

# **GUSTAFS FÖRDJUPANDE WORKBOOK**



**FÖRDJUPAD MEDIEPRODUKTION  
LINNÉUNIVERSITETET**

Det här en Workbook och processjournal där jag har dokumenterat cirka sju veckors fördjupande arbete inom videoproduktion. Boken är skriven som del av kursen Fördjupad medieproduktion vid Linnéuniversitetet i Kalmar.

Jag har under dessa veckor fördjupat mig i videoproduktion med fokus på klipptechniker och olika övergångar som kan driva en berättelse. Specialiseringen fokuserar på hur saker görs rent tekniskt och inte de kreativa aspekterna i hur jag kommer på vad jag vill göra. Under de fem veckorna spelade jag in en trailer till min filmberättelse Sinneskonflikten som ursprungligen producerades 2014.



Gustaf Rossi

Kalmar, Sverige

Den 8 april 2018

# Förberedande reflektioner

## Vad vill jag uppnå?

Under de veckor jag skriver denna workbook kommer jag fördjupa mig inom videoproduktion genom att producera ett antal videoklipp. Jag hoppas med mitt projekt att producera några kortare klipp med olika tekniska lösningar och visuella effekter som testas och demonstrerar de mål jag ställt upp.

## Vilken tidigare erfarenhet har jag?

När jag började skriva den workbook var det fyra år sedan jag redigerade min allra första video i Adobe Premiere Pro. Kort därefter gjorde jag min första After Effects-video. Videoredigering och arbete med postproduktion i After Effects är inget som är nytt för mig. Därmed har jag valt inför det här projektet att hitta nya saker jag kan producera som jag inte har arbetat med tidigare.

## Vilka problem kan jag tänkas stöta på?

Problemlösningar har alltid varit en stark sida hos mig och därför väntar jag med spänning på att lösa alla tekniska svårigheter som kan tänkas stötas på. Teknik har jag lärt mig handlar till en stor del om just problemlösning och tålamod.

Det jag tänker mig är att idégenereringen och den kreativa processen kan bli en större utmaning. Jag vill gärna lära mig att göra professionella och välgjorda filmer men måste också lägga tid på att komma på en bra idé.

Det kan också hända att jag upptäcker att något är svårare och tar längre tid att utveckla än jag tidigare förväntat mig. Tidsbrist kan bli en stor utmaning för projektet.

## Mina mål

- Jag vill prova arbeta med timelapse och overcranking-funktioner med avancerade videokameror.
- Jag vill prova att jobba med övergångar som kan driva en berättelse framåt.
- Jag vill fördjupa mina kunskaper i olika avancerade effekter i After Effects.



Bild inspelad i 960 bilder per sekund med Sony PXW-FS5.

I det här kapitlet presenterar jag veckovisa aktiviteter som under den tid jag har arbetat med projektet. Jag presenterar också de lärdomar som jag tog med mig in arbetet med mina slutliga filmer.

## Första veckan

Första veckan under kursen spenderade jag med att bestämma vad jag ville utveckla mina kunskaper inom. Jag har länge intresserat mig för att fördjupa mig inom 3D-grafik med till exempel Maya eller 3DStudio Max eftersom detta är något jag inte har jobbat med så mycket innan. Det var svårt under första veckan att veta vad jag vill fördjupa mig inom eftersom jag redan kan mycket om de tekniska aspekterna kring videoproduktion. Mina idéer kretsade kring att göra en artefakt som baserades på några av mina tidigare berättelser. Bland annat tänkte jag att min roman Assar Boss skulle kunna användas som grund eftersom det skulle kräva en del modellering blandat med chroma key-inspelningar. Efter ett tag insåg jag att detta skulle kunna bli en för stor utmaning att hinna med under kursen.

Mina tankar övergick då istället till Sinneskonflikten som jag skrev för tre och ett halvt år sedan. Berättelsen är skriven och anpassad för att vara en film och därför skulle det bli mycket enklare att tillämpa mina fördjupade kunskaper på denna berättelse.

