

BRUKEN AV ELEMENT FRA HISTORIEFORTELLING I PRODUKSJON AV DIREKTESENDT FOTBALL FOR Å SKAPE SPENNING

Bacheloroppgave i fjernsyns og multimedieproduksjon



Av Emil Bore Svela

Kandidatnummer: 255371

Veileder: Ingeborg Opheim Vinge

Antall sider: 18

Antall ord: 4721

INNHOLDSFORTEGNELSE

FORSIDE	1
INNHOLDSFORTEGNELSE.....	2
1. INNLEDNING.....	3
1.1 PROBLEMSTILLING OG AVGRENSNING.....	3
1.2 BEGREPSFORKLARING	3
1.2.1 HISTORIEFORTELLING	4
2. METODE.....	4
2.1 KVALITATIVT INTERVJU	4
2.2 KVALITATIV TEKSTANALYSE.....	5
3 ANALYSE	6
3.1 STRUKTUR.....	7
3.1.1 ANSLAG.....	7
3.1.2 FORDYPNING OG KONFLIKTSOPPTRAPPING	8
3.1.3 KLIMAKS.....	9
3.1.4 KONFLIKTSLØSNING OG NEDTRAPPING.....	9
3.2 HISTORIESETTING	9
3.2.1 PERIODE	10
3.2.2 LENGDE	10
3.2.3 LOKASJON	11
3.2.4 KONFLIKT	11
3.3 SJANGER.....	12
3.4 KARAKTER	12
3.5 MENING	14
3.5.1 PREMISS	14
3.5.2 KONTROLLERENDE IDE.....	14
4. KONKLUSJON.....	15
5. LITTERATURLISTE	18
5.1 VEDLEGG	18
5.2 REFERANSER.....	18

1. INNLEDNING

«Fotballspillet har røtter langt tilbake i historien. En variant er nevnt allerede i 2000 år gammel kinesisk litteratur.» (Holm, 2022). Fotball har eksistert i lang tid og er en av verdens mest populære idretter. I mange av verdens land er fotball blitt integrert i en nasjons kultur og identitet. Noen lag strekker seg på tvers av landegrensene og nasjoner samles for å støtte sine spillere i internasjonale konkurranser. I følge Kantar sin årsrapport over nordmenns TV-bruk i 2022 brukte vi rundt 2,4 milliarder minutter bare på å se fotball-VM i Qatar, på tvers av NRK og TV2. (KANTAR, 2022). Det tilsvarer ca. 456 år brukt til sammen med fotball på en eller annen skjerm. Det som er sikkert, er at fotball står sterkt i norsk TV-kultur. I denne bacheloren vil jeg undersøke hvordan produksjoner av fotballkamper er bygd opp for å skape engasjement og spenning hos seeren.

1.1 PROBLEMSTILLING OG AVGRENSNING

I denne bacheloroppgaven skal jeg undersøke problemstillingen:

Hvordan kan elementer fra historiefortelling benyttes for å skape spenning, i produksjoner av direkte-sendt fotball på TV?

Denne bacheloren er todelt, den har en skriftlig samt en praktisk del. I den praktiske delen skal jeg produsere et fotballprogram for de mest interesserte fotballentusiastene. Programmet skal hver uke analysere én seervalgt kamp. Taktikk, statistikk, spillere og form skal analyseres og presenteres for å gjøre seeren klar for det som blir ukens kamp. Dermed ønsker jeg å lære meg hva de setter søkelys på for å skape engasjement og spenning samt hvordan integrerer statistikk, data og spillerinformasjon inn i historiefortellingen til sendingen min.

1.2 BEGREPSFORKLARING

1.2.1 HISTORIEFORTELLING

En historiefortelling er et bredt begrep som omhandler mange medier av underholdning.

«The pages of prose turned, plays performed, films screened, the unending stream of television, comedy and drama, twenty-four hour print and broadcast news, bedtime tales told to children, bar room bragging, back-fence internet gossip, humankind's insatiable appetite for stories. Story is not only our most prolific art form but rivals all activities...» (McKee, 1999, s. 11).

Av disse mediene skal jeg fokusere på historiefortelling i fiksjonsfilmmediet og da delene filmmediet er satt sammen av professor Robert McKee. «A beautiful story is a symphonic unity in which structure, setting, character, genre and idea meld seamlessly.» (McKee, 1999, s. 29)

2. METODE

Her skal jeg redegjør for hvilke metoder jeg skal bruke for å svare på problemstillingen min.

