

Money shots

En fallstudie om bildberättandet och bildkomposition i filmen

Stora Pojkar

Petra Kirvesniemi

Examensarbete

Mediekultur

2017

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	17395
Författare:	Petra Kirvesniemi
Arbetets namn:	Money Shots – En fallstudie om bildberättandet och bildkomposition i filmen <i>Stora Pojkar</i>
Handledare (Arcada):	Robert Nordström
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta är den skriftliga delen av mitt examensarbete som undersöker bildberättandet i min examensfilm <i>Stora Pojkar</i>. Arbetet är en fallstudie som koncentrerar sig på mina egna observationer och reflektioner omkring förarbetet och den färdiga filmen.</p> <p>Mitt skriftliga examensarbete är uppdelat i två delar. I den första delen undersöker jag utgående från skriftliga källor hur filmens dramaturgiska struktur ser ut. Den första delen omfattar även hur den visuella stilen för helheten av filmen uppstod utgående från teori och material som arbetsdagbok och inspirationsbilder som jag samlade under förarbetet för filmen. I den andra delen analyserar jag en bild från varje scen, de bilderna vi i filmteamet kallade för filmens money shots. Money shotsen var de bilder som vi ansåg hade mest berättandevärde i filmen. Under planeringen av filmen samlade jag material som bildmanus i form av fotografier och arbetsdagbok som jag använder för att analysera hur money shotsen kom till. Analysen innehåller också money shotsens koppling till berättelsens struktur och analys utgående från det Bruce Block kallar för de visuella komponenterna: rum, linje och form, ton, färg, rörelse och rytm.</p> <p>Syftet med detta arbete är att få en högre förståelse för det visuella språket i fallet <i>Stora Pojkar</i>. Jag vill få en djupare inblick i hur handling, bildkomposition och visuell design påverkar varandra. Igenom detta arbete vill jag ha svar på frågorna: Hur kom money shotsen till i filmen <i>Stora Pojkar</i>? Vad tycker jag money shotsen har för berättandevärde i filmen <i>Stora Pojkar</i>? Hur tycker jag slutresultatet blev?</p> <p>Med denna fallstudie har jag lyckats skapa en enhetlig visuell stil för filmen <i>Stora Pojkar</i>. Processen har lärt mig hur handlingen och de visuella komponenterna tillsammans kan förmedla information och känslor till publiken. Arbetet har gett mig en förståelse om hur viktigt självkritik är för att kunna utveckla sina egna förmågor och för att kunna förmedla en berättelse i bilder.</p>	
Nyckelord:	Bildkomposition, film, visuell design, kortfilm, fallstudie
Sidantal:	45
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	19.12.2017

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Mediaculture
Identification number:	17395
Author:	Petra Kirvesniemi
Title:	Money Shots – En fallstudie om bildberättandet och bildkomposition i filmen <i>Stora Pojkar</i>
Supervisor (Arcada):	Robert Nordström
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>This thesis examines the visual storytelling in my graduation film <i>Stora Pojkar</i>. It is a case study that concentrates on my own observations and thoughts around the preparatory work and the finished film.</p> <p>This thesis is divided into two parts. In the first part I investigate how the film's dramaturgy is structured based on written sources. The first part also covers how the visual style of the film developed, based on theory and material such as working journal and inspiring pictures that I gathered during the preparatory work for the film. In the second part, I analyse one picture from each scene, the pictures we as a film team called the money shots. The money shots were the pictures we considered had the most storytelling value in the film. During the planning of the film, I gathered material such as a storyboard in the form of photographs and work journal which I use to analyse how the money shots came to life. The analysis also includes the money shots' connection to the story structure and analysis based on what Bruce Block calls the visual components: space, line and shape, tone, color, movement and rhythm.</p> <p>The purpose of this thesis is to gain a higher understanding of the visual language in the case <i>Stora Pojkar</i>. I want to get a deeper insight in how the narrative, picture composition and visual design affect each other. Through this work I want these questions answered: How did the money shot take form in the film <i>Stora Pojkar</i>? In my opinion, what kind of storytelling value does the money shots have in the film <i>Stora Pojkar</i>? What do I think of the result of the film?</p> <p>With this case study, I have managed to create a consistent visual style for the film <i>Stora Pojkar</i>. The process has taught me how the narrative and the visual components together can convey information and emotion to the audience. This thesis has given me an understanding of how important self-criticism is to develop your own capacity and to convey a story in images.</p>	
Keywords:	Picture composition, film, visual design, shortfilm, case study
Number of pages:	45
Language:	Swedish
Date of acceptance:	19.12.2017

INNEHÅLL / CONTENTS

INNEHÅLL / CONTENTS.....	4
1 Inledning	6
1.1 Bakgrund	6
1.2 Syfte, avgränsning och frågeställning.....	7
1.3 Money shots	7
1.4 Metod.....	8
1.5 Begrepp och förklaringar	8
2 Teori.....	9
2.1 Berättelsens struktur.....	9
2.2 Bildkomposition och visuell design	10
2.3 Rum	11
2.3.1 <i>Djupt rum</i>	11
2.3.2 <i>Platt rum</i>	12
2.3.3 <i>Begränsat rum</i>	12
2.3.4 <i>Mångtydigt rum</i>	13
2.3.5 <i>Negativ och positiv rum</i>	13
2.3.6 <i>Bilduppdelning</i>	14
2.4 Fågelperspektiv och grodperspektiv	14
2.5 Linje och form	14
2.6 Ton	15
2.7 Färg	15
2.8 Rörelse	16
2.9 Rytym	16
3 Filmen Stora Pojkar	17
3.1 Filmens handling och dramaturgiska struktur.....	17
3.2 Visuell stil.....	20
3.2.1 <i>Färg</i>	21
3.2.2 <i>Ton</i>	22
3.2.3 <i>Location</i>	22
3.2.4 <i>Rörelse</i>	25
4 Filmens money shots.....	25
4.1 1. EXT. SANDLÅDAN/STAKETET – DAG	25
4.1.1 <i>Rum</i>	27
4.1.2 <i>Linje och form</i>	27

4.1.3	Rörelse	27
4.1.4	Rytm	27
4.2	2. EXT. SANDLÅDAN/STAKETET – DAG	28
4.2.1	Rum	29
4.2.2	Linje och form	29
4.3	3. EXT. GÅRDEN – DAG	30
4.3.1	Rum	31
4.3.2	Ton.....	31
4.4	4. EXT. GÅRDEN – DAG	32
4.4.1	Rum	33
4.4.2	Linje och form	33
4.4.3	Ton.....	33
4.4.4	Rörelse	34
4.4.5	Rytm	34
4.5	5. EXT. GÅRDEN – DAG	35
4.5.1	Rum	36
4.5.2	Linje och form	36
4.6	6. EXT. GÅRDEN – DAG	36
4.6.1	Rum	38
4.6.2	Linje och form	38
4.6.3	Ton.....	38
4.6.4	Rörelse	38
4.7	7. EXT. GÅRDEN – DAG	39
4.7.1	Rum	40
4.7.2	Linje och form	40
4.7.3	Rörelse	41
4.8	8. EXT. SANDLÅDAN – DAG	41
4.8.1	Rum	42
4.8.2	Linje och form	42
5	Reflektion.....	42
5.1	Slutord	44
	Källor / References	45

1 INLEDNING

Det här arbetet är den skriftliga delen av mitt examensarbete. Den andra delen av mitt examensarbete är en kortfilmsproduktion vid namnet *Stora Pojkar*.

Som fotografstuderande vill jag öka min kunskap inom bildkomposition och visuell design och förstå det visuella språket bättre.

I planeringsskedet av filmen fokuserade vi mycket på enstaka bilder, de bilder som vi döpte till filmens money shots. Begreppet money shots har flera olika betydelser men i vårt fall betyder det de bilderna som spelar en väsentlig roll för berättandet och den visuella stilen för filmen. Jag förtydligar begreppet money shots i ett senare kapitel.