Det mesta arbetet som gjordes under vecka ett var idégenereringen av artefakt och fördjupning samt vissa litteraturstudier. Jag tycker att böcker fungerar bra som läromedel för att förstå bakomliggande teorier. De böcker jag läste var Video Production Handbook (2012), Handbok i digitalfilmning (2013) samt Att göra TV-program (2009). Handbok i digitalfilmning är en bok som jag köpte för några år sedan av eget intresse. Den har jag haft stor nytta av under den här projektproduktionen på grund av dess enkla struktur och korta kapitel.



## Andra veckan

Under veckan var det dags för den första gästföreläsning med Tom Alandh. Det är intressant att se hur han själv beskriver sig som en innehållsmänniska. Personligen tänker jag aldrig så mycket på vad mina filmer innehåller utan det är mer spännande att se vad jag faktiskt är kapabel till att göra med den tekniska utrustning som finns. Det här tror jag egentligen kan vara en brist i min videoproduktion att jag fokuserar för mycket på hur någonting görs istället på vad som ska göras.

Senare under veckan var det dags för djupare genomgångarna av Sonys FS5. Detta gjorde mig intresserad att testa de avancerade funktionerna på kameran. Det verkade vara intressant att prova på hur timelapse och overcranking-inspelningar kan spelas in.

Mot slutet av veckan provade jag därför att spela in en video med blandade timelapse-inspelningar och overcranking med hjälp av Sonys FS5. Min idé var att enbart prova på att göra en kortare testvideo utan någon specifik berättelse eller handling. Detta gjorde jag för att enbart få möjlighet att fokusera på de tekniska aspekterna. Videon klipptes sedan ihop med Adobe Premiere Pro CC till en kortare sekvens med några av de fotografier som togs. Det slutgiltiga resultatet av veckans arbete har sedan publicerats på min Youtube-kanal och webbsida (Gustaf Rossi, 2018, 26 februari; Gustaf Rossi, 2018, 8 april).

Resultatet av filmerna var vad jag hade förväntat mig. Det blev två separata videoklipp där jag fick chansen att prova på avancerade inspelningstekniker.

### **Tredje veckan**

I början av veckan blev det kameragenomgång i med den nya modellen Sony F5. Tisdagen spenderades med att spela in en kortare film med den nya F5. Jag har tidigare arbetat mycket med Sonys PXW-FS5 och upplever att jag har goda erfarenheter av den modellen.

Inspelningarna som jag gjorde med kameran var en video där en man kör en bil och sedan råkar köra på en person. Under inspelningarna filmade jag några av klippen på insidan av en bil. Detta blev en ganska svår utmaning på grund av kamerans storlek och det smala utrymmet i bilen. Men några av de utomhusklipp som togs var mycket enklare och bilderna från kameran är väldigt vackra. Jag tycker dock kameran känns onödigt stor jämfört med FS5:ans. Jag har alltid tyckt om att arbeta med handkamera och det är nog därför jag föredrar FS5 framför F5.

### **Fjärde veckan**

Det här var en väldigt intensiv vecka som inte gav så mycket tid över till det praktiska arbetet med artefakten. I början av veckan var det kameragenomgång i F5 tillsammans med Ola Christoffersson. Det här var första gången det blev en mer teknisk genomgång. Jag har aldrig tänkt tidigare på alla inställningar som möjliga på dessa avancerade kameror. Det är först under dessa genomgångar i olika färgrymder och inställningar till kameran jag förstår hur mycket det finns att lära sig om kameror.

Mot slutet av veckan blev det en resa till Ystad och Malmö. Under resan fick jag flera lärdomar om professionell teveproduktion. Det är många andra aspekter som väger in bakom den tekniska inriktningen jag har på min videoproduktion.

### **Femte veckan**

Den femte veckan på kursen fick jag möjlighet att avsluta mitt planerade videoklipp. Min video/artefakt, som jag beskriver djupare i produktionsjournalen, tog upp den mesta tiden av veckan att spela in. Mot slutet av veckan gjordes övningsinspelningar på green screen med hjälp av motion tracking punkter. Med motion tracking-tekniken prövade jag även att tillämpa på en av scenerna i artefakten.

