

Duke Bluebeards Castle

The making of an animated opera

by
Louisa Wallström

Institutions Name: *SKH Film and Media*

Level of Degree and scores: *Master degree, 15*

hp Programme / Course: *Animation*

Term and year: *VT 2022*

Supervisor: *Claes Nilsson*

Examiner: *Niki Lindroth Von Bahr*

STOCKHOLM UNIVERSITY OF THE ARTS | STOCKHOLMS KONSTNÄRLIGA HÖGSKOLA



STOC
KHOL DR HÖGS
MS AMAT KOLA
ISKA

DUKE BLUEBEARDS CASTLE

An animated opera



Abstract

This research is about the process of learning a new craft, discovering it's strengths and weaknesses while attempting to create something unique. Many animators in this day and age choose to animate in 3d or in other digital mediums, are we starting to forget the perks of using real models and stop motion? I've set out to find out what those strengths are and compare it to my earlier experiences. Secondly I am trying to find out if opera and animation will complement or repel each other, being both very expressive separate art forms. I present my findings in this interview with Nils Claesson.



Vad gör du nu?

Jag försöker göra en animerad stop-motion-film baserad på operan 'Riddar Blåskäggs borg' av den ungerska kompositören Vela Bartok.

Varför vill du göra animerad film av opera?

Animation och opera har båda ett förhöjd uttryckssätt som jag är nyfiken på att se ifall de kompletterar varandra eller ej. Ett annat svar är att det är två konstformer som jag känner mig hemma i och älskar.

Varför Riddar Blåskägg?

Operan räknas som ett symbolistiskt verk och har därför utrymme för egna tolkningar och abstraktion. Allt det ger mig möjlighet för intressanta bilder och animationer. Den har bara två karaktärer vilket underlättar själva arbetet.



Har du någon förebild?

Ja, Jim Henson, skaparen av mupparna och framförallt är jag inspirerad av hans serie "The Storyteller" från 80-talet. Det är en filmatisering av folksagor från olika delar av världen. Det är populärt att tro att sagor är till för barn och att barn inte heller klarar av mörka svåra teman. Med det i åtanke är "the storyteller" uppfriskande mörk och rent av obehaglig. Precis som i mupparna är karaktärerna en blandning av dockor, heltäckande kostym och vanliga människor. Jag såg den första gången som barn och den har bara blivit bättre med åren.

Min film om Riddar Blåskäggs borg är också en gestaltning av en folksaga med hjälp av dockor. Jag hoppas jag kan fånga en liknandemen kärvarer känsla och att min film håller lika bra om trettio år som hans.

Annan film som är gestaltad opera som du gillar?

Nej, jag har aldrig gillat någon filmatiserad opera. Det är därför jag är nyfiken på om det blir bättre med dockor än skådespelare. Jag kan dock uppskatta 'Bröderna Mozart', men jag vet inte om den räknas trots att operamusik används. Det finns fler filmer som närmar sig opera men som jag tvekar till att kalla operafilm - t.ex 'Love and War'. Det är en fantastiskt vacker stopmotionfilm som utger sig för att vara opera, men musiken och sången låter lite mer som musikal på italienska i mina öron. Fullt möjligt att jag är pettig och orättvis. Det är ändå en fantastisk film att inspireras av.

Du har arbetat som animatör inom industrin? Var och när? Vad gjorde du?

Första gången jag animerade något var som sjuåring i ett litet limmat block som min mamma hade med hem från jobbet. Det var av en fågel som flög in och ut ur ett ihåligt träd tills fågelungar hoppade ut ur hålet. Andra gången var den under en kurs i 3D-animation som var en del av utbildningen till att bli datorspelsgrafiker. Då var jag 19 år.

Ett antal år senare var jag anställd på ett litet företag som gjorde specialeffekter i TV-program, reklam och liknande. När vi inte hade något akut projekt och fick några timmar över så hade vi som uppgift att lära oss något nytt. Photoshop som jag var väldigt hemma i hade precis lagt till en ny sorts animationsfunktion. Då var jag 25 år och det var fjärde gången jag animerade.

Inte långt senare var jag kontorets huvudanimatör i både 2D och 3D. Men så snart upp mig för att bli operasångerska. Fem år senare började jag inse svårigheten i att bli och leva som professionell sångare och förberedde mig för att göra högskoleprovet. Av en händelse träffade jag då, via gemensamma vänner, en producent som undrade om jag hade lust att hjälpa till med animationerna på ett projekt till Djurens rätt. Arbetsperioden var på exakt samma datum som högskoleprovet.

