldr løsriver seg fra sin far og må fortsette prøvelsene på egen hånd. Reisen til Baldr har nå begynt for fullt.

Videre må Baldr navigere raskt gjennom skoglandskapet, som fremtrer som en slags labyrint. Han finner omsider et skjulested bak røttene til et nedfelt tre. Her brukte jeg en subtil metafor for å gi et hint om hendelsene vi har vært vitne til: treet representerer faren som har falt i strid og røttene er forbindelsen til sønnen Baldr, som nå ufrivillig har løsrevet seg fra sine røtter. Når Baldr blir oppdaget i sitt skjulested, klarer han å bekjempe fienden. Han røsker ut den blodige øksen fra den døde krigeren og fortsetter sin ferd.

I neste scene, blir vi introdusert til de norrøne gudene i form av treskulpturer. Dette er med på å skape en følelse av at noe spirituelt er i igangsatt og at endringer er i ferd med å skje. Videre møter vi Baldrs kone, Liv. Hun fremstår i første del av filmen som en slags *jomfru i nød*-arketype, da hun er fortvilet, hjelpeløs og usikker på hvor mannen befinner seg. Hun trygler guden Odin om at han skal bringe mannen hennes trygt hjem. Etter hvert kommer også Baldrs sønn Bjørn (*barnearketypen*) og lur på hvor hans far har blitt av. Deres karakterer representerer altså i første omgang det uskyldige og det som er truet, men det er i realiteten Baldrs karakter som er mest i nød. Det er Liv som etterhvert blir den karakteren som redder Baldr (de klassiske arketyperne blir snudd på hodet). Liv redder Baldr både med ”overnaturlig” hjelp, når han er i ferd med å fryse i hjel på fjellet, men også etter slaget på slutten, hvor hun bruker legekunst for å stelle og lege sårene hans. Hun er også en dyktig kriger, som assisterer Baldr med å overvinne fienden på slagmarken. Dermed innehar karakteren også trekk fra både *heltearketypen* og *kompanjongarketypen*.

I scenen hvor vi ser Baldr gå inn i en mørk hule for å gjemme seg for fienden, er det også mange likheter med Campbells teorier. Han beskriver en fase i den arketypiske reisen hvor helten blir slukt og fanget i *hvalens mage*:

”(...) Her – i stedet for å reise utover, forbi den synlige verdens begrensninger – reiser helten innover, for å bli født på ny. Dette forsvinningsnummeret tilsvare det som skjer når tilbederen går inn i tempelet, der han kan glede seg over å gjenoppdage hvem og hva han er.” (Campbell. 2002. s. 70-71)

På innsiden av hulen, åpner Baldr skrinet han fikk av sin far. Baldr entrer en meditativ fase, hvor han studerer de ulike gamle gjenstandene fra utenlandske kulturer og prøver å legge en plan for hvordan han kan bekjempe fienden. Ved å studere gamle romerske illustrasjoner av kampformasjoner, får han en idé om hvordan folket hans kan beseire Gorm.

Videre studerer han kart, ulike konstruksjoner og fremkomstmiddel som folket hans kan få bruk for senere. Han skriver også ned den viten han har tilegnet seg, for å kunne konservere denne for fremtidige generasjoner. Med denne kunnskapen kan altså Baldr oppnå mer innflytelse og bli en lederskikkelse. Hulen blir i denne sammenhengen et slags ”tempel” hvor Baldr gjenoppdager seg selv.

For å unngå at helten blir for selvsikker og gi inntrykk av at han har ”overtaket”, inkluderte jeg også en marerittsekvens hvor Baldr ser seg selv ligge død på slagmarken. Dette symboliserer at han betviler sine egne ferdigheter og er med på å bevare

spenningsoppbygningen til fortellingen. Videre ser han hjemstedet sitt gå opp i flammer og Gorms klan som feirer plyndringen av den i en rusorgie. Marerittscenen er på mange måter tvetydig, da noe av innholdet vi viser her, er Baldrs femtidsvisjon om noe som faktisk kommer til å skje; han kommer til å ligge såret på slagmarken senere. Overraskelsen eller *twisten* er at han overlever til slutt. Dette er et narrativt virkemiddel som kalles *planting og høsting*. Dette kan brukes for å aktivisere betrakterens tankevirksomhet og engasjement, ved at han/hun selv prøver å pønske ut hva som blir utfallet. (<http://ndla.no/nb/node/104700>. Hentet 05.12.15)

Baldr overkommer både ensomhet og naturkrefter, før han endelig gjenforenes med folket sitt som gjør seg klare for en siste og avgjørende konfrontasjon med Gorm. Det er dette øyeblikket som alle tidligere utfordringer og hindringer har ledet mot og det er i denne fasen at utfallet blir avgjort. Baldr havner i en intens duell med Gorm og klarer til slutt å beseire Gorm, men blir selv hardt såret.