Jeg vil svare på problemstillingen ved å analysere sendingen til kampen mellom Liverpool og Real Madrid i 16-delsfinalen i Champions League, sendt 16 mars 2023 på TV2.

«Målsettingen med kvalitativ tolkning er å produsere ny kunnskap» (Aase & Fossåskaret, 2014, s. 139). Jeg skal bruke to metoder for å undersøke min problemstilling: Kvalitativ intervju og kvalitativ tekstanalyse. Jeg intervjuer Halvor Hoem og Stig Morten Olsen som produserer fotballkamper. Jeg tar utgangspunkt i norske produksjoner av Eliteserien og Premier League, samt europeiske klubbturneringer som Champions League, Europa League og Conference League. Ettersom det er de mest sette fotballsendingene i Norge og har det høyeste produksjonskvaliteten. Real Madrid mot Liverpoolsendingen setter jeg så opp mot en kvalitativ tekstanalyse av Robert McKee sine fem historieelementer samt dramatisk struktur fra boken *Introduksjon til film*.

2.1 KVALITATIVT INTERVJU

I mine to kvalitative intervju snakket jeg med produsenter av fotballsendinger.

Bildelprodusent Halvor Hoem er ansatt i NEP Production som produserer Premier League Eliteserien. Han har jobbet freelance med norsk fotball siden 2006 og fulltid siden 2013.

Hoem jobber nå som bildeprodusent og har produsert over 1000 fotballkamper på tvers av sin karriere. I 2022 ble han nominert til Gullruten for sin produksjon av UEFA Europa League-kampen mellom Bodø/Glimt og Arsenal.

I tillegg har jeg intervjuet produsent i TV2-sporten, Stig-Morten Olsen. Olsen har jobbet som produsent på fulltid siden 2010. Han er utdannet medieingeniør, og har i tillegg erfaring innenfor både lyd og redigering. Olsen jobber med planlegging, og forberedelser til sendinger, samt innholdet før kamp, i pausen, og etter kamp.

«Kvalitative metoder går i dybden, mens de kvantitative søker i bredden» (Aase & Fossåskaret, 2014, s. 11). Hoem og Olsen sine erfaringer fra flere år med produksjon har en kvalitativ verdi. Jeg vil bruke deres kunnskap og sammenligne den med en sending de ikke har produsert. Intervjuet jeg gjennomførte med dem var et semistrukturert intervju. Det vil si at jeg hadde forberedt et sett med spørsmål på forhånd med rom for fri dialog og oppfølging på visse spørsmål.

2.2 KVALITATIV TEKSTANALYSE

Tekstanalyse er en kvalitativ analyse og studie av fagrelaterte tekster. For å kunne undersøke min problemstilling vil jeg ta i bruk kvalitativ tekstanalyse for å begrunne mine analyser opp mot relevant fagstoff. «Tekstanalyse er en generell betegnelse på kvalitative tilnæringsmåter til tekster» (Østbye, Helland, Knapkog, & Larsen, 2007, s. 58).

Jeg skal ta i bruk boken: *Story : substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Skrevet av professor Robert McKee går boken inn på de essensielle aspektene av historiefortelling og manusskriving. Jeg skal ta for meg bokens tolkning av elementer i en historie og så se om de kan anvendes i produksjoner av fotballsendinger

«a beautifully told story is a symphonic unity in which structure, setting, character, genre and idea meld seamlessly» (McKee, 1999, s. 29). Professor Robert McKee holde regelmessig

forelesninger i Los Angeles, New York, London, og andre større film- og TV-regioner rundt om i verden (McKee, 1999). En av verdens største forelesere innen manusskriving og dramaturgi. Har erfaring som konsulent for firmaer som Fox, Disney, Paramount, MTV, Pixar, ABC, BBC, Disney bare for å nevne noe få (McKee, mckeestory.com, 2023). Denne boken tar for seg historiefortelling, oppbygning og mange aspekter av hvordan lage en god fortelling. McKee tar for seg fem elementer som han mener er essensielle for at en historiefortelling skal være komplett.

De fem elementene er:

1. Struktur
2. Historiesetting
3. Karakter
4. Sjanger
5. Mening

Jeg skal se på de forskjellige elementene i sammenheng med hvorvidt de passer inn i en produksjon av fotball og om de vil skape spenning for seeren.