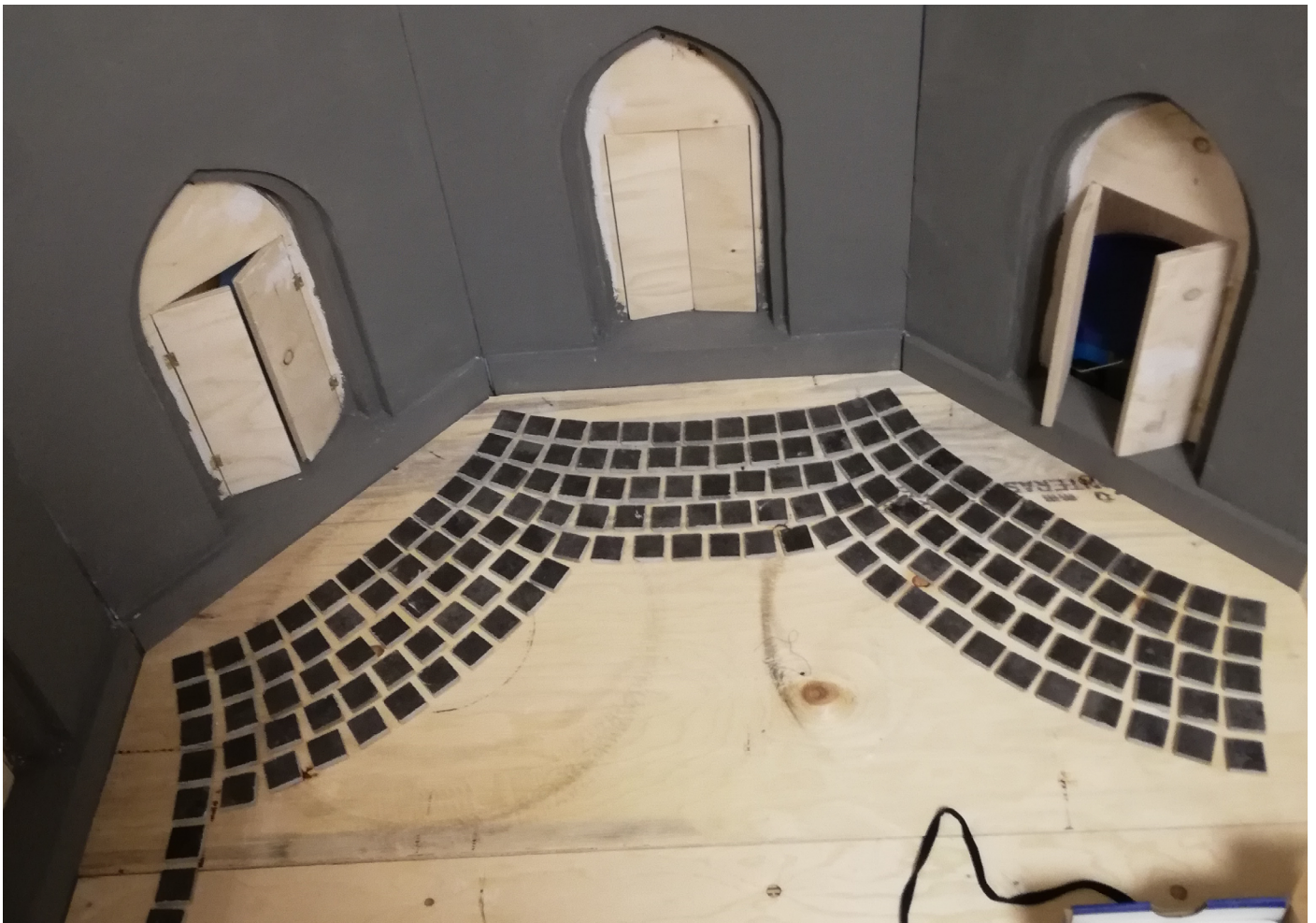
Ett år senare är jag animatör på heltid med egen firma. Fortfarande inte helt säker på om jag, trots att jag älskar konstformen, gjorde rätt som valde bort högskoleprovet den där gången.

Så här i slutet av min masterutbildning känner jag åtminstone lite mer tillförsikt inför var framtiden kan bjuda på.

Som sammanfattning på frågan så har jag bred kunskap inom ämnet.

Hur upplever du att jobba själv med projekt?

Jag gillar att jobba ensam och ha full kontroll över art-direction och regi. Men att ha människor som kommer in och hjälper på projektet är definitivt positivt. Det tvingar min att driva framåt och inte fastna i alla valmöjligheter, vilket jag annars lätt kan göra.