Etter slaget blir Baldr liggende såret på stranden. Bildet har en tredelt komposisjon, hvor Baldr ligger i den midterste sonen. Dette ble gjort for å skape symbolikken mellom at han befinner seg mellom to verdener: Liv og død.

Baldr overlever til slutt ved hjelp fra Liv og medisiner/urter fra skrinet. Senere er vi vitne til en begravelsesscene hvor de døde fra slaget blir brent på bålet. Her fremtrer Baldr som en mer erfaren og preget mann. Opplevelsene har gått inn på han. Han har utviklet seg nærmere *mentorarketypen* og tar sønnen Bjørn i lære.

I filmens siste scene har heltene Baldr returnert til det hjemlige utgangspunkt (samme dramaturgi gjenspeiles i illustrasjonen av Campbells sirkel på side 40). Baldr har reist, opplevd eventyr og returnerer hjem med nye ferdigheter, før en ny reisesyklus begynner. I båten har han med seg familien. Bjørn er nå i besittelse av skrinet som har gått i arv gjennom to generasjoner og han tar vare på dette. Baldrs kone Liv, er med barn. Dette er symbolene på en ny og fruktbar begynnelse for familien, samtidig som båten drar avgårde mot nye horisonter og dermed markerer slutten på det som har vært.

12. Avslutning

Ved å ha ”*Hvordan spiller produksjonsdesign, myter og arketyper inn på produksjonen av historisk film?*” som problemstilling, har jeg hatt muligheten til å gjennomgå mange spennende filmatiske og narrative virkemidler; hvordan de brukes kreativt i andre filmer og hvordan de ble brukt i *Trace*. Jeg har også detaljert beskrevet egne erfaringer for å gi et innblikk i hvilke praktiske problemer og utfordringer man ofte står ovenfor i sjangeren historisk film, men også hvordan man kan løse disse.

Det er altså en kompleks gruppe av virkemidler man har til disposisjon når man lager historiske filmer. Disse må benyttes på en følsom måte for å etterstrebe autentisitet når man ønsker å lage en appellerende film. Et annet aspekt er at man må være varsom; fordi man står i fare for å støte ulike kulturer/etnisiteter gjennom ”ukorrekte” historiske fremstillinger. Måten disse virkemidlene brukes på er avgjørende for produksjonen og realiseringen av enhver historisk film; alt fra manus, til produksjonsdesign, kinematografi, myter, arketyper og lydarbeid spiller inn for å gjenskape fortiden. Måten de ulike virkemidlene gjør dette på er forskjellige, men alle bidrar til å skape et filmunivers som fremtrer historisk overbevisende. Det er allikevel produksjonsdesignet som gir oss den tydeligste indikasjonen på tidsepoken filmen prøver å skildre. Et godt produksjonsdesign bør derfor ligge høyt i prioriteringslisten hos filmprodusenten. Det er viktig at alle disse filmavdelingene og virkemidlene spiller på lag og fungerer som en enhet. Det må jobbes mot samme mål og en felles visjon; det er denne samkjørte fusjonen som fører til et sammenhengende og solid sluttprodukt som er i stand til å fange inn tidsånden fra tidligere epoker.

Å etterstrebe autentisitet blir likevel vanskeligere desto lengre tilbake i tid filmen er satt; på grunn av færre skriftlige og arkeologiske kilder. Dette viser hvor skjør og forgjengelig vår kunnskap er. Derfor stilles det større krav til regissøren, manusforfatteren og art department