1.1 Bakgrund

Stora Pojkar är en kortfilm på 11 minuter som handlar om vuxna människor som leker vattenkrig. Filmen behandlar stora teman som mobbning och utanförskap. Stämningen i filmen är absurd, inte något som är eller vill klassificeras som verklighet.

Filmen *Stora Pojkars* manus är skriven av Henrik Storsjö som också regisserade filmen. För att kort förklara filmens handling citerar jag filmens synopsis skrivet av producent Hanna Lämsä:

”Vad händer när man lämnar sandlådan för att leka med de andra? I denna absurda dramedi gestaltas maktstrukturer, mobbning och vänskap på ett surrealistiskt sätt. Vi befinner oss i en lekpark där filmens karaktärer, som är vuxna, leker precis som barn. Leken fungerar som en metafor för vuxenlivet, där man hela tiden står inför svåra val. I huvudkaraktär ser vi Einar som leker i en sandlåda tillsammans med sin vän Filip. Medan Filip är nöjd med leken i sandlådan frästas Einar av ett gäng som leker vattenkrig en bit längre bort. Einar försöker få med Filip till vattenkriget, men han visar inget intresse på att lämna trygga tillvaron i sandlådan. Äventyrslystna Einar väljer ändå att lämna sin vän för att pröva sina vingar i vattenkriget, som styrs av Andreas, en hänsynslös man som gör allt för att segra. Einar blir totalt nonchalerad och nedvärderad av Andreas. Men Einar ger inte upp, han är beredd att ta till vilka medel som helst för att få vara med i leken, oavsett konsekvenserna.”

Från första gången jag läste manuset kände jag att filmens stil var öppen för experiment. Inspiration till den visuella stilen sökte vi från bl.a. gamla spaghetti-westernfilmer, stillbildsfotografier och Finlands 100 års jubileum som var ett helhetstema för vår film. Inspirationskällorna stod som en grund för oss att skapa något eget, *Stora Pojkars* stil. Som fotograf för en film kommunicerar man igenom bilderna, man försöker nå publiken med ett budskap. För att göra det har jag koncentrerat mig på vad Block (2001) kallar de

visuella komponenterna: rum, linje och form, ton, färg, rörelse och rytm. Dessa visuella komponenter finns i varje bild och de planeras utgående från berättelsen.

1.2 Syfte, avgränsning och frågeställning

Detta arbetets syfte är att få en djupare inblick i bildkomposition och visuell design i fiktionens filmen *Stora Pojkar*. För att vi i bildplaneringsskedet bestämde att varje scen ska innehålla en money shot har jag valt att analysera vilken betydelse den bilden har från ett dramaturgiskt perspektiv. Jag kommer även att analysera varje money shot på basis av det som Block (2001) kallar de visuella komponenterna: rum, linje och form, ton, färg, rörelse och rytm. De visuella komponenterna kan planeras för en helhet eller för enstaka bilder. Komponenten färg planerades för filmen *Stora Pojkar* som en helhet, filmen ser likadan ut från början till slut med tanke på färganvändningen. För att det inte sker en ändring i färganvändningen inom filmen tar jag upp den här komponenten endast en gång i kapitel 3.2 Visuell stil, inte för de enstaka money shotsen. En del av komponenterna ändrar inte mycket från bild till bild så för att undvika upprepning reflekterar jag runt de komponenterna som var betydelsefulla för den enskilda bilden i fråga.

Mina forskningsfrågor är: Hur kom money shotsen till i filmen *Stora Pojkar*? Vad tycker jag money shotsen har för berättandevärde i filmen *Stora Pojkar*? Hur tycker jag slutresultatet blev?

1.3 Money shots

I allmänheten har begreppet money shot flera olika betydelser. Enligt Patches (2013) kan det betyda en bild i en film som är proportionerligt dyr att producera, eller en bild som lockar publiken till filmsalongerna.

I detta arbetet menar jag med money shots sådana bilder som har stort berättandevärde i filmen *Stora Pojkar*. Ett bra planerat bildspråk hjälper tittaren att förstå berättelsen, därför planerade vi filmens money shots utgående från berättelsens struktur. Vi strävade till att money shotsen skulle stöda vår huvudkaraktärs utveckling och förmedla stämning och känslor.

1.4 Metod

Detta är en fallstudie som baserar sig på mina egna reflektioner och observationer omkring förarbetet och den slutliga filmen *Stora Pojkar* som jag var fotograf för.

Under produktionens gång har jag samlat material som arbetsdagbok, bildmanus och inspirationsbilder som jag har som hjälp att förklara och analysera hur och varför money shotsen ser ut som de ser ut.

Jag delar upp mitt arbete i två delar. I den första delen, i kapitel 3. Filmen *Stora Pojkar*, går jag igenom filmens handling och dramaturgiska struktur med Lindqvist (2009) bok *Att skriva filmmanus* som teoretisk grund. Detta kapitel innehåller även reflektion omkring hur den visuella helheten för filmen uppstod på basis av min arbetsdagbok och inspirationsbilder.

I den andra delen, kapitel 4. Filmens money shots, redogör jag money shotsens bildplan och den slutliga bilden. Jag analyserar hur jag har använt mig av de visuella komponenterna rum, linje och form, ton, färg, rörelse och rytm i planeringen av filmen. Jag analyserar hur bilden stöder berättelsens struktur och huvudkaraktärens utveckling igenom filmen. Den konstnärliga processen förklarar jag med hjälp av min arbetsdagbok och inspirationsbilder.

1.5 Begrepp och förklaringar

I min text använder jag begrepp som jag fritt översatt från engelska till svenska. En stor del av den litteratur jag har använt är engelskspråkig och begreppen saknar officiella svenska översättningar. I detta kapitel förklaras de begrepp jag översatt.

Rum – Space

Djupt rum – Deep space

Platt rum – Flat space

Begränsat rum – Limited space

Mångtydigt rum – Ambiguous space

Negativ och positiv rum – Negative and positive space

Dessa begrepp använder Block (2001) för att beskriva utrymmet framför kameran. En mera ingående förklaring finns i kapitel 2.3 Rum.

Depth cue

Detta begrepp har jag inte översatt för att jag inte hittat på ett passande svenskt ord för det. Depth betyder djup och cue betyder tecken eller indikator. Enligt Block (2001 s. 15) är depth cue visuella element som skapar en illusion av djup i en tvådimensionell bild. Mera om depth cue i kapitel 2.3 Rum.

Pan & Tilt

Att panorera kameran betyder att man svänger kameran till höger eller vänster på sin vertikala axel, enligt Block (2001 s. 30). Att tilta i sin del betyder att svänga kameran upp och ner. Pan och tilt är begrepp som används då kameran står på ett stativ och rörelsen sker med att svänga kameran upp, ner och sidlänges på stativet.

Dolly åkning

En dolly åkning är då kameran fysiskt rör sig på en dolly med hjul. (Block 2001 s. 27)

2 TEORI

2.1 Berättelsens struktur

En bild i en film är en del av en större helhet. Block (2001 s. 173-175) förklarar att man måste förstå berättelsens struktur för att förstå det visuella språket. För att skapa det vi kallade för filmens money shots började vi med att analysera berättelsens dramaturgiska struktur. Det var avgörande att identifiera handlingens uppbyggnad för att skapa ett bildspråk som beskriver det vi som filmskapare vill berätta.

Lindqvist (2009 s. 33-55) delar upp den vanligaste berättelsen i tre akter: akt 1, början, akt 2, mitten och akt 3, slutet.

I början av en berättelse, i akt 1, leder man in publiken till vad filmen handlar om. Detta kallas för berättelsens anslag. Här etableras miljö, huvudkaraktär och stil. Konflikten, det problemet som huvudkaraktären i filmen koncentrerar sig på att lösa, presenteras i den första akten. Övergången från akt 1 till akt 2 sker i form av en vändpunkt, någonting som skakar handlingen och ger berättelsen en ny riktning.