Vad är den stora skillnaden på att arbeta ensam och i ett team?

Att jobba på ett stort företag där du är den minsta pusselbiten är rätt tråkigt och jag känner mig inte lugnare eller säkrare för det. Någon berättar exakt vad du ska göra, tre olika personer kollar att det du producerat fungerar tekniskt, konstnärligt och funktionellt. Du kan jobba som fan för att få det godkänt men ditt arbete syns inte i slutproduktion. Man skulle kunna tro att det finns något vilsamt i att slippa tänka. Så är det i alla fall inte för mig. Jag tycker stressen av att göra arbetsledare och chefer nöjda är lika jobbigt som att ensam jobba mot kunden och lita på mitt eget omdöme. Lite på det sättet var det så jag hade det i mitt första jobb när jag bara var 20 å. Vid det laget hade jag inte utvecklat en egen smak eller känsla för stil. Mycket av det som jag ogillade förstärktes av min egen osäkerhet.

På mindre företag och projekt har jag trivts bättre, då alla åsikter blir hörda och arbetsuppgifterna är mer varierade. Det är uppenbart bättre för min personliga utveckling och framför allt roligt. Det kräver dock att man fungerar tillsammans med kunden/chefen och att de förstår hur animation fungerar och hur tidskrävande det är att få till det snyggt.

Hur upplever du att arbeta med fysiska modeller och dockor?

Modeller och dockor är helt nytt för mig men fascinationen har funnits i många år. Valet att göra ett stop-motion-projekt är egentligen bara en ursäkt för att få pyssla och bygga istället för att vara fast vid datorn. Om vi bortser från utseendet på dockorna så är det en väldigt teknisk process för att få dem funktionella för animation. De ska vara böjliga, hållbara och stabila. Får du inte till detta så är dina valmöjligheter väldigt begränsade i animationsprocessen. Jag hann lära mig grunderna och gjorde om mina dockor flera gånger men ändå dyker problem upp. Mycket av kunskapen att göra en perfekt docka för ett projekt kan du inte lära dig utan erfarenheten att använda dem. Det går att jämföra med riggingen av 3D-karaktärer. Hur perfekt din modell än är så kan den bli fruktansvärt ful i rörelse om riggen är undermålig eller inte matchar rörelsemönstret i din film.

Att designa utseendet blev det stor skillnad på jämfört med hur jag brukar designa karaktärer för 2D och 3D. Materialet och funktionen bestämmer åt dig var som är möjligt. Jag följde inte någon konceptbild utan köpte garn, tyg och färg och lät dem skapa visionen åt mig.

Vad är det lättaste?

Perioden innan tidspressen sätter in, vilket den alltid gör... men när jag tänker efter så har inget varit lätt. Saker som att göra huvudena till dockorna känns lätt i efterhand men jag gjorde om Judiths huvud åtminstone tre gånger. Det var bara så kul så jag hade inget emot processen.

Något som var lättare än vad jag trodde var att miljö och dockor såg så bra ut i det filmade materialet. Varje detalj som jag lagt in gjorde skillnad. Men det kanske ska räknas mer som "lättnad" än "lätt".

Det svåraste?

Tiden. Jag hamnar ofta i stressfulla situationer för att jag väljer att göra något helt nytt och saknar erfarenhet av. Det har gjort det väldigt svårt att följa ett schema men om jag visste på förhand hur komplicerade och tidskrävande vissa moment är så skulle jag aldrig kanske ens våga börja på ett sånt här projekt.

En annan svår sak är att animera utan att kunna gå tillbaka och rita fler bilder, ifall du inte är nöjd med animationen. Så är man inte helt nöjd så blir man tvungen att börja om från början.

Animationerna förstörs gärna av att lederna på dockan är för löst eller för hårt åtskruvad, vilket har varit väldigt irriterande. Det är något jag kommer vara mer noggrann med i framtiden om jag bygger dockor igen.

Vad tillförde Sarah Gampel till projektet?

Sarah är en erfaren och fantastisk animatör med tidigare och har gjort egna filmer i både stopmotion och 2d. Hon tillförde kunskap om ljussättning, kamera och dataprogrammet, som används för stopmotion, fungerade. Att ha någon kunnig att bolla idéer med hjälpte mig att inte fastna i mitt huvud alltför ofta. Allt gick snabbare.



Skulle du vilja arbeta med en manusförfattare?