3 ANALYSE

«UEFA Champions League: En turnering for de største lagene og den aller beste fotballen.» (TV2, 2022). Champions League er en europeisk klubbturnering for fotball. 32 av de beste lagene fra ligaer rundt i Europa samles til en turnering for å kåre Europas beste klubb lag. Turneringen begynner med et gruppespill der 32 lag blir fordelt i åtte grupper. I hver gruppe spiller fire lag mot hverandre to ganger. Videre går de to beste lagene fra gruppene til sluttspillet. Finalen er én kamp på nøytral bane som avgjør hvem som er det beste klubblaget i Europa. Jeg tar utgangspunkt i TV2 sine sendinger av Champions League. Ettersom de har rettighetene her i Norge i 2022/2023 sesongen. Sendingene er sammensatt av forskjellige deler med en total sendetid på rundt 3 timer uten reklame.

Hoem mener av fotball er mer enn bare en teknisk formidling, men hvordan skaper de dette dramaet? Bruker de fortellerteknikker, bevist ubevist eller kanskje ikke i det hele tatt? Det

skal jeg se på nå i analysen. Først og fremst ved å se om fotballproduksjoner bruker fortellerelementene til Robert McKee.

«Det er klart at man har den analytiske formidling av en fotballkamp, men så skal du prøve å formidle nerve, følelser og hva som står på spill. Da handler det om å gå dit følelsene er. Det er det som løfter en kamp fra å være mer enn en teknisk formidling til et drama.»

Halvor Hoem i NEP Production, Bildeprodusent.

3.1 STRUKTUR

Det første av de fem elementene til McKee er struktur. I *Story* til McKee definerer han struktur som: «... a selection of events from the characters' life stories that is composed into a strategic sequence to arouse specific emotions and to express a specific view of life» (McKee, 1999, s. 33). En struktur er satt sammen av flere begivenheter (Events). Disse begivenhetene blir laget av karakterer eller påvirker dem. De tar plass i en setting, lager et bilde og skaper aksjon og dialog. Men begivenheter kan ikke bli vist tilfeldig og ut av orden, de må skapes (Jf. McKee, 1999). Etersom jeg ser etter hvorvidt fortellerelementer som struktur brukes i produksjoner av direktesendt fotball vil jeg se på bruken av struktur i tradisjonell fiksjon. I *Introduksjon til film* er det en modell på dramatisk struktur som beskriver bruken av begivenhetene som McKee nevner.

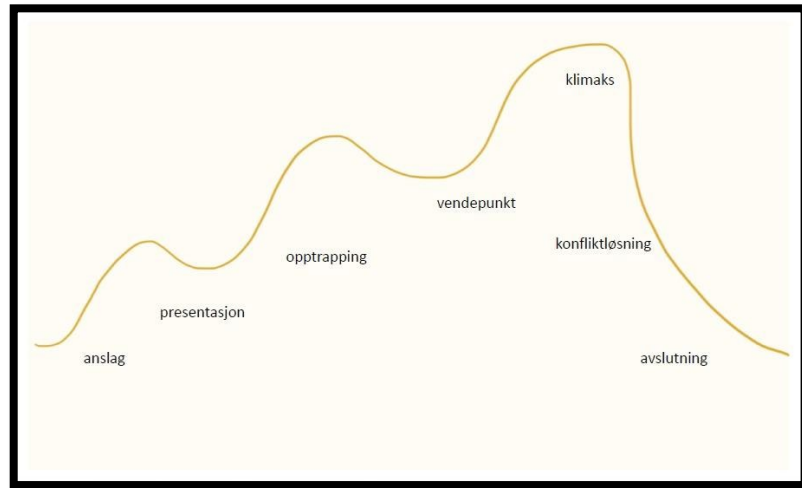
Den dramatiske strukturen vist i *introduksjon til film*:

1. Anslag
2. Fordypning og konfliktopptrapping
3. Klimaks
4. Konfliktløsning og nedtrapping

(Braaaten, Kulset, & Solum, 2003, s. 99)

3.1.1 ANSLAG

Dette er de fire begivenhetene nevnt i *introduksjon til film* som sammen utgjør en klassisk dramatisk struktur. Slik struktur kan visualiseres gjennom en graf vist i figur 1. Den første begivenheten er anslaget. «*Anslag med presentasjon av personer, miljø og hovedkonflikt.* Vanligvis introduseres konflikten ved at en harmonisk statisk tilstand brytes, og det skapes konflikt mellom rollefigurene» (Braaaten, Kulset, & Solum, 2003, s. 99).