Nu när tittaren i akt 1 har blivit presenterad till vad filmen handlar om, börjar huvudpersonen lösa problemet i akt 2. I akt 2 som är mitten av berättelsen möter huvudpersonen konfliktupptrappning och problemet fördjupas. I mitten av akt 2 finns det en händelse som kallas för *point of no return*. Det är någonting som händer som tvingar huvudkaraktären att nå sitt mål. I slutet av akt 2 sker en vändpunkt som på nytt ger handlingen en ny riktning. Den andra vändpunkten är övergången till akt 3.

I slutet, akt 3, finns klimaxen av filmen. Klimaxen är det mest laddade momentet i handlingen, alla problem huvudkaraktären har haft i sin väg hittills har lett till klimaxen. När handlingen nått sin klimax är det dags för avtoning. Avtoningen lugnar ner den hektiska delen av filmen, här visas ofta hur huvudkaraktären går vidare med sitt liv.

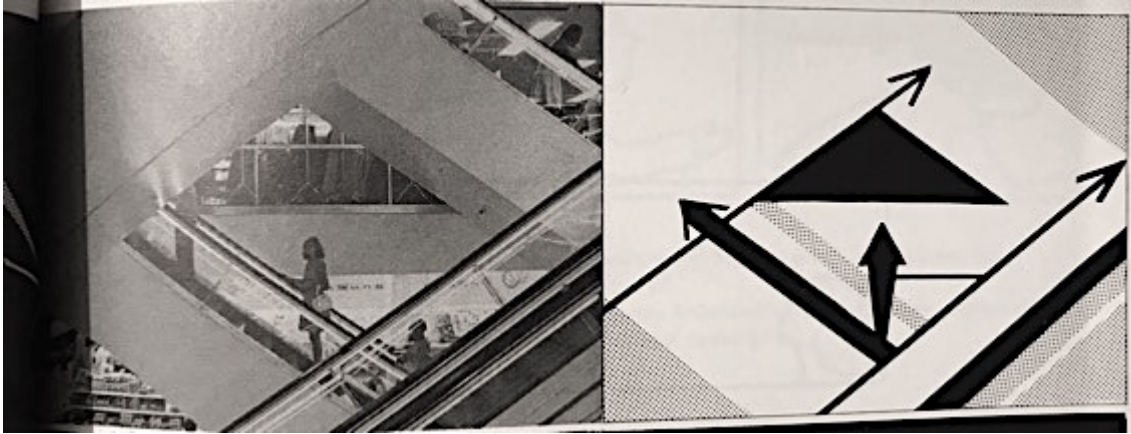
2.2 Bildkomposition och visuell design

Ward (2003 s. 9-14) beskriver ordet bildkomposition som ett paraply ord för att arrangera de visuella komponenterna inom ramen av bilden. I filmens värld finns det mycket annat omkring en ensamstående bild än bara faktumet att bildkompositionen är tillfredsställande. För att bilden tillhör en helhet bör man se kritiskt på saker som:

- Är bilden relevant i sitt sammanhang?
- Finns det en enhetlig visuell stil i berättelsen?
- Vad är berättelsens genre?

Ward fortsätter att en bra komponerad bild gör det lättare för publiken att organisera och hantera information. Kärnan till filmen är berättelsen, ett bra planerat bildspråk hjälper tittaren att ta in information och förstå det filmskaparen vill berätta.

Pirilä (1985 s. 19-29) anser att man kan dela upp filmen i dramatiskt montage och plastiskt montage. Med dramatiskt montage menar skribenten rent de dramaturgiska, de berättande elementens arrangerande och komponering i bilden. Skådespelare, scenografi, prat, rörelse, allting som fysiskt för fram handlingen. Det plastiska montaget byggs upp av allt annat, det som är icke berättande. Det blir som blir kvar är bara abstrakta former, dess rörelse och förändring. De abstrakta formerna kan vara till exempel dramatiska, aggressiva, lugna, eller mjuka. I figur 1 ser vi ett exempel på hur det plastiska montaget kan se ut, till vänster är originalbilden och till höger dess plastiska uppbyggnad.



Figur 1. Plastiskt montage (Pirilä 1985)

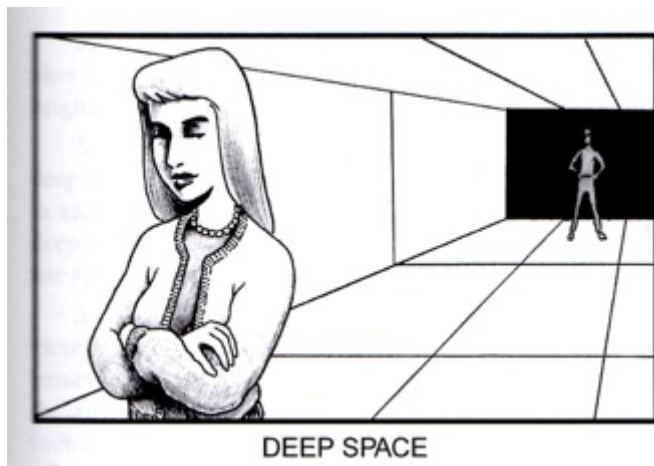
Det plastiska montage tror jag är kärnan till bildkomposition. Att arrangera de ickeberättande elementen som framkallar känslor på ett indirekt sätt. Pirilä (1985 s. 19-19) förklarar att om filmens dramatiska och plastiska element möts på det sättet att de stöder varandra och bildar en helhet har man skapat ett fungerande konstverk.

2.3 Rum

Världen är tre-dimensionell med höjd, bredd och djup medan bilder vi skapar är två-dimensionella som saknar djupet. Vad man kan göra är skapa en illusion av djup i sin bild, eller låta bli. Bruce Block (2001 s. 14) delar upp rum mellan kameran och objektet till djupt rum, platt rum, begränsat rum och mångtydigt rum.

2.3.1 Djupt rum

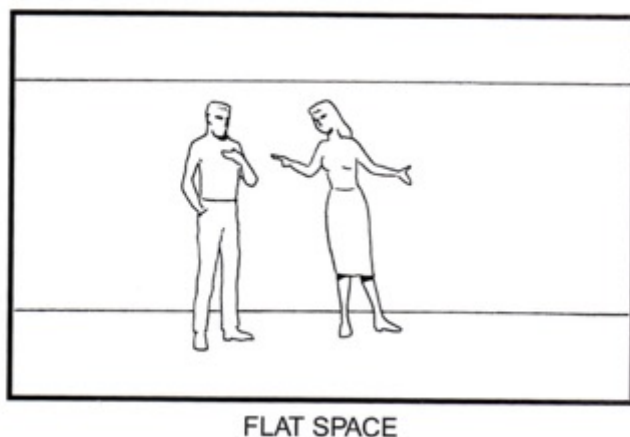
Illusionen av djup i en tvådimensionell bild skapas av depth cues, skriver Block (2001 s. 14-16). En depth cue kan vara något som t.ex. storleksskillnad, då ett objekt är placerat långt ifrån kameran är objektet mindre än om den är placerad långt fram, vilket skapar en illusion av djup. En annan depth cue är konvergens. I Figur 2 ser vi konvergens i väggarna, kameran ser på rummet från ett perspektiv som får väggen att se mindre ut i bakgrunden och att se större ut i förgrunden. Plan som förgrund (FG), mitten (MG) och bakgrund (BG) är termer som används för var i djupet av bilden objektet finns. Då man skapar djupt rum finns det flera depth cues i bilden.



Figur 2. Djupt rum (Block 2001)

2.3.2 Platt rum

Platt rum skapas med att ta bort alla depth cues för djupt rum, som t.ex. att bara ha ett plan i bild. Med att placera två skådespelare i bild i MG skapar platt rum. Kamerans rörelser som pan och tilt skapar platt rum för att alla objekt i bild behåller sin relativa position och allting i bilden rör sig lika snabbt, anser Block (2001 s. 36-37).