Jag skulle inte ha något emot att jobba med en manusförfattare men är inte helt säker på att jag skulle anställa en för mina egna projekt, då det är en del av arbetet som jag tycker är roligt och gärna lär mig mer om.

Hade jag haft mer pengar nu är det inte säkert att jag hade delat ut uppgifter på fler personer än vad jag har gjort till detta, just för att jag gillar att lära mig nya saker.

Finns det en risk att animatörer förlorar sig i detaljer?

Alla filmskapare har vissa saker som man bryr sig mer om. Problemet med att snöa in på detaljer blir dock multiplicerat som animatör eftersom det redan är en väldigt långsam process – oavsett vilken teknik du väljer. Det kan leda till att inget någonsin blir färdigt eller att din timlön blir väldigt låg.

Jag undrade innan jag började filma om all energi som jag lagt på dockor och modeller var värd den tid det tog. Men efter de första bilderna så var jag nöjd med mitt val. Filmen vid min examen kommer att bli väldigt kort men alla detaljer och hantverket gör det värt det.

Vad tycker du om Wes Andersons animerade filmer 'Fantastic Mr Fox' och 'Isle of Dogs'?

Jag har bara sett Fantastic Mr Fox och var väldigt imponerat men eftersom det var länge sedan jag såg den så har jag inte mycket mer att säga.

Vill du stjäla något uttryck från de filmerna?

Perfektion men ändå en känsla av hantverk. Det försvinner i många stop-motion-filmer då de ser ut att nästan vara gjorda i 3D.

Vilka nya insikter/kunskaper har du fått av att arbeta i stop-motion?

Allt känns nytt även om det också är animation vilket jag har en del vana av. Det finns inte något skisstadie när man väl börjar filma. Det ser klart ut även om det såklart måste klippas och färgkorrigeras lite. Det är fantastiskt att kolla på en nästan färdig produkt med en gång. Här kommer vi dock tillbaka till det vanskliga i att filma en perfekt animation från start till slut utan att kunna lägga in bilder eller rörelser i efterhand som i annan animation.

En sak jag redan anade men lärde mig mer om är materialitet och det taktila i stop-motion. Det är nog största orsaken till att animera någonting med verkliga modeller istället för i 3D eller på annat sätt.

Varför arbetar du med animerad film?

Konst och illustration är två av få saker som jag haft kontinuerligt bra självförtroende i. Ju äldre jag har blivit, desto bättre öga har jag fått och cementerat känslan att det är där jag kan göra mest skillnad och uppskattas. Animation är fantastiskt och jag är fortfarande glatt överraskad över att det är det som jag håller på med. Så många konstformer är inbakade i samma paket; konst, hantverkt, skådespeleri och dans. Jag älskar att se en rörelse ta form. Känna dess vikt. Animation är alltid ett litet steg borta från det absurda och abstrakta och gör det till en gränslös form av uttryck.



När du tänker på musik – täcker du också på rörelser?

Det kan jag göra. Men bara om lyssningen är aktiv eller om jag själv står på scen och t.ex improviserar. Animation är också skådespeleri bara det att det går väldigt mycket långsammare från impuls till färdig rörelse. Det är den känslan jag alltid utgått ifrån sedan jag lärde mig själv att animera. Och ännu mer sedan jag studerat teater under operautbildningarna.

Hur ser dessa rörelser ut?

Dova rytmiska toner kan vara någons steg. En plötsligt skarp ton är någon som stannar upp i chock. Svävande långsam musik kan tolkas som introspektiv. En blick som ser ut över en miljö. Dessa exempel kan låta lite simpla när man inte har kontexten eller musiken. I Ridder Blåskäggs Borg finns ett återkommande blodstema i musiken. Fioler som drillar väldigt snabbt i halvtonssteg.

Drömmer du om din film?

Inte om natten men jag drömmer om möjligheten om att få färdigställa den.

Hur skulle du beskriva yrket animatör?

Roligt, kreativt, fattigt, stressigt och otacksamt. Som med alla konstnärliga yrken kommer många svårigheter som dåligt betalt och förståelse för vad man gör vid sidan av väldigt roliga uppgifter.

Är animatörer för snälla?

Jag vet inte om vi är för snälla som grupp då jag känner ganska få. Men det stämmer på mig och säkert fler. Det är lätt att bli körd med av någon som betalar dig men inte förstår hantverket. Då måste man egentligen stå upp för sig själv, förklara och ställa krav. Annars förstör man för sig själv och för branschen i stort.

Blir animatörer inte tillräckligt uppskattade?