Figur 1 Dramaturgisk modell

Real Madrid mot Liverpoolsendingen starter med en video som forklarer hvem karakterene er, oppsummerer førsteoppgjøret og hva som står på spill. Real Madrid møter Liverpool på hjemmebane etter å ha slått dem i førsteoppgjøret 5-2. Videre viser videoen at hvis ikke Liverpool klarer å slå Real Madrid på bortebane med en betydelig mengde mål ryker de ut av Champions League. En slik video blir kalt et anslag. Fotballsendinger starter med dette og skal få frem hva det er som kommer til å skje og hvem som er involvert. Etter det går det videre til en presentasjonsdel, der aktørene og forutsetningene for oppgjøret presenteres (Olsen, 2023).

3.1.2 FORDYPNING OG KONFLIKTSOPPTRAPPING

Fordypning og konfliktopptrapping er neste del og kommer etter anslaget. «*Konflikten og personmotsetningene forsterkes*» (Braaaten, Kulset, & Solum, 2003, s. 99). I Real Madrid mot Liverpoolsendingen presenterer de spillerne, altså karakterene og konflikten til sendingen, men her møter mange fotballproduksjoner på et problem. «*Folk kommer inn i sendingene våre senere og egentlig tettere opp mot kamp. Bare de mest iherdige er egentlig med oss fra starten. Det gjør det vanskelig å bygge opp til noe. Du kan tenke på det som at folk kommer inn midt i eller litt ut i filmen, og allikevel skal de få litt utbetaling*» (Olsen, 2023). Seerne begynner altså å se på sendingen bare når det nærmer seg kampstart de får dermed ikke med seg anslaget eller fordypningen. «*Da tenker vi at vi må spare det beste til slutt, for da slår folk på sendingen. Det beste innholdet må komme mot slutt. Vi tenker bevisst at seerne må kunne komme inn sånn plutselig. Det er litt annerledes enn den dramaturgiske oppbyggingen som vi*

gjorde før» (Olsen, 2023). Produsenter forventer ikke at seere skal en komplett sending på over 3 timer. Dermed må de ha et nytt anslag når det nærmer seg kampstart.

3.1.3 KLIMAKS

Deretter kommer selve kampen, selve klimakset. «Klimaks: *Hvor hovedkonflikten når sitt toppunkt, peripeti eller vendepunkt ...*» (Braaaten, Kulset, & Solum, 2003, s. 99) . I fotballsendinger er denne delen reaktiv og produksjonen kan ikke styre hva som kommer til å skje. «*Men når det gjelder kampen i seg selv, så er det jo egentlig det viktigste for min del å være rigget. Sånn at jeg har dekket opp alle aktørene som kan havne i en historiefortelling*» (Hoem, 2023). Produsentene kan ikke gjøre mer enn å rigge opp for å dekke kampen best mulig. Kampen tilsvarer klimakset i fortelling, det alle har ventet på. En vinner skal kåres og i tilfellet til sendingen jeg analyserer går enten Liverpool eller Real Madrid videre til kvartfinalen i Champions League. Produsenter kan ikke bestemme hvordan kampen går eller om det blir noen begivenheter. Når det gjelder selve kampen, så er det ikke noen fastere struktur enn at man må formidle det som skjer og prøve å formidle så mye som mulig. (Hoem, 2023).

3.1.4 KONFLIKTSLØSNING OG NEDTRAPPING

Etter kampen er handlingen og klimakset over og sendingen nærmer seg slutt. «Konfliktløsning og nedtrapping fram mot konklusjon og avslutning» (Braaaten, Kulset, & Solum, 2003, s. 99). I Real Madrid mot Liverpoolsendingen får seeren en gjennomgang av høydepunktene og ekspertene gjør opp sin mening om kampen. McKee sier at en historie kan enten ha en åpen eller lukket slutt. Fotballkamper vil alltid ha en lukket slutt ettersom resultatet er satt når kampen er over. «*The story climax of absolute, irreversible change that answers all questions raised by the telling and satisfies all audience emotion is a closed ending*» (McKee, 1999, s. 48). I TV2 sin sending vant Real Madrid og det finnes ikke en måte Liverpool kan endre det resultatet, historien er slutt.