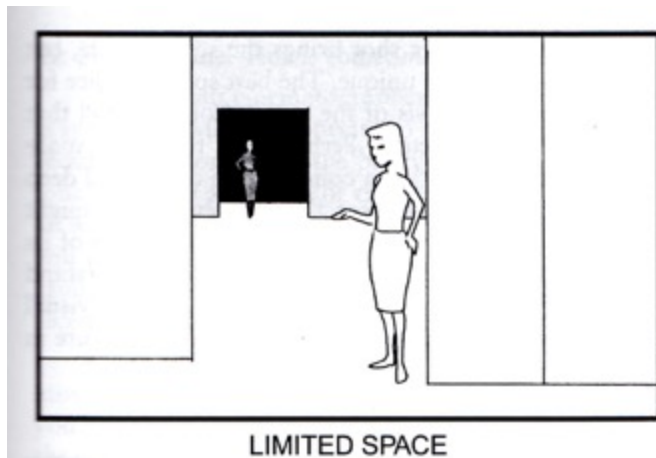
Figur 3. Platt rum (Block 2001)

2.3.3 Begränsat rum

Begränsat rum är en blandning av platt rum och djupt rum. Block (2001 s. 44-46) skriver att begränsat rum skapas med att använda alla depth cues av djupt rum förutom:

- Horisontella plan. I begränsat rum finns det ingen konvergens i väggarna. Väggarna är raka som i platt rum.

-Vinkelräta rörelser. I begränsat rum är objektens rörelser parallella med bildplanen. Skådespelaren rör sig inte i djupet av bilden.



Figur 4. Begränsat rum (Block 2001)

2.3.4 Mångtydigt rum

När publiken inte kan förstå storlek eller om objekten i bild är oigenkännliga har vi skapat mångtydigt rum. Det kan vara en bild på en stol t.ex. underifrån, eller någon annan konstig vinkel, som gör att tittaren inte förstår att det är en stol i bild. (Block 2001 s. 47-48)

2.3.5 Negativ och positiv rum

Fulks (2016) skriver att användningen av negativ och positiv rum i ett konstverk ger en grund för kompositionen. Positivt rum i bilden är föremålet eller personen det är meningen att åskådaren ska se på. Som exempel föreställer er en bild på en tennisracket mot en blå himmel, siluetten av racketen är det enda vi ser mot himlen. Vi är överens om att tennisracketen är positiva utrymmet i bilden. Negativa utrymmet är himlen runt om tennisracketen, men himlen som syns igenom racketens strängar är bundet av det positiva utrymmet. En bild är komponerad "rätt" när det finns balans mellan det positiva och negativa utrymmet. Enligt Bond (2016) ger mycket negativ utrymme i en rörlig bild ett intryck av att någonting kommer att hända i det lediga utrymmet vi ser.

2.3.6 Bilduppdelning

Zettl (2005 s. 84–92) skriver att vanligaste bildformaten är 1.33, 1.78, 1.85 och 2.35. Bildformaten räknas höjden gånger bredden, som exempel är 1.33 1,33 gånger höjden. 2.35 är 2,35 gånger höjden. Varför bilden är bredare än den är hög är för att människan är bättre på att hantera horisontellt rum än vertikalt.

Den tvådimensionella bilden kan delas upp på flera sätt. Objekt som ett hörn eller ett fönster skapar linjer som delar upp vår bild. Det kan berätta t.ex. om hur olika eller lika två karaktärer i bild är. Det hjälper också tittaren att se på en skådespelare i en ram för att det begränsar ögat att vandra runt i bilden. Indirekt delas bilden upp i mindre bilder som också har sitt egna bildformat.

2.4 Fågelperspektiv och grodperspektiv

Då kameran är vid ögonhöjd av objektet kallas det normalperspektiv, menar Pirilä (1985 s. 114-115). Förutom normalperspektiv finns det fågelperspektiv, då vi höjer kameran från ögonhöjd och grodperspektiv, då vi sänker kameran från ögonhöjd. För att behålla tittarens intresse kan fågel- och grodperspektiv användas men det måste också kunna motiveras så att bildberättande hålls trovärdigt och enhetligt.

Från fågelperspektivet ser objektet i bild mindre ut än från normalperspektiv. Från en psykologisk synpunkt kan ett fågelperspektiv ge intrycket av att skådespelaren i bild är liten och maktlös.

Grodperspektivet är fågelperspektivets motsats. Perspektivet framhäver objektets storlek och ger intrycket av att skådespelaren i bild är över om de andra. Om en skådespelare är placerad i förgrund av bilden, vi har ett grodperspektiv och dessutom en vid lins och placerar en till skådespelare i bakgrunden av bilden är storleksskillnaden på dessa två skådespelare enorm.

2.5 Linje och form

Då vi ser på komplexa eller kaotiska bilder försöker hjärnan stabilisera och gruppera objekt i bilden för att få ordning på kaoset, berättar Zettl (2005 s. 114-115). Vi ser i

mönster, linjer, trianglar och fyrkanter mellan objekt. Tänk er tre bollar i bild, en uppe och två nere. Automatiskt blir det en helhet då vi föreställer oss en triangel.

Som redan tidigare nämndes i bildformatets sammanhang har vi människor lättare att hantera horisontella utrymmen än vertikala, vertikala utrymmen verkar mera dynamiska, mäktiga och spännande. Tyngdkraften laddar energi i vertikalt utrymme, som exempel är en bild på en gotisk katedral mycket mera laddad än en bild på en solnedgång. Katedralens vertikala pelare som går upp mot taket ger bilden spänning medan horisontens horisontella linje ger bilden ett lugn. (Zettl 2005 s. 101–102)

2.6 Ton

Med kontroll över bildens ton menar Block (2001 s. 93) kontroll över ljusstyrka. Gråskalan meter ljusstyrka, svart och vitt är varandras motsatser och vad vi har där i mellan är olika toner av grått. Maximal kontrast i ton får vi då vi lägger svart och vitt bredvid varandra, likhet får vi då vi har två likadana toner av grått bredvid varandra. Med kontrast kan man skapa dynamik till bilden.

I allmänheten associerar publiken ljushet med komedi och mörker med drama och tragedi.

2.7 Färg

Denna komponent är väldigt vid och komplex, man kunde skriva om endast färg ett helt eget arbete. I Bruce Blocks (2001) bok *The visual story* fanns det mycket teoretisk färglära och tekniska metoder för att hantera färg i sin visuella berättelse. Denna information känns för mitt arbete väldigt irrelevant då *Stora Pojkar* är en svartvit film. Det känns mera naturligt att förklara ur Piriläs synvinkel på vilket sätt vi kunde sträva mot ett absurt berättande.

Utän ljus finns det inte färg och den visuella verkligheten är färggrann, beskriver Pirilä (1985 s. 83). Via kameran når man aldrig en realism, bilden i kameran gestaltar aldrig verkligheten som vi ser den med våra egna ögon. När man planerar sin film finns det skäl att tänka på vad man med färganvändningen kan berätta och om det korrelerar med berättelsen. Drömscener är ett bra exempel på hur man kan med färg sära på ”riktigt liv” i filmen och det som inte händer ”på riktigt”, det som var en dröm. Stil val i en så stark

komponent som färg påverkar alltid på hur filmens budskap mottas av tittaren. Främst är det en konst att kunna läsa vad filmens meddelande är och på så sätt göra beslut i färganvändning, hur gynnar det filmen och dess berättelse bäst? Den processen vi gick igenom då vi bestämde färgvärlden för vår film var inte baserad på färglära utan snarare en känslomässig process som jag förklarar i kapitel 3.2.1 Färg.