### **Sjätte veckan**

Under sjätte veckan var det dags att genomföra pitchen. Den tredje artefakten jag producerade exporterades från redigeringen för att visas under pitchen. Med genomförandet av pitchen lärde jag mig att försöka sälja in mina tevideer. Detta var något jag kände kunde bli svårt då jag inte känner mig bekväm att försöka sälja in saker. Det var dock väldigt lärorikt att få bli bemött med kritik för sina idéer. Det gör att jag vill tänka efter en extra gång på vad jag faktiskt har tänkt.

### **Sjunde veckan**

Sista veckan bestod av en After Effects-kurs vilket gjorde att jag fick råd i produktionen och avslutandet av min artefakt. Den sista scenen som slutfördes under After Effects-kursen var en drömsekvens till min artefakt. Sjunde veckan var den sista som jag arbetade med artefakten och slutförde min processjournal.

# Produktionsjournal

I det här kapitlet beskriver jag hur min kunskap har tillämpats på artefakten samt de problem som stöttes på och hur dessa löstes.

Mitt fördjupande projekt riktade jag in på att utveckla mina kunskaper om visuella effekter, klipptechnik och olika övergångar. De fördjupade kunskaperna valde jag sedan att tillämpa på en av mina tidigare berättelser genom att göra en trailer till den. Berättelsen är Sinneskonflikten som utspelar sig både i drömmar och i vaket tillstånd. Min fördjupning har jag valt att tillämpa på detta för att experimentera hur det går att skilja på drömscenerna och den fysiska verkligheten i filmen.

Den mjukvara jag har valt att utveckla mina kunskaper i är Adobes olika program som After Effects för grovredigering av olika effekter och övergångar. Premiere Pro användes främst för att skapa artefakten men också för att sätta ihop några av de enklare övergångarna som finns i videon.

De första veckorna spenderade jag med att jobba med avancerade funktioner i Sonys FS5. Detta för att de senare eventuellt skulle kunna tillämpas på den slutliga artefakten. Som beskrivs i veckodagboken var dessa Super Slow Motion och Timelapse-funktioner.

Efter att de två första klippen var inspelade och färdigredigerade fortsatte jag med arbetet på den slutliga artefakten. Till en början funderade jag på att göra en video om Sinneskonflikten som jag har tänkt göra länge där huvudkaraktären läser upp ett brev han har skrivit samtidigt som bilderna visar olika drömmar och hans vardagliga liv. Efter några inspelningsförsök på denna idén tyckte jag att bilderna skulle passa bättre i form av en trailer till filmen och att det skulle bli enklare att utföra.



*Bild: Första försöksvideon att spela in en timelapse med Sonys FS5.*

Den första övergången och specialeffekten jag skapade blev en scen där huvudpersonen sätter sig för att sova för att sedan vakna i drömmen. För grovredigering av denna effekt användes Adobe After Effects. När jag gjorde arbeten i After Effects var grunderna i programmets funktioner inget nytt för mig. After Effects är dock ett program som kan göra väldigt mycket och varje gång något nytt ska produceras blir det en utmaning i sig.

För att lösa min tänkta idé ovanför började jag med att filma mig själv mot en green screen. Det är klippet som ligger överst. Sedan med hjälp av Keylight-funktionen i After Effects har jag lagt in två bakgrundsbilder. En bild på fåtöljen i hemmet och en på gräset i en skog. Dessa två klipp är sedan ihopklippta med After Effects och keyad på green-screenen på inspelningen av mig.

Det största problemet jag stötte på med dessa inspelningar var den skakiga handkameran. Dels när jag ligger på den gröna duken och håller kameran ovanför mig samt inspelningen på marken i skogen. Inspe­lningen mot fåtöljen blev inte skakig eftersom jag kunde använda ett trebensstativ.