3.2 HISTORIESETTING

Struktur omhandler hvordan en historie kan fortelles for å skape spenning. Et annet element McKee nevner er historiesetting, altså hva historien handler om og inneholder. «*Stories do not materialize from a void but grow out of materials already in history and human experience*» (McKee, 1999, s. 70). McKee mener at for å lage en god fortelling må man forstå historiens tid og rom, og han deler historiesetting inn i fire deler. «*A story's SETTING is four-dimensional – period, duration, location, level of conflict*» (McKee, 1999, s. 68).

3.2.1 PERIODE

Periode (Period) er den første av de fire delene til historiesetting og handler om tidsperioder. «*Period is a story's place in time*» (McKee, 1999, s. 69). En manusforfatter som vil skrive en historie lagt til i middelalderen må være bevisst over at handlingen tar plass over 1000 år tilbake i tid. For fotballprodusenter vil en kamp foregå i samtid. Produsenten er bevisst over at han ikke kan forandre handlingen til historien etter den igangsettes. «*En kamp er jo er ikke skrevet på forhånd*» (Hoem, 2023).

3.2.2 LENGDE

Lengde (Duration) er neste del der tiden til historien blir tatt i betraktning. «*How much time does the story span within the lives of your characters? Decades? Years? Months? Days? Is it that rare to work in which story time equals screentime ...? »* (McKee, 1999, s. 69). En fotball kamp varer i 90 minutter pluss ekstratid lagt til i hver omgang. Dette er fast for hver eneste profesjonell fotballkamp. Real Madrid mot Liverpoolsendingen har som sagt en del før og etter kampen. Delen før kampen varer i omtrent en halvtime uten pauser og skal bygge spenningen (Olsen, 2023). Ideelt sett hadde all tiden blitt brukt til å snakke om Liverpool og Real Madrid og alt som står på spill for karakterene, men produsentene har også andre forpliktelser. I Real Madrid mot Liverpoolsendingen ble to kamper dekket, ikke bare Liverpool og Real Madrid, men også Napoli og Eintracht Frankfurt. De skal presenteres og vises på lik linje. Dette er to historier som går parallelt vedsiden av hverandre og seeren må gjøre et valg om hvilken fortelling de skal følge videre. De er også pliktet til å vise reklame for andre programmer som går på strømmetjenesten til TV2. Et kvarter før kampstart reklamerer

de for Hoopstars et program om funksjonsnedsatte mennesker som spiller basketball. Dette er med på å gjøre sendetiden lengre.

3.2.3 LOKASJON

«*Location is the story's physical dimension. What is the story's specific geography? In what town? On what streets?*» (McKee, 1999, s. 69) Lokasjoner blir alltid satt søkelys på i sendinger av fotballkamper. Hjemmebane er en gitt fordel et lag kan ha i en kamp. Mange baner har også historie som produksjoner spiller på. Real Madrid mot Liverpoolsendingen har et fokus på comeback. Øyvind Alsaker sier at finalen skal spilles i Istanbul der Liverpool har utført et comeback før, i finalen i 2005 for å vinne Champions League (Alsaker, TV2, 2023) Et comeback trenger de også i denne kampen ettersom de ligger dårlig an etter førsteoppgjøret. Olsen presiserer at de legger stor vekt på betydningen av å spille på hjemmebane eller bortebane: «*Det er der oppgjøret spilles og noen steder er tøffere enn andre å komme til*» (Olsen, 2023).

3.2.4 KONFLIKT

Siste delen av historiesetting er konflikt. «*Does your story focus on the inner, even unconscious conflicts within your characters? Or coming up a level, on personal conflicts?* » (McKee, 1999, s. 69). Konflikter for McKee er et begrep som dekker et bredt spekter. Er det konflikt i verden til karakteren? Er den fysisk eller psykisk? Det finnes mange typer konflikter og karakteren kan holde flere samtidig (Jf. McKee, 1999). I Real Madrid mot Liverpoolsendingen fokuserer produsenten på den utfordringen Liverpool står ovenfor. De må score tre eller flere mål etter å ha tapt første kamp 5-2. En tilsynelatende umulig oppgave mot Real Madrid, et av verdens beste lag. Likevel har produsenten en forpliktelse til å være nøytral mellom lagene. Konflikten mellom lagene er veldig klar, vinn eller ryk ut av turneringen. Olsen fremhever konflikt som essensen i en fotballkamp: «*En fotballkamp er full av konflikter som både ligger i forkant og som oppstår der og da. Det er klart, at konflikter er en lett vei hjem til drama*» (Olsen, 2023).