2.8 Rörelse

Block (2001 s. 129-132) berättar att det i rörlig bild finns tre typer av rörelse;

1. Objektet framför kameran rör sig
2. Kameran rör sig
3. Var publikens uppmärksamhet rör sig i bilden.

På den två-dimensionella skärmen kan ett objekt röra sig horisontellt, diagonalt och vertikalt. Kvaliteten av rörelsen anges av hur objektet rör sig, raka rörelser i kontrast till komplexa rörelser, sträcka och hastighet skapar olika typer av känslor hos tittaren.

Kameran kan röra sig två-dimensionellt och tre-dimensionellt. Pan, tilt och zoom är två-dimensionella rörelser. Förgrunden, mitten och bakgrunden rör sig alla med samma hastighet. Då kameran gör en relativ rörelse, t.ex. en dolly åkning eller kran åkning, rör sig planen i bild med olik hastighet.

2.9 Rytme

Bildens visuella rytme avgörs enligt Block (2001 s. 160-164) av hur objekt i bild rör sig. Rörliga objekt i bild skapar primär och sekundär rytme. Primär rytme skapas då objektet kommer i bild eller går ut ur bild, rör sig bakom eller framför ett annat objekt, startar eller stannar eller byter riktning. Sekundär rytme är då objektet rör sig vid sidan om den primära rytmen. Som ett exempel kommer en man i bild, stannar i mitten av bilden och sedan går ut ur bild. Primära takten för personens rörelser sker då han kommer in i bild, stannar och går ut ur bild. Personens sekundära takt sker då hans fötter och händer rör sig medan hen går. Om det var en boll som rullade igenom bilden finns det ingen sekundär takt utan då är takten endast primär, då när bollen kommer in i bild och går ut ur bild.

3 FILMEN STORA POJKAR

3.1 Filmens handling och dramaturgiska struktur

Scen 1

I den första scenen ligger berättelsens anslag som presenterar huvudkaraktären, miljön och stilen. Einar (60) sitter och leker med soldatfigurer i en sandlåda med sin vän Filip (35). De är båda klädda i kontors-klädsel med kavaj, raka byxor och slips. De är omringade av höga betonghus, vinden viner och några kråkor flyger över de lövlösa träden. Einar och Filip har byggt en by i sandlådan. De placerar ut vallgravar, murar och soldatfigurer. Båda njuter av leken i sandlådan.

Einar reagerar på ett lekfullt skratt utanför lekparken, det är ett gäng som leker vattenkrig utanför lekparkens stängsel. Filip kunde inte bry sig mindre om vem det är som leker där utanför sandlådan, han gräver ivrigt sin vallgrav när Einar stiger upp för att se på vattenkriget lite närmare från staketet. Einar kommer fram till staketet och tar en titt på en soldatfigur han har i handen, en titt på soldaterna i vattenkriget där borta. Hans tankar avbryts då Filip rycker honom i armen. Filip har kommit fram till staketet och undrar vad Einar håller på med. Einar försöker övertyga Filip att de kunde pröva på vattenkriget istället än att gå tillbaka till sandlådan. Filip tycker att bygget inte kan vänta. Man blir ju bara våt när man leker med vatten. Och inte har de ju ens vattenbössor.

Då den första scenen i berättelsen nått sitt slut har berättelsens huvudkaraktär presenterats, Einar. Einars vilja och mål presenteras i den här scenen, han vill leka vattenkrig.

Scen 2

Den första akten sträcker sig över scen 1 och scen 2. Einar och Filip är tillbaka i sandlådan igen, Einar fortsätter att övertala Filip att han nog kunde komma med, de har ju ämbaren de kunde använda i kriget. Deras tjafs eskalerar och snart försöker Einar dra med Filip från armen. Filip drar tillbaka så att han faller på bygget de så bra hade kommit igång med. Nu är det förstört. Filip blir riktigt arg och uppmanar Einar att sticka iväg till vattenkriget. Einar tar en stund för sig att fundera, han vill faktiskt gå. Han tar sitt plastämbar och säger att han strax kommer tillbaka.

Berättelsen övergår från akt 1 till akt 2 i form av en vändpunkt. Berättelsens första vändpunkt är då Einar bestämmer sig att gå till vattenkriget.

Scen 3

Akt 2 börjar i scen 3. Einar börjar lösa sitt problem, han vill vara med i vattenkriget. Andreas (30) står på huk på sandplanen och pumpar luft i sin vattenbössa. Han skjuter lite ibland på sådana som springer förbi. Einar hojtar en bit bort om han kunde få vara med i vattenkriget. Andreas tittar nonchalant på Einar, han uppmanar Einar att sticka tillbaka till sandlådan. Inte har ju ens Einar en vattenbössa. Andreas sprutar vatten vid Einars fötter för att skrämman bort gamlingen. En bit bort står Eva (30), en krigare i vattenkrigsgänget. Eva hjälper en kompis som fått problem med sin bössa. Hon ser att Andreas står och fräser åt Einar och har lust att stiga fram och hjälpa Einar, men hejdar sig. Andreas är inte någon som man vill hamna på fel sida av. Samtidigt slår Andreas ämbaret ur Einars hand. Einar hade förslagit att han kunde använda det för att få vara med i vattenkriget. Andreas orkar inte längre med gamlingen och springer iväg med vattenbössan höjd.

I scen 2 presenteras Einars största hinder, Andreas. Andreas gör allt för att Einar inte ska få vara med i vattenkriget.

Scen 4

I scen 4 ligger berättelsens point of no return. Andreas springer baklänges, han skjuter på andra i vattenkriget, duckar, vänder sig om och vecklar ut ett paraply för att använda det som sköld. Snart krockar han in i Einar som står som en mur i vägen. Einar vill vara med i kriget och det är bestämt. Andreas spott flyger då han skriker åt Einar att gå iväg före han ger Einar stryk. Eva ser situationen och kan inte vara utan att lägga sig i den här gången. Hon uppmanar Andreas att låta Einar vara med, om något skiter sig skickar de Einar tillbaka till sandlådan. Andreas funderar en stund men kommer på att detta är ett bra tillfälle att lära Einar en läxa. Andreas föreslår att Eva kan ge hennes bössa Supersoaker 3000 åt Einar till låns.

Berättelsens point of no return är då Andreas går med på att Einar får vara med i vattenkriget. Nu kan inte Einar mera backa ut, han måste vara med vare sig det går bra eller dåligt.

Scen 5

Den andra akten sträcker sig från scen 3 till slutet av scen 6. Lindqvist (2009 s. 42) skriver att det centrala i den andra akten är huvudpersonens strävan mot sitt mål och komplikationerna som kommer i hans väg. Andreas och Eva utrustar Einar med Supersoaker pistolen. Då Eva klär på den externa vattentanken på Einars rygg saboterar Andreas bössan så att den inte ska fungera.

I scen 5 ligger en märkbar komplikation som visar tittaren att Andreas saboterar vattenpistolen. Det är en plantering att det inte kommer att gå så bra för Einar i vattenkriget.

Scen 6

I scen 6 ligger berättelsens andra vändpunkt. Vattenkriget kan börja. Vattenkrigsgänget står i en ring och Eva, som är den enda som inte krigar, står med händerna i luften för att starta kriget med en klapp. Intensiva blickar byts. Eva klappar igång kriget och alla vänder sig mot Einar. Hans Supersoaker vill inte fungera och i och med att alla skjuter på honom faller han om kull. Gänget tömmer sina vattenbössor och går bort. Eva är den enda som blir en stund kvar och ser på Einar som ligger våt på marken. Hon vänder om en stund ryggen och går med de andra.

Det centrala i den här scenen är att Einar misslyckas, som är berättelsens andra vändpunkt. Det vår huvudkaraktär har strävat till hittills har blivit saboterat av Andreas.

