



# Casper

## en visuell effekt

text: jörgen ulvsgård

Han har arbetat med de visuella effekterna för Steven Spielberg i filmen Casper. Men själv vill den svenske maskören Göran Lundström tona ner sin insats.

**J**ag var en del i ett stort team som det alltid är i USA. Men jag var med och fick chansen att arbeta med de mest berömda special effect-artisterna i USA, berättar Göran Lundström.

Det är nu tre år sedan han arbetade med specialeffekter för film i USA. Året det begav sig var 1993 på The Character Shop i Los Angeles med Rick Lazzarini som affischnamn. Det dagliga arbetet handlade i huvudsak om så kallad skulptering och effektsminskning med specialisering på att skapa film- och teaterkaraktärer. Uppdraget för Göran Lundström och hans kollegor i filmen Casper bestod av skulpteringen av de tre farbröderna, Fatso, Stinky och Stretchy. Det var den världsberömda studion för visual effects, Industrial Light and Magic, som lade ut jobbet på The Character Shop.

Annars var det ILM som hade huvudansvaret för alla visuella effekter i Casperfilmen. Det handlade bland annat om de datoriserade rörelserna, som var en blandning av ett mänskligt och ett tecknat beteende. Det var också samma företag som en gång satte igång hjulet när det gäller avancerade datorbaserade

specialeffekter i filmer som Jurassic Park, Terminator 2 – domedagen och Twister och som sedan fortsatt att leda utvecklingen av den digitala datorgrafiken. Det första försöket med helt animerade figurer kom med Sherlock Holmes filmen Tempelmysteriet.

–Jag tycker att man ännu inte lyckats skapa helt trovärdiga rörelsemönster via digital teknik.

–Den film man lyckats bäst att utnyttja fördelarna med

datorgrafik är Jurassic Park, där man blandat digitalt styrda figurer med rent mekaniska effekter. Växlingarna har



Göran Lundström gjorde även maskerna till FilmNets skräckfilmspresentation.

gjorts i stort sett i varannan bild vilket lurat ögat och gett en mycket realistisk upplevelse, berättar Göran Lundström.

–Det finns naturligtvis andra sammanhang där datorgrafiken kommer till sin fulla rätt och det är när man bland annat lyckats kopiera in riktiga skådespelarsikten på stuntmän, som t.ex. i filmen The Crow med Brandon Lee.

Göran Lundström menar att den stora utmaningen i Casper var att få genomskinligheten i figurerna snarare än datoranimationen av röster och rörelser. ●