om å gjøre en mer omfattende research. Regissøren blir uansett nødt til å tolke fortiden på sin egen måte, da fullstendig historisk autentisitet er umulig å gjennomføre, når handlingen foregår så langt tilbake i tid. Ingen kan vite nøyaktig hvordan ting så ut og hvordan hendelser utspilte seg for flere hundre år siden. Dette er likevel positivt, da en helt korrekt fremstilling mest sannsynlig hadde resultert i en kjedelig film. Ved at man ikke vet alt om en periode, oppstår det en viss mystikk og nysgjerrighet for den. Det er muligens dette som utgjør publikums fascinasjon for slike filmer. Det er altså viktig å ”krydre” filmen med spenningselementer og en appellerende historie, så lenge dette gjøres troverdig og man holder seg innenfor et historisk/autentisk rammeverk. Det kan man oppnå ved for eksempel å bruke myter og arketyper som inspirasjon for den narrative strukturen og historisk research for å gjøre produksjonsdesignet så riktig som mulig. Arketypene gir manusforfatteren et utvalg med maler som han/hun kan videreutvikle og forme for å skape særegne individuelle karakterer som publikum husker. Ved å utvikle overbevisende og originale karakterer er det lettere for betrakteren å tro på historien som fortelles.

Hadde jeg kunnet utføre produksjonen på nytt, er det flere ting jeg ville gjort annerledes. Jeg ville definitivt ha brukt mer tid på manusarbeidet for å gjøre historien sterkere og tydeligere. At vi filmet før manuset var ferdig, var også en av grunnene til at filmens innspilling ble oppstykket og utført over en veldig lang periode. Dette var anstrengende for cast og crew, men dette bidro til å skildre karakterene troverdig som eldre og mer erfarne på slutten. Videre ville jeg ha brukt mer tid på å søke finansiell støtte, slik at jeg kunne fått med en produsent. Dette ville ha vært til stor hjelp for meg ved at jeg kunne fokusert mer på det kreative og produsenten ville hatt bedre tid til å etablere et større budsjett, som igjen ville ha gjort det mulig for oss å oppnå et stadig bedre resultat. For eksempel kunne vi med mer penger ha realisert flere droneopptak; eksempelvis i action-sekvensen i begynnelsen av filmen. Et annet element jeg savner i filmen, som kunne bidratt til økt historisk realisme, er menneskets relasjon til dyr, som var viktig under vikingtiden. I tillegg ville jeg ha castet enda flere eldre personer for å få større variasjon i karaktergalleriet til filmen. Jeg er likevel fornøyd med hvor høy production value vi klarte å oppnå med de begrensede midlene vi hadde tilgjengelig.

Campbells bok *Helten med tusen ansikter* ble skrevet i 1949, men tar opp et tidløst og universelt tema som kan være nyttig for alle historiefortellere, uavhengig av hvilket medium man jobber innenfor. Den presenterer en dramaturgisk ”oppskrift” på hvordan gamle myter er bygget opp dramaturgisk - disse fortellingene har vist seg å virke på mennesket i tusenvis av

år og vi reagerer fortsatt på samme måte på disse arketyperne – når de dukker opp i moderne fortellinger og filmer. Mytene har hatt en direkte innvirkning på hvordan filmer lages, og hva det lages filmer om. Ofte er myter selve grunnlaget for historiske skildringer. Campbell mener at historier om helten som utfører gode og heltemodige gjerninger, er det som er verdt å skrive om. Slike historier er med på å gjøre verden til et bedre sted da de kan inspirere individer og øke bevisstheten deres. (Joseph Campbell og Bill Moyers. *Die Macht der Mythen*. 2013). Dette er et moment jeg er sterkt enig i og er noe jeg har forsøkt å oppnå med *Trace*. I tillegg kan historiske filmer lære oss om fortiden og samtidig fremme forståelsen for nåtiden.

13. Referanseliste

Bøker og artikler:

1. Barnwells, Jane. *Production Design – Architects of the Screen*. 2004. (1. utg.). London: Wallflower Press
2. Campbell, Joseph. *Helten med tusen ansikter*. 2002. (norsk utg.). Oslo: Spartacus forlag AS
3. Frye, Richard. *Ibn Fadlans Journey to Russia: A Tenth-Century Traveler from Baghdad to the Volga River*. 2005
4. Furuly, Jan Gunnar. *TV-serie om vikinger skaper latter for historiske tabber*. Aftenposten. 24.04.13
5. Hjardar, Kim og Vegard Vike. *Vikinger i Krig*. 2012. (3. utg.). Slovenia: Ednas print
6. Iaccino, James. F. *Jungian Reflections within the Cinema – A Psychological analysis of Sci-fi and Fantasy Archetypes*. 1998. Westport: Praeger Publishers.
7. Norberg-Schultz, Christian og Gunnar Bugge. *Stav og laft i Norge*. 1969.
8. Tashiros, C. S.. *Pretty Pictures - Production Design and the History Film*. 1998. (1. utg.). USA: University of Texas Press.
9. Waddell, Terrie. *Mis/takes*. 2006. (1. utg.). East Sussex: Routledge.