Scen 7

Akt 2 har nått sitt slut och berättelsen övergår till akt 3. I denna scen ligger berättelsens klimax. Igenom den andra vändpunkten har vår huvudkaraktärs mål ändrat. Det är inte vattenkrig han mera vill leka utan nu är det bara hämnd han söker. Gänget står på huk och pausar. De skrattar högt åt tidigare händelser, hur de visade åt Einar att han ska hålla sig borta från deras lek. Einar närmar sig dem, han har inte gett upp än. Han kissar i ett ämbar och kastar kisset i Andreas ansikte. Andreas börjar spotta och de andra i gänget bara står och glör. Einar kastar vattenbössan vid Evas fötter och vänder klacken. Klimaxen är det mest laddade momentet i en film. Då Einar kastar kisset på Andreas får han sin hämnd.

Scen 8

Scen 8 är filmens avtoning. Avtoningen visar hur huvudkaraktären fortsätter med sitt liv. Einar är tillbaka vid sandlådan. Genomvåt står han en stund och ser på när Filip leker med en ny kompis. Einar lägger ner ämbaret vid sandlådan och går iväg.

Vår huvudkaraktär har gått igenom en resa och till slut nått sitt mål, han har blivit förnedrat men till slut fått sin hämnd. Nu är Einar tillbaka var han började, vid sandlådan. Einar ser inte det som en möjlighet att fortsätta leken där heller, efter allt han har gått igenom.

3.2 Visuell stil

I början av planeringen av den visuella stilen litade jag mycket vilka känslor manuset väcker hos mig. Första gången jag läste manuset fick jag en väldigt dystert känsla av filmen. Manuset behandlar väldigt sorgliga ämnen med en glimt i ögat. Jag kopplar orden dystert och sorglig till desaturerade färger, kontrast i ton och dramatiska bildvinklar. Vad som tilltalade mig från ett fotografiskt perspektiv var att bygga upp denna absurda filmvärld igenom den visuella stilen. Manuset kändes för mig unikt och experimentellt och det ville jag att även bildberättandet skulle stöda.



Figur 5. Moodboard (Lubezki 2011, Wójcik, 1958, Delli Colli, 1966, Unknown)

Jag hade en vision om att den visuella stilen kunde avspegla kontraster på samma sätt som berättelsen innehåller kontraster. Berättelsen innehåller komedi och roliga element samtidigt som den är i slutändan en sorgsen berättelse om en man som förlorar sina vänner. Kontrast i perspektivet, grod- och fågelperspektiv, var något vi använde mycket för att vår inspelningsplats med sina höga hus gynnade grodperspektivet. En annan tanke vi hade var att grodperspektivet symboliserar det barnsliga, att kameran var ett barn som ser på de vuxna människorna som inte kan komma överens.

3.2.1 Färg

Regissören och manusförfattaren Henrik Storsjö hade redan då första manusversionen var klar en stark vision om att filmen ska bli svartvit. Jag ville inte riktigt att ett så starkt element som färg skulle tas bort och begränsa vårt berättande. Jag tänkte länge att stilen kunde vara desaturerad. Att det fanns små färgklickar, som vattenpistolerna och lekparken, här och där i filmen. Med tiden började jag även luta mera mot valet att den ska bli svartvit. Jag märkte att då jag sökte inspirationsbilder, se figur 5, för den visuella stilen var största delen av bilderna svartvita. Hela planeringsprocessen, inspelningarna, ända fram till klippet var vi osäkra om färgerna i filmen. Hur ska den se ut? I klippet då vi fysiskt såg och jämförde filmen i färg och i svartvitt kändes valet väldigt lätt. Den svartvita bilden såg mycket renare ut. Jag jobbade mycket på att göra rena kompositioner med kontrast och det svartvita eliminerar onödiga detaljer i bilden. Att ta bort färg begränsade inte vårt berättande utan tvärtom, det gav bilden en mera stiliserad karaktär.

Valet att göra en svartvit film berättar till tittaren från och med första bilden att detta är en orealistisk värld. I filmens fiktiva värld är mentaliteten mycket barnslig, *Stora Pojkar* är inte ett svårt drama om mänskliga relationer utan snarare en berättelse med en rakt-på-sak stil. Jag tror det svartvita beskriver den barnsliga mentaliteten, den simplifierade berättarstilen.

Att ta bort färg stöder även beslutet att experimentera med kontraster. Jag sökte den dystra känslan med att använda mycket av gråskalans mörkaste och ljusaste toner.

3.2.2 Ton

I planeringsskedet såg jag att filmen kommer att bli mycket kontrastrik för att berättelsen också är det. Som Block (2001 s. 93) skriver associerar vi mörker till drama och tragedi och ljushet till komedi. Berättelsen är en blandning mellan drama och komedi och därför valde vi att använda oss mycket av gråskalans ljusaste och mörkaste partier för att skapa en melankolisk stämning i bilden.

3.2.3 Location

För att manuset har en så absurd stämning behövde vi en stark inspelningsplats att börja bygga upp den filmvärld karaktärerna befinner sig i. I och med att manuset målar upp en värld där vuxenmobbing sker på ett barnsligt sätt på en arbetsplats var karaktärerna klädda i "office" (kostymer) klädsel och likaså skulle inspelningsplatsen avspegla en industriell värld. Det kantiga och enkla livet som manuset beskriver kommer bäst fram på en plats som är kal och karg, simpel och kontrastrik.

Vår inspelningsplats stod som en viktig inspirationskälla då filmen planerades. Manuset utspelade sig i en betongförort och efter att ha rekognoserat olika möjligheter valde vi att filmen görs i Havshagen i Helsingfors. (Figur 6)



Figur 6. Havshagen (Kirvesniemi 2017)

Det vi sökte av inspelningsplatsen då vi rekognoserade var ett ställe som inspirerar till att skapa bilder. Som Stainer (2012) beskriver:

”In a narrower sense, location is the backdrop we choose to use. I’m not talking about choosing a certain town in which to photograph, but rather, a unique street corner captured from a specific vantage point or angle using a particular lens (at a certain moment). Photography is really just an extraction constrained within the four walls that we call a frame.”

Då vi hade valt ut vår inspelningsplats kändes det naturligt att åka dit med kameran och ”söka” bildvinklar.

I Havshagen fanns det en lekplats bredvid en stor sandplan omringad av höga gråa hus. Som inspelningsplats är Havshagen väldigt kantig, tvär och rektangulär. Om man går lågt och ser upp mot husen ser de massiva ut. Havshagens vertikala linjer och faktumet att människan ser de som mera dynamiska och spännande utnyttjade vi mycket i filmen. Om vi går tillbaka till hur Piriälä (1985 s. 19–29) beskriver det plastiska montage, de abstrakta formerna i filmen, hade vi på vår inspelningsplats mycket dramatiska vertikala former. Om det skulle ha funnits mera träd, som på vissa andra platser vi rekognoserade, kunde träden ha brutit de raka grafiska formerna i husen med sina krokiga slingriga former och det var en av de största orsakerna till varför vi valde att spela in i Havshagen.

I komponeringen av bilden ville jag använda mig av husen för att dela upp bilden i flera olika bilder för att stöda det Zettl (2005 s. 114-115) förklarar att begränsar tittarens öga att vandra runt i bilden.

Då jag sökte efter inspiration hittade jag fotografen Aitor Ortiz. Ortiz är känd för sina arkitektoniska verk, han fotograferar byggnader utan människor, ofta i svartvitt.



Figur 7. Amorfosis 004 (Ortiz 2008)

Ortiz verk Amorfosis 004 (Figur 7) inspirerade mig med sitt perspektiv och sin kontrastrika skala av ton. De komplexa formerna och linjerna i husen i kontrast med den tomma himlen.