För att lösa skakiga kamerarörelser provade jag på två olika metoder. Det ena var att ta reda på hur en bildstabilisering kan göras i After Effects. Detta gjordes genom effekten Warp Stabilizer som tog bort de flesta rörelserna.

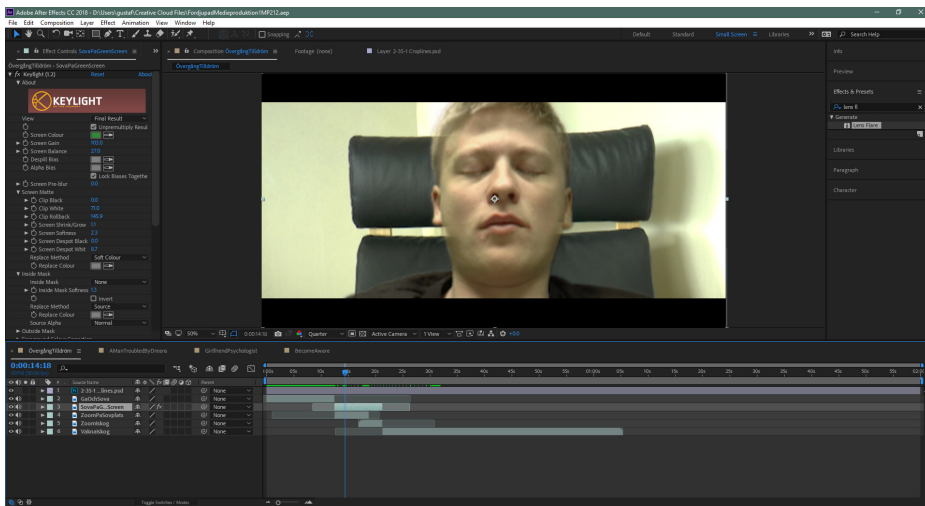


Bild: Övergången från vaket tillstånd till drömmen

Busters, 2014). Eftersom detta krävde att jag använde tracking-kryss krävde det också en andra inspelning av klippet där jag ligger ner mot den gröna duken.

Efter att ha provat båda metoderna valde jag att använda den första inspelningen med enbart bildstabilisering. Anledningen till detta är att den effekten inte tar bort skakiga rörelser helt. Den har därför behållit små rörelser på inspelningen av mig vilket jag tycker förstärker känslan av att något pågår i huvudet. Inspelningen känns även till viss del surrealistisk vilket förstärker drömkänslan att något kommer hända.

En av de större sekvenserna som utvecklades för artefakten var en green screen-inspelning som ska föreställa ett surrealistiskt landskap. Klippet spelades först in med en Sony FS5 i tevestudion. Sedan gjordes en chroma key med det inspelade klippet. Eftersom hela klippet inte var inspelat på green screen användes först en mask matchades in på den gröna skärmen. Sedan lade jag till en Keylight-effekt.

För att ta reda på ytterligare information om hur jag kan använda After Effects har jag använt Adobes egna lärobok Classroom in a Book som tar upp detaljerade instruktioner för hur saker fungerar.

För att sedan skapa ett surrealistiskt landskap valde jag att använda en färglagd bakgrund istället för en förbestämd miljö. I bakgrunden ligger en solid som har färglagts med en gradient ramp. Rampen användes för att göra en mjuk toning mellan två olika kulörer (Adobe, 2012).

Sedan har jag skapat en dimma för marken. Jag tog hjälp av Pontus Danielsson under After Effects-kursen för att skapa en dimma för scenen. Genom en snabb google-sökning tog jag reda på att en dimma kan göras genom fractal noise eller turbulent noise. Jag provade att arbeta med båda men rekommenderades av Pontus att använda fractal noise för bästa resultat. Denna effekt placerades på en transparent solid för att den inte ska störa resten av scenen.

Att arbeta med att skapa en realistisk dimma var ganska svårt och jag experimenterade mig fram tills jag nådde mitt slutliga resultat. Vad jag lärde mig som jag inte hade tänkt på annars, var att jag kunde förstora objektets storlek så mitt Fractal noise blev större. Detta gjorde att objektets detaljer försvann.