Jag har upplevt stor uppskattning för färdiga resultat men sällan uppskattning för hur långsamt jobb det är.

Vilket är din absoluta favoritfilm? Alla kategorier.

Jag har numera ingen favoritfilm. Men en jag tittade sönder när jag var yngre var 'A Clockwork Orange'. Teatralisk, obehaglig, kittlande och vacker.

Vilken är din favoritopera?

Jag har många favoriter; 'Riddar Blåskäggs Borg' bland dem. Men den bästa uppsättning jag minns att jag har sett är från början av 2000-talet. 'Den flammande ängeln' av Prokofjeff på Kungliga Operan. Musiken var brutal, fantastisk och regin lekfull och absurd.

Kommer du ihåg när det har varit jobbigt att få någonting gjort?

Jag fastnar relativt ofta. Särskilt när jag har flera projekt att tänka på. Det är en ganska vidrig känsla. Beror det på stress får du lära dig att det blir så ibland och vara snäll mot dig själv. Är det för att du inte vet vad du ska göra – fråga om hjälp.

För mig beror det ofta på stress och är ett förstadium till depression så jag får passa mig.

Hur känns det när det går bra och allt flyter?

Eufori. Det går inte att sluta fast hela kroppen värker. Du har glömt att äta och det är redan midnatt. Det är inte heller så bra. Men ibland så är det normalt bra. Du känner dig nöjd och duktig och går och äter middag med en kompis på kvällen.

Är det moraliskt försvarbart att grotta ner sig i en animerad filmproduktion när det är krig i världen? Det kanske går att försvara med en motfråga: Vad ska jag annars göra?

Jag har inte ett öre på kontot, är psykiskt rätt bräcklig och vet inte var jag skulle börja för att hjälpa till. Det moraliska hade kanske varit animera något för att fördöma krig. Men vilket krig? Ingen har aldrig gjort något över huvud taget utan att det pågår en humanitär katastrof någonstans i världen.

Jag är tyvärr en person som för att slippa ångest knappt ser på nyheterna. Moraliskt försvarbart? Självbevarelsedrift. Ja.

Varför har animerade filmer längre liv än live action?

Jag kan spekulera att det beror på att de är så stiliserade att det inte finns något mode att falla ur. Och att ju närmare konst och hantverk den är, desto längre håller den. Men jag känner att detta även gäller spelfilmer. Då drivs filmen av någonting mer än bara handling och är osäker på hur väl animerade 3D-filmer faktiskt håller.

Hur ser du på relationen mellan musik och film?

Filmmusiken är en reflektion av karaktärernas och tittarnas känslor. En bok behöver inte musik. Vi kan läsa om känslorna. I en film är det svårare att läsa av stämningen utan den extra information som musiken ger. Det fungerar också som ett förhöjt uttryck som förekommer i olika former beroende på konstform. T.ex extrema karaktärsrörelser inom animation.

Om du var ett djur – vilket djur skulle det vara?

Detta har jag tänkt länge på. Jag vill vara en korp. Intelligent, kreativ, mörk och mystisk. Men jag är egentligen en pallaskatt – ett runt, ryckigt kattedjur.

Varför väljer du att gestalta dina karaktärer som dockor med mänskliga drag?

Jag visste att jag kunde göra bra människogestalter och vet inte vad det skulle tillföra om de var i djurform. Trots en del varningar tycker jag inte att slutresultatet hamnat inom uncanny valley-området.

Vad har du för favoritbok?

Jag har kommit fram till och accepterat med mig själv att jag bara läser för att underhållas och inte utmanas av för realistiska skildringar. Så får katten välja själv så blir det bara fantasy och ju längre böcker desto bättre.

Favorit för tillfället är Patrick Rothfuss 'Name of the Wind'.

Är begreppet worldbuilding relevant för ditt projekt?

Nej, platsen ska nästan känna sig utanför tid och rum. Borgen är dock väldigt fysisk men nästan inget nämns om vad som finns utanför. Och rummen kommer att vara nästan helt abstrakta.

Finns det någon worldbuilding så är den så minimal att vi kan sammanfatta den med: Borg.

Tycker du att du behöver en animatic?

Nej, det har gått bra utan. Det har varit lätt att hitta vinklar bara med kameran. Men animatic tar också lång tid att göra utan att resultatet skulle bli så mycket bättre. Jag kunde dock ha gynnats av en tydligare plan och haft en lista på scener innan vi började filma.



STOCKHOLM | **STOCKHOLMS**
UNIVERSITY | **KONSTNÄRLIGA**
OF THE ARTS | **HÖGSKOLA**