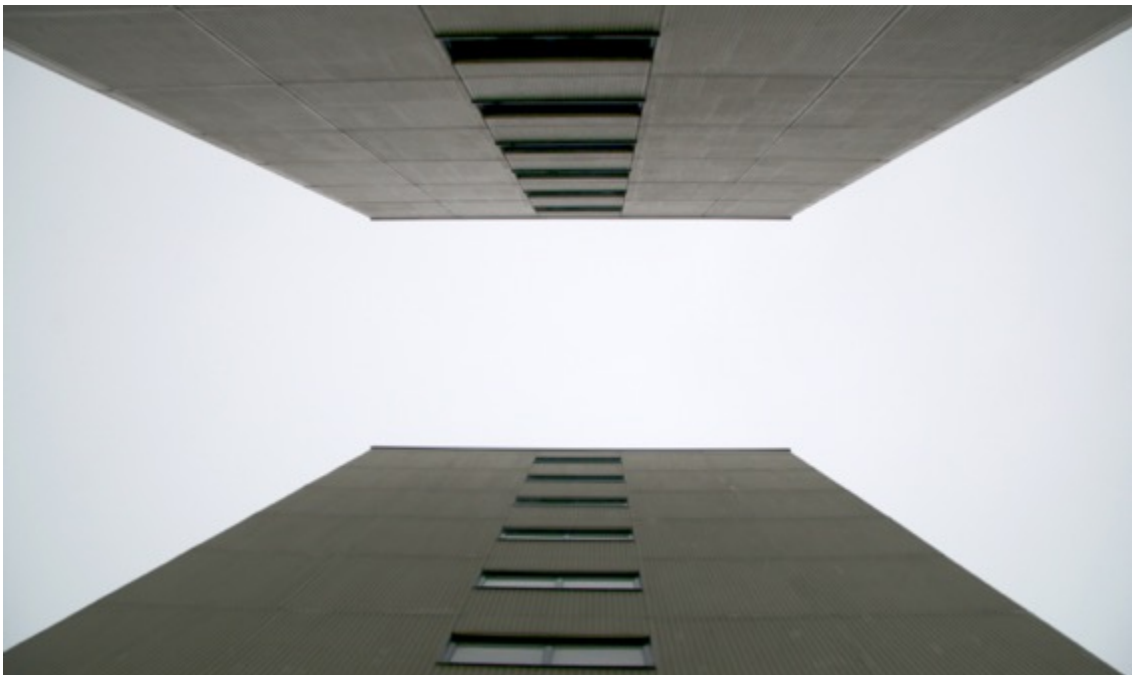
Vi bestämde tidigt i planeringsskedet att filmens visuella stil är väldigt nära stillbildsfotografiet, att varje detalj i bilden är arrangerad för att kompositionen skulle vara tillfredsställande. Stainer (2012) beskriver fotografi som ett utdrag begränsat inom de fyra väggar som vi kallar ramen av bilden. Största skillnaden mellan stillbild och filmatiskt berättande är att en stillbilds mål är att berätta en hel berättelse i en bild medan i film berättar man i flera bilder. Att ta i beaktande ramen av bilden i varje bild, att skapa flera stillbilder som klipps ihop till en film var målet för filmen. Stilvalet gynnar det absurda i handlingen, det är inte riktigt liv filmen avspeglar utan en fiktiv filmvärld.

3.2.4 Rörelse

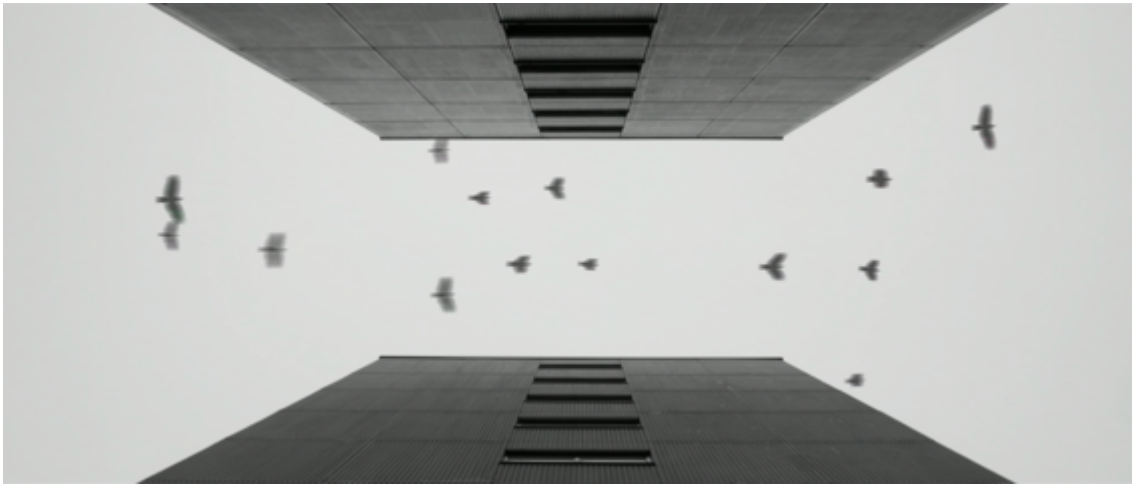
Som Block (2001 s. 129-132) skriver finns det tre typer av rörelser i en rörlig bild: objektet i bild rör sig, kameran rör sig och uppmärksamheten rör sig inom bilden. Om man bortser några undantag planerades och utfördes det endast statiska bilder i filmen. Kameran var alltså stilla och den enda rörelse som fanns var objektens rörelse och uppmärksamhetens rörelse. Jag ville att ramen av bilden inte rör på sig för att ha en enhetlig stil, något som liknar stillbildsfotografiets stil, igenom berättelsen. De undantagen jag nämnde tidigare, då kameran rörde på sig, var motiverat av berättelsen. Då berättelsen når en dramatisk händelse, som exempel då Einar förlorar vattenkriget, fanns det en skakig dollyåkning i filmen som signalerar kaos till tittaren.

4 FILMENS MONEY SHOTS

4.1 1. EXT. SANDLÅDAN/STAKETET – DAG



Figur 8. Planerad bild scen 1. (Kirvesniemi 2017)



Figur 9. Utförd bild scen 1. (Kirvesniemi 2017)

”Ljudet av kråkor ekar genom betongförorten”

Som Lindqvist (2009 s. 34) skriver är första minuterna i en film viktiga för att de bestämmer stämningen, den visuella stilen och ger en grund för vad tittaren förväntar sig av resten av filmen. I figur 9 ser vi filmens första bild. Början av manuset låter ”ljudet av kråkor ekar genom betongförorten” och de orden var det meningen att skulle visualiseras som en bild.

Med denna bild ville vi etablera filmens miljö och stämning. Att börja filmen med betonghusen i fokus kändes naturligt för att vår inspelningsplats spelar en stor roll i hurudan stämningen är i filmen. För att gå tillbaka till hur Stainer (2012) beskriver vad en inspelningsplats är i en visuell berättelse: det är inte ett val av en specifik by eller stad, utan snarare ett val av ett gatuhörn fångad från en särskild vinkel under ett särskilt ögonblick.

Denna bild introducerar en surrealism i berättandet. En ”konstig” bildvinkel, något som ögat inte är van att se varje dag behövdes för att väcka intresse.

Bilden sätter en grund för grafiska linjer och en illusion av djup som skapas uppåt. Med att vinkla kameran mycket uppåt gynnar berättelsen på det sättet att det skalar bort onödiga detaljer som det finns mycket av på ett bostadsområde.

Vad jag fokuserade mycket på i alla bilder i filmen var att de ska vara enkla och kontrastrika. Som jag tidigare beskrev i sammanhanget av filmens färgvärld jobbade jag mycket på att skapa rena, stiliserade kompositioner och jag tycker att det lyckades i den här bilden.

4.1.1 Rum

Bilden börjar med att vi endast ser husen och himlen, inga fåglar. Efter några sekunder flyger fåglarna in från vänster och ut från höger. Då fåglarna inte är i bild kan det vara svårt att förstå vad bilden föreställer, vilket gör att bilden är otydligt rum i början. Då fåglarna flyger in i bild blir bilden djupt rum för att ögat förstår vad den ser på. Bilden innehåller depth cues som storleksskillnad och konvergens, husets bottenvåningar är betydligt större än vad taket är. Detta ger en illusion av djup.