Sedan rekommenderade Pontus Danielsson att jag också kunde lägga en Gaussian Blur på effekten. Detta gjorde dimman mer naturligare och otydligare som en dimma ska vara. Det viktiga att tänka på nära en blur-effekt används är att inte öka upp den för mycket. Jag märkte att det räckte med värden under 50 procent. För höga värden av effekten gjorde att dimman försvann och blev för genomskinlig. Tanken med dimman är att fötterna och benen inte ska synas utan vara dolda av en tjock dimma.

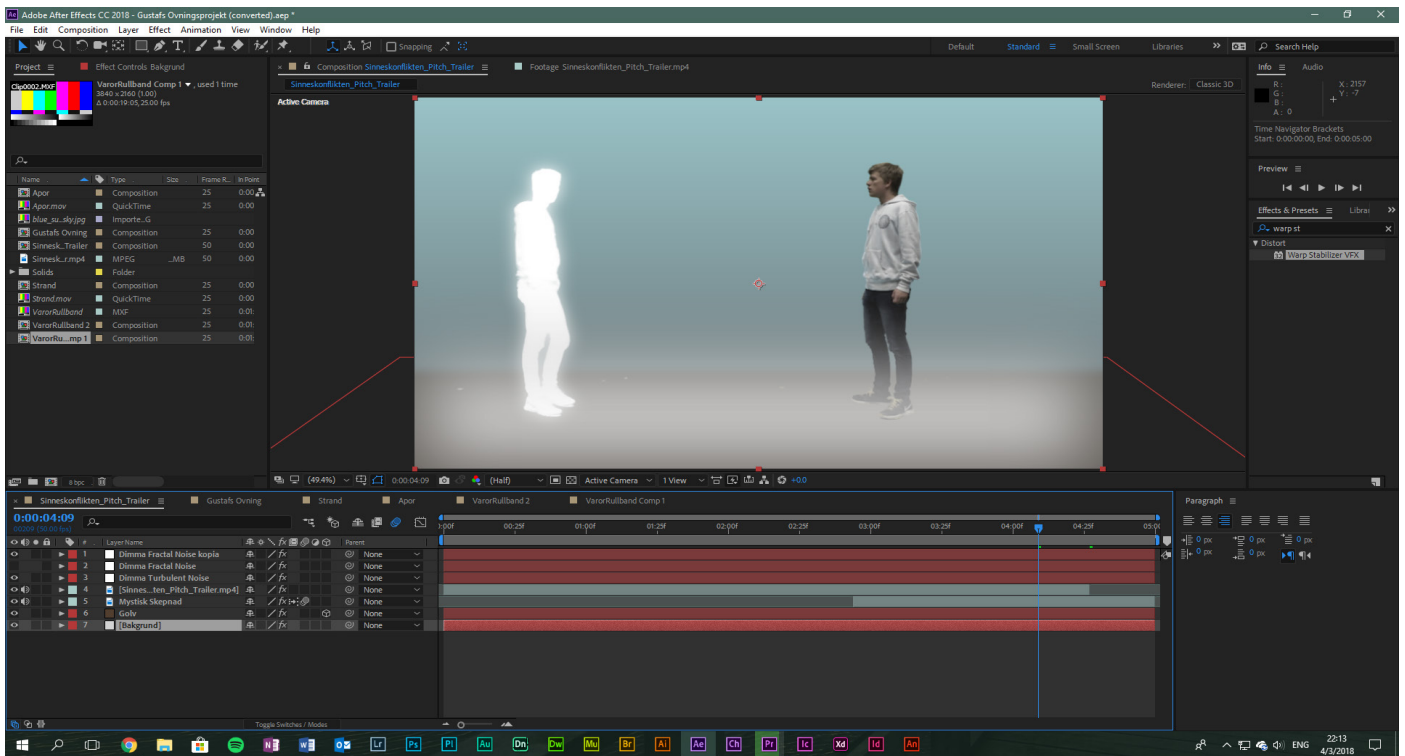


Bild: En dröm-scen skapas i After Effects.