3.3 SJANGER

McKee definerer sjanger som:

«Through tens of thousands of years of tales told at fireside, four millennia of the written word, twenty-five hundred years of theatre, a century of film, and eight decades of broadcasting, countless generations of storytellers have spun story into an astonishing diversity of patterns. To make sense of this outpouring, various systems have been devised to sort stories according to shared elements, classifying them by genre» (McKee, 1999, s. 80).

Videre forklarer McKee at publikum kommer inn i en film med forventninger om hva de skal se. Disse forventningene er formet etter årevis med erfaring fra å ha sett film tidligere.

Dermed er det viktig for filmer å være bevist over sjangeren sin og ikke skuffe publikum hvis filmen ikke innfrir forventningene (Jf. McKee, 1999). I Real Madrid mot Liverpoolsendingen vil produsentene også innfri forventningene til seerne.

«Never assume that because you've seen films in your genre you know it» (McKee, 1999, s. 90). I tillegg mener McKee at selv om du har sett en film fra en sjanger før betyr det nødvendigvis ikke at du vet hvordan denne neste filmen i sjangeren spiller seg ut. (Jf. McKee, 1999). Det finnes troper og klisjeer som kan gjenta seg, men ingen fotballkamper er like. På sitt beste er sjangeren til fotball thriller. Produsenter jobber mot at alt skal være så spennende som mulig og gi seeren en opplevelse, men det er ikke alltid mulig. De minste kampene med bunnlagene som har færrest fans kommer ikke til å være nødvendigvis så spennende for flertallet av seere. Men det er det som gjør de største kampene så mye mer spennende (Olsen, 2023). Produsenter kan heller ikke sminke opp en fotball kamp til å bli noe den ikke er. De må være ærlige med hva de formidler, er det en bunnkamp så er det en bunnkamp. Da må de være kreative å sette søkelys på ting som duellspill og knokkelkamp, kontra de store temaene som å vinne ligaen (Hoem, 2023).

3.4 KARAKTER

«We cannot ask which is more important, structure or character, because structure is character; character is structure» (McKee, 1999, s. 101). Fotballkamper kan ikke spilles uten fotballag. Videre er det viktig å gå over skillet mellom karakter og karakterisering.

«*Characterization is the sum of all observable qualities ...*» (McKee, 1999, s. 100). Alder, utseende, holdning, tale, gestikulering, klær og spillestil er alle trekk som går under karakterisering. Karakterer sine unike kvaliteter kommer til med summen av disse trekkene. Denne singulære samlingen av trekk er karakterisering, men ikke karakter. (Jf. McKee, 1999).

«*TRUE CHARACTER is revealed in the choices a human being makes under pressure ...*» (McKee, 1999, s. 101). To karakterer med helt forskjellige karakteriseringer (Characterization) vil vise sin sanne karakter først når de utsettes for press. Som to fotballag som møtes i en finale. Fotballag er karakterer, de har sin væremåte og arbeidsmetoder. Som produsent må du holde tak i karaktertrekkene, bygge på dem, deretter presentere lagene. Det er som om de har personligheter. Liverpool er kjent for Gegenpress, «monster mentality» og «heavy metal»-fotball. Da må produsenten sette søkelys på det, satt i perspektiv med det andre laget sine trekk og spillestil (Olsen, 2023).

I Real Madrid mot Liverpoolsendingen er det to karakterer, Liverpool og Real Madrid. Begge disse lagene må presenteres på lik linje, i teorien. Ettersom fansen på begge sider skal respekteres. Et lag kan ha vært i finansielle problemer eller hatt en utenomsporslig hendelse som påvirker klubben. Dette skal ikke nevnes ettersom det ikke handler om fotball eller kampen. Hvert av lagene og supporterne skal føle seg støttet og representert i sendingen. (Olsen, 2023).

Det er ikke bare lagene produsenter setter søkelys på for å skape spenning, men også enkeltspillere. Ofte har de en spiller de fokuserer ekstra på og gir seerne en hook. Hooken kan være formen til spilleren eller noe å følge med på i løpet av kampen. Produsenter prøver å skape forventninger opp mot spilleren i oppgjøret. Av og til treffer de på spilleren som har en påvirkning på kampen, mens av og til bommer produsenten helt (Olsen, 2023).