Internett:

Move over, Odysseus, here comes Luke Skywalker. Times Film Critic. Hentet 03.11.15 fra <http://www.folkstory.com/articles/petersburg.html>

The importance of production design. hentet 05.11.15 fra <https://www.youtube.com/watch?v=pS47EXccx3I>

Anakronisme. Store norske leksikon. Hentet 10.11.15 fra <https://snl.no/anakronisme>

The Heroes Journey. Hentet 01.12.15 fra <https://en.wikipedia.org/wiki/Monomyth>.

Braveheart 15th anniversary interview https://www.youtube.com/watch?v=zjiE_hDJdJ4 hentet 03.11.15

Douglas Fairbanks. Encyclopedia Britannica. Hentet 13.11.15 <http://global.britannica.com/biography/Douglas-Fairbanks>

Viking music. hentet 02.12.15 fra <http://www.vikinganswerlady.com/music.shtml>

Vikingelandsbyen i Alberstund. hentet 02.12.15 fra <http://www.vikingelandsbyen.dk/instrumenter.asp>

Arketypt. Hentet 28.11.15 fra www.dinordbok.com/arketypt

Introduction: What is a Character Archetype? hentet 01.12.15 fra http://www.scribendi.com/advice/character_archetypes_in_literature.en.html

In medias res. Encyclopedia Britannica. hentet 01.12.15 fra <http://global.britannica.com/art/in-medias-res-literature>.

Ragna Marie Tørdal. *Mediedramaturgi*. Hentet 05.12.15 fra <http://ndla.no/nb/node/104700>

Filmer:

1. Adamson, Andrew og Vicky Jenson. 2001.
2. Annaud, Jean-Jacques. *Quest for Fire*. 1981.
3. Becker, Edith og Kevin Burns. *Empire of dreams*. 2004
4. Campbell, Joseph og Bill Moyers. *Die Macht der Mythen*. 2013

5. Dahlslett, Markus. *Trace*. 2015
6. Gaup, Nils *Birkebeinerne*. 2016.
7. Gibson, Mel. *Apocalypto*. 2006.
8. Gibsons, Mel. *Braveheart*. 1995.
9. Gibson, Mel. *Making of Braveheart*. 1995.
10. Gibsons, Mel. *PassionoftheChrist*. 2004.
11. Hirst, Michael. *Vikings* 2013-.
12. Jackson, Peter. *Ringenes Herre* triologi. 2001-2003
13. Jackson, Peter. *King Kong*. 2005
14. Kershne, Irvinr. *Star Wars: The Empire strikes back*. 1980.
15. Lucas, George. *Star Wars: A New Hope*. 1977.
16. Lucas, Georg. *Star Wars: The Empire Strikes Back*. 1980.
17. Lumières, Auguste og Louis. *Arbeiderne forlater fabrikken*. 1895.
18. Lumières, Auguste og Louis. *Toget ankommer stasjonen*. 1895.
19. Lynch, David. *Twin Peaks*. 1990-91.
20. Melies, Georges. *A Trip to the Moon*. 1902.
21. Nolan, Christopher. *The Dark Knight*. 2008.
22. Petersen, Wolfgang. *Troy*. 2004.
23. Rodriguez, Robert & Frank Miller. *Sin City*. 2005.
24. Ritchie, Guy. *Sherlock Holmes*. 2009
25. Scott, Ridley. *Alien*. 1979.
26. Scott, Ridley. *Gladiator*. 2000.
27. Skinns, Chrissy. *The Last Kingdom*. 2015
28. Snyder, Zack. *300*. 2006.
29. Spielberg, Steven. *Indiana Jones and the Last Crusade*. 1989.
30. Stone, Oliver. *Alexander*. 2004.
31. Uthaug, Roar *Flukt*. 2012.
32. Welles, Orson. *Citizen Kane*. 1941.
33. Wiene, Robert. *Dr Caligaris kabinett*
34. Winding Refn, Nicolas. *Valhalla Rising*. 2009