Sedan gjorde jag även ett golv med hjälp av en solid. Denna skapades som ett 3D-objekt för att kunna vända den inåt i bilden och efterlikna ett golv. Eftersom dimman ligger överst i min komposition syns inte några skarpa kanter på golvet och därmed behövde ingen feather användas för att mjuka upp kanterna på objektet.

Det sista som skulle utvecklas till scenen var en skepnad som ska närma sig huvudkaraktären. Från början hade jag en idé att skapa någon form av liknande dimma som gjordes till maran. Efter att ha tänkt igenom olika sätt att skapa en människoliknande skepnad kom jag på att det skulle bli mycket enklare att duplicera den befintliga chroma key-inspelningen. Sedan var det bara att dra upp ljusstyrkan på objektet, minska kontrasterna och ta bort de mörka partierna på det duplicerade klippet.

Detta räckte inte helt för att skapa min skepnad. Vissa konturer fanns fortfarande kvar från originalinspelningen vilket gjorde att klippet såg kopierat ut. För att lösa detta kom jag ihåg en effekt som jag använt tidigare i en annan video. Detta var effekten glow som placerades ovanpå inspelningen. Glow-effekten skapade ett nytt ljus som jag inte hade tänkt innan att jag kunde använda. Detta tyckte jag såg mycket bra ut och efterliknade vad jag hade tänkt innan.

Slutresultatet är endast en sex sekunder lång sekvens men den tog mycket lång tid att utveckla och spela in. Detta är något jag hela tiden blir påmind om när jag vill jobba med specialeffekter och kommer ta med mig från arbetet med projektet. Det tar mycket längre tid än man tror att utveckla specialeffekter och ibland kan det kräva att man lär sig något nytt om det.

Utöver dessa komplicerade After Effects-kompositioner använde jag även några timelapse-klipp i artefakten samt vissa enklare övergångar i Premiere Pro. I den senaste versionen av programvaran finns nya förinlagda övergångar som kan användas på videoklippen. Dessa kallas immersive transition och jag provade mig fram mellan de olika effekterna tills jag hittade en som jag tyckte passade. Den effekt jag använde mellan två av klippen var en immersive light ray som blixtrar till i bilden och klipper in den nya. Övergången var placerad mellan två klipp med samma utsnitt och innehåll men enda skillnaden att jag var med i bild på den andra bilden.

Tanken med övergången är att den övergå till bilden med mig så det ser ut som att jag ritas upp i bilden. Från början hade jag använt en cross dissolve som gör att jag tonas in långsamt i miljön på bilden. När jag istället



använde en immersive light ray ser det ut som jag kommer in genom ett stort ljussken eller att jag har teleporterats in från en annan plats.

Utöver vad jag ställde upp som mål i inledningen har jag även under produktionen behövt arbeta med ljud. Under originalinspelningen av Sinneskonflikten från 2014 var även jag röstskådespelare till psykologen som är en annan karaktär i filmen.

När jag spelade in artefakten läste jag in Jacobs dialog med min naturliga röst. För att sedan skapa psykologens röst spelade jag in mig på samma sätt som i originalet genom att tala djupare och hålla för munnen. Sedan använde jag en Pitch Shifter i Adobe Audition för att skapa en mörkare röst.

Samma metod försökte jag sedan använda för att skapa en kvinnlig röst. Detta var enbart på en kort dialog som säger huvudkaraktärens namn. Detta blev dock en mycket svårare utmaning än vad jag hade förväntat mig.

För drömscenen på förra sidan använde jag dessutom dialoger med en mycket kraftig reverb. Detta gjorde jag för att skapa effekten att rösterna ekar genom drömlandskapet.