Ettersom handlingen i en fotballkamp skjer i ekte tid, må produsenter også finne muligheter til å vise karakterenes følelser. Det gjøre det lettete for seeren å skjønne handlinger og reaksjoner på avgjørelser, samt relatere til spillerne på banen. Da bruker de slow-pakker, som småfortellinger. Da starter produsenten med oversiktsbilde. Store utsnitt som viser hvem som kunne fått ballen, hvem som fikk den og hvilket løp som ble spilt. Deretter går produsenten tettere med bildene for å avdekke detaljer. Selve skuddet eller taklingen helt zoomet inn for å få med detaljene. Til slutt kommer reaksjonene. Karakterene som skriker eller gestikulerer, viser frustrasjon, smerte, glede eller forundring. Følelsesformidling og det er det som løfter en kamp til å være mer enn bare en teknisk formidling. (Hoem, 2023)

3.5 MENING

Hva er meningen med en fotballsending? Hva sitter seeren igjen med når kampen er over? «whereas life separates meaning from emotion, art unites them» (McKee, 1999, s. 111) McKee mener at medier som film har evnen til å skape opplevelser for mennesker som kan forandre dem på et emosjonelt og psykisk nivå. Disse opplevelsene gir seeren et nytt perspektiv som vil påvirke dem videre i livet og deres fremtidige samhandlinger med andre mennesker. I virkeligheten kan et menneske gå hele livet uten å se et annet menneske bli drept, men i en film kan de oppleve folkedrap og massakre. Det som skjer på skjermen vil ikke påvirke dem fysisk, men mentalt og sosialt kan mediet forandre personen og deres livsstil (Jf. McKee, 1999).

Den kreative prosessen bak å gi en film mening er basert på to ideer: Premiss og den kontrollerende ide (Jf. McKee, 1999).

3.5.1 PREMISS

Premiss er ideen som inspirerer fortelleren og er som oftest et åpent spørsmål til seeren (Jf. McKee, 1999). Produsenter av fotball har alltid oversikt over bakteppet til kampene. Hva har skjedd rundt klubbene før kampen? Er det dårlig stemning mellom noen spillere på lagene som møtes eller kanskje på samme lag? Hvem ser sterkest ut? Produsenter kan ikke sminke opp det som ikke er der. Dermed er mye improvisering. Produsenten bestemmer seg for noen rammer og kanskje noen enkeltpersoner å fokusere på, men en fotballkamp kan gå i alle mulige veier. Spilleren som produsenten har brukt tid på før kampen på kan bli skadet og byttet ut etter fem minutt. Da må man skifte fokus og ta valg i det kampen spilles (Hoem, 2023).

3.5.2 KONTROLLERENDE IDE

Den kontrollerende ide er den ultimate meningen med filmen uttrykket gjennom den siste akten sitt klimaks. Det er fortellingen sin stamme og sentrale ide. Den skal kunnes oppsummeres i en setning. (Jf. McKee, 1999). I en fotballkamp som Real Madrid mot

Liverpoolsendingen vil et lag ryke ut av turneringen, mens et går videre. En gruppe med fans vil feire og oppleve glede, mens en annen gruppe vil oppleve nederlag og elendighet.

Resultatet vil komme til slutt, men produsenten selv vet ikke hvem som vinner.

Som produsent kan du aldri gi deg selv muligheten til å tenke «det er bare underholdning».

Underholdning er ritualet av å sitte i mørket, stirrende på en skjerm, investere tid,

konsentrasjon og energi på det du som seer håper vil gi den tilfredsstillelse. (Jf. McKee,

1999). Real Madrid mot Liverpoolsendingen ender med seier til Real Madrid eller Liverpool.

Hver tilhengergruppe vil ha håp om at sitt lag går videre, meningen er å underholde. (Olsen, 2023).

4. KONKLUSJON

Denne oppgaven sitt mål var å svare på problemstillingen *Hvordan kan elementer fra historiefortelling benyttes for å skape spenning, i produksjoner av direktesendt fotball på TV?*

Etter å ha analysert fortellerelementene til McKee opp mot Real Madrid mot

Liverpoolsendingen vil jeg si at elementene blir brukt, til varierende grader, for å skape spenning.

Struktur er det første elementet McKee nevner og handler om hvordan en historiefortelling er oppbygd. McKee mener at begivenheter organisert i en spesifikk rekkefølge kan vekke følelser og utrykke livssyn. På samme måte kan visse rekkefølger av begivenheter skape spenning. I tradisjonell fiksjon bruker de en modell med denne rekkefølgen.

1. anslag
2. fordypning og konflikts-opptrapping
3. klimaks
4. konflikt-løsning

Denne modellen brukes i produksjonen av Real Madrid mot Liverpoolsendingen og skaper spenning opp mot kampen, samt holder på spenningen under klimakset, men det er noen forskjeller. Produsenter i fotballsendinger vet ikke hvordan klimakset i kampene ender.

Dermed kan det ikke bruke det bevisst i anslaget. I tillegg har produsenter et problem med at seerne starter å se sendingen i det kampen starter. Noe som hindrer dem fra å få med seg anslaget som skal bygge opp spenning til klimakset

Historiesetting er det andre elementet og er hva en historiefortelling handler om og inneholder. Det er koblet opp til historiens tid og rom, og McKee mener historiesetting er delt inn i fire deler.

1. periode
2. lengde
3. lokasjon
4. konflikt

Periode skaper ikke mye spenning. Det er mer viktig i sammenheng til en fiksjonsfilm og hvilken tid filmen er lagt til. Fotballkamper vil alltid vær i samtid og skje samme dag som kampen spilles. En fotballkamp vil alltid være 90 minutter så lengde kan heller ikke endres for å skape spenning. Tiden før kampen kan derimot utnyttes for å bygge opp til kampstart og brukes bevist av fotballprodusenter for å skape spenning gjennom anslag.

Lokasjon og konflikt er ofte i søkelyset i en fotballsending. Lokasjoner i fotball fører med seg fordeler og ulemper som hjemme- og bortebaner. Det er et virkemiddel som produsenter kan bruke skape spenning i sendingen. Konflikt er det som driver sendingen fremover og er årsaken til at det er spenning opp mot og under selve kampen. Seere ser på fotballkamper fordi de vil se sitt lag vinne. I Real Madrid mot Liverpoolsendingen er hovedkonflikten at et av lagene går videre i turneringen. Dermed bruker de både lokasjon og konflikt aktivt for å skape spenning.

Sjanger er et element som etter min mening blir brukt til å skape spenning. Sjangeren til fotball ikke er fast og varier ut ifra innholdet til kampen. Produksjonen kan spille på tidligere kamper som hadde spenning. De kampene var thrillere, en sjanger fotballkamper er på sitt beste mener Olsen. I Real Madrid mot Liverpoolkampen nevner produksjonen flere ganger tidligere kamper som Barcelona mot Liverpool i 2019. I den kampen klarte Liverpool å komme tilbake i andreoppgjøret og gå videre i Champions League. Noe de prøver å gjenskape i denne kampen. På en annen side er det ingen garanti produksjonen kan gi, på sitt verste kan en fotballkamp ende opp med spenningsnivået til sakte-TV.

McKee mener at karakterer i historiefortellinger har individuelle karakteristikk som spillemåter, utseende og væremåte. Disse kan produsenter bruke til å skape spenning ved å sette opp karakterer mot hverandre med karakteristikk som er i konflikt. Fotballag er som individuelle karakterer i en fortelling og har individuelle karakteristikk. Dette gir seeren forhåpninger til kampen som igjen fører til spenning.

Mening er det siste elementet til McKee og handler om budskapet og ideen bak sendingen. McKee mener at budskapet til en film kan forandre seeren på et psykologisk og sosialt nivå. Produsenter av fotballsendinger prøver å gjøre det samme. I en fotballkamp kan fokuset være på en spiller. Videre velger de å fokusere på hva som står på spill for spilleren og hva karakteren har fått til før. I Real Madrid mot Liverpoolsendingen er budskapet lagbasert, og budskapet er at et av lagene ryker ut av turneringen. Dermed brukes meningen til sendingen også aktivt av fotballprodusenter for å skape spenning,

Totalt sett kan jeg konkludere med at elementer fra historiefortelling blir brukt i produksjoner av direktesendt fotball for å skape spenning.

5. LITTERATURLISTE

5.1 VEDLEGG

5.2 REFERANSER