## Avslutande reflektioner

Under sju veckor har jag utvecklat och fördjupat mina kunskaper i videoredigering genom att ha producerat ett antal artefakter i form av videoklipp. Totalt har jag producerat tre olika artefakter med olika inriktningar. De två första klippen experimenterade jag med Super Slow Motion och Timelapse inspelningar med hjälp av Sonys FS5. Under inspelningen med dessa klipp stötte jag inte på några större problem som påverkade mitt resultat. Vad jag inte tänkte på under den första overcranking-inspelningarna var hur växelström fungerar. I vissa av klippen syns väl hur vissa lampor på inspelningsplatsen blinkar. Detta försökte jag senare använda som en specialeffekt för inspelningarna till min Super Slow Motion-video.

Min tredje och sista artefakt var en trailer på filmen *Sinneskonflikten*. Här experimenterade jag med att tillämpa de kunskaper jag tagit på mig under de sju veckorna. Resultat blev en delvis surrealistisk trailer. Under produktionen stötte jag på både enklare och svårare problem. Det svåra för mig är inte det tekniska delarna utan att försöka räkna ut hur jag faktiskt ska gestalta något. I inledningen beskrev jag hur jag ville utveckla mina kunskaper i de tekniska delarna. Detta blev egentligen inte min största utmaning. Utmaningarna låg i att komma på idén. Det har varit en intressant läroperiod att utveckla sina kunskaper. Något annat jag lärt mig är hur jag kan lära mig saker bara genom att pröva mig fram och att en lösning kan dyka upp mitt under processen. Ett exempel är användandet av Glow-effekten på nedanstående bild. Denna effekt hade jag inte tänkt använda tidigare utan upptäckte jag under produktionens gång att det blev ett bra resultat.

Precis som jag skrev i inledningen blev tiden den största utmaningen inför projektet. Att lära sig saker och producera professionella produkter tar tid. Tidsplaneringen är därför något som jag kommer ta med mig till nästa projekt. Att påbörja produktionen tidigare gör att jag kan satsa på de mindre detaljerna. Dessutom finns det tid över att prova sig fram på nya olika tekniker.



*Scen från min slutliga artefakt. Från Stongdal Medias Sinneskonflikten.*

## Referenser och artefakter

Adobe After Effects CS6: classroom in a book : the official training workbook from Adobe Systems. (2012). San Jose, Calif.: Adobe.

Brindle, M. (2013). Handbok i digitalfilmning: [allt om digital filmproduktion]. Göteborg: Tukan.

Olson, K. (2009). Att göra TV-program. Stockholm: Ordfront.

PostBusters (2014, 14 juli). Simple Green Screen Tracking (After Effects Tutorial) [Videofil]. Hämtad 2018-03-20 från <https://www.youtube.com/watch?v=RjQHOCuxUr8>

Rossi, Gustaf [Gustaf Rossi]. (2018, 26 februari). Timelapse [Videofil]. Hämtad: 2016-02-26 från <https://www.youtube.com/watch?v=LtWvx2u5m-s>

Rossi, Gustaf [Gustaf Rossi]. (2018, 8 april). Overcranking / Super Slow Motion [Videofil]. Hämtad: 2016-04-08 från <https://www.youtube.com/watch?v=Gipi3M9cdQM&feature=youtu.be>

Rossi, Gustaf [Gustaf Rossi]. (2018, 8 april). A Trouble within the Mind Trailer [Videofil]. Hämtad: 2016-04-08 från <https://www.youtube.com/watch?v=zgdZ3DvcB4w&feature=youtu.be>

---

## Produktionsinformation

Kurs: Fördjupad medieproduktion 1MP212

Institutionen för medier och journalistik

Linnéuniversitetet - Kalmar Växjö

Läsperiod: Vårterminen 2018

Text, foto och design av: Gustaf Rossi

Webbplats: <http://stongdal.se/>

För upphovsrättsinformation, se webbplats och Enhetsförordningen

Designed with  
Adobe InDesign CC 2018  
©2018 - Gustaf Rossi

Produced by Stongdal Media



ENTERTAINMENT - CULTURE - TECHNOLOGY