Bilden utan fåglarna innehåller mycket negativ rum och som Bond (2016) skrev om att det ger intrycket till att någonting kommer att hända i det negativa utrymmet, var det ett medvetet beslut att fåglarna flyger i mellan husen.

4.1.2 Linje och form

Inspelningsplatsens linjer var en komponent jag ville framhäva och använda i bildberättandet. Då vi ser nerifrån uppåt kommer inspelningsplatsens vertikala linjer och former bäst fram. Grodperspektivet tar även bort den mest allmänna linjen vi brukar se i bild, horisonten.

Denna bild etablerar de fyrkantiga formerna som fönster och husets yttre linjer i kontrast med fåglarnas mjuka form. Tanken var att det ska finnas en kontroll i linjerna då den är komponerad exakt i mitten av husen och alla linjer är raka.

4.1.3 Rörelse

Vi bestämde att ha igenom hela filmen endast statiska bilder förutom några undantag. Rörelsen skulle ske i bild, kameran skulle alltså vara stilla. I den här bilden etablerar vi en stil där kameran är statisk och rörelsen sker inom ramen av bilden. Fåglarna skapar rörelse då de flyger in från vänster och ut från höger, alla i lite olik takt för att skapa dynamik.

4.1.4 Rytm

Denna bild börjar utan rytm. Då den första fågeln flyger i bild får bilden en takt, den primära rytmen är då fågeln kommer in i bild och när den flyger ut. Den sekundära ryt-

men är då fåglarnas vingar flaxar. Rytmen varierar då alla fåglar flyger i olik takt, kommer in och flyger ut i olik takt men också flaxar på sina vingar i olik takt.

4.2 2. EXT. SANDLÅDAN/STAKETET – DAG



Figur 10. Planerad bild scen 2. (Kirvesniemi 2017)



Figur 11. Utförd bild, scen 2. (Kirvesniemi 2017)

”Einar tar en titt runt lekplatsen.”

I scen 2 knuffar Einar omkull sin kompis och tar sin sista titt på sandlådan före han kriver över staketet för att leka vattenkrig. Detta är en viktig bild för att understryka Einars tvekan om han ska gå från det trygga till det okända. Akt 1 närmar sig sitt slut och den

första vändpunkten, att Einar bestämmer sig att gå till vattenkriget, i berättelsen sker i denna bild. Bilden beskriver huvudpersonen Einars vilja, som är att gå från sandlådan till vattenkriget. Som Pirilä (1985 s. 114-115) förklarar ger grodperspektivet personen i bild styrka. Med den låga bildvinkeln ville jag beskriva att Einar har styrka att utföra sin vilja och gå och prova på vattenkriget.

4.2.1 Rum

Denna bild är djupt rum för att det finns konvergens i väggarna av husen vilket ger en illusion av djup.

Husen ramar in Einar vilket ger bilden ett nytt bildformat. Varför jag ville rama in Einar var dels för vad Zettl (2005 s. 84–92) skrev om att det begränsar tittarens öga att vandra runt i bilden men också för att berätta att Einar är fångslad av sina val. Han vet redan att det inte går att gå tillbaka till sandlådan. Han måste gå till vattenkriget.

Man ser en skillnad på Figur 10 och Figur 11 i perspektivet. I den planerade bilden är bakgrunden mindre, kameran är lite närmare ögonhöjden än i den utförda bilden. Det var ett medvetet val att sänka på perspektivet lite för att få husen att se större ut i jämförelse med Einar. Sandlådan är i maktperspektiv litet, Einar ser ner på sandlådan, för att Einar känner sig bättre än Filip och det trygga. Husen bakom honom ser stora ut för att Einar symboliskt går ut till den stora världen, där Einar är liten i maktperspektiv.

4.2.2 Linje och form

Einar är komponerad till höger om bilden och blicken riktar sig mot vänster. Zettl (2005 s. 110-111) förklarar att för att vi läser från vänster till höger uppfattar vi även i det visuella berättandet att höger är framåt och vänster är bakåt. Sandlådan är i blickriktning bakåt, Einar ser tillbaka till det som han kommer att lämna bakom sig.

Det var viktigt att husens komplexa former i kontrast med mycket negativ rum som den formlösa vita himlen och svarta kostymen var i balans.

4.3 3. EXT. GÅRDEN – DAG



Figur 12. Planerad bild, scen 3. (Kirvesniemi 2017)



Figur 13. Utförd bild, scen 3. (Kirvesniemi 2017)

"Andreas står i högt knästående och pumpar mera lufttryck i sin vattenbössa. Han är klädd i en stilig modern kostym. Einar dyker upp bakom Andreas."

I scen 3 är det första gången vi möter Andreas, filmens antagonist. Lindqvist (2009 s. 43) skriver att den andra akten går ut på att lägga ut hinder för huvudpersonen. Man kan säga att Andreas är det fysiska hindret varför Einar inte får vara med i vattenkriget och att Einar möter problemet första gången i bilden i figur 13. Vi ville introducera Andreas i bild som en stark karaktär för att sätta tyngd på huvudkaraktärens problem. Einar är däremot liten och svag i bakgrunden ända tills han stiger fram och visar sin vilja.



Figur 14. *Inspiration, scen 3. (Laszlo 1982, Deakins 2012)*

Inspiration till Andreas karaktär fick vi från karaktärerna Rambo och James Bond. Från bilderna i Figur 14 har vi plockat karaktärernas ställning och den lägre bildvinkeln.

4.3.1 Rum

Grodperspektivet och den vida linsen gör att Andreas ser större ut och då vi placerar Einar långt bak ser Einar liten ut. Det var maktbalansen mellan de två karaktärerna vi ville berätta med storleksskillnad. I slutet av bilden kliver Einar fram och utmanar Andreas vilket gör att han blir fysiskt större i bild samtidigt som hans självförtroende växer. Andreas är inramad i huset bakom honom medan Einar är inramat av himlen, med en skillnad i bakgrunden ville vi berätta att dessa två karaktärer är väldigt olika.

4.3.2 Ton

Andreas bakgrund är med avsikt mörkare i ton än Einars. Det kändes naturligt att den ”snälla”, protagonisten i filmen, har en ljus bakgrund medan den ”onda”, antagonisten är placerad med en mörkare bakgrund.

4.4 4. EXT. GÅRDEN – DAG



Figur 15. Planerad bild, scen 4. (Kirvesniemi 2017)



Figur 16. Utförd bild, scen 4. (Kirvesniemi 2017)

”Andreas har en intensiv kamp med en annan man i vattenkriget. Han springer baklänges samtidigt som han skjuter. Plötsligt stöter han på Einar.”

I denna bild bestämmer Andreas att Einar får vara med i vattenkriget. Enligt Lindqvist (2009 s. 51) finns det i mitten av akt 2 en händelse som kallas *point of no return*. Det är någonting som händer som tvingar huvudkaraktären att nå sitt mål. *Stora Pojkars* point of no return ligger i den här bilden. Det finns ingen återvändo för Einar mera efter att Andreas tagit beslutet att han får vara med i vattenkriget.

Scen 4 funktion i berättelsen är att ge både Einar och publiken hopp om att Einar kommer att lyckas lösa det problemet han försökt lösa hittills. Att Einar får Andreas övertygad om att han får vara med i vattenkriget löser konflikten mellan antagonisten och protagonisten för ett ögonblick. Denna bild står starkt ut från den övriga filmen. Motivering till att ganska radikalt ändra på den visuella stilen till just denna bild var att berättelsen tar en betydelsefull vändning i scen 4. Allt som sker efter denna scen bygger upp till den andra vändpunkten i filmen. Vi frångick det låga perspektivet och höjde kameran till ögonhöjd för att beskriva antagonistens och protagonistens likvärda maktbalans i scenen.

4.4.1 Rum

Hittills har bildberättandet bestått av mycket djupt rum. I denna bild bestämde vi i planeringsskedet att placera våra karaktärer mot en vägg för att skapa platt rum, en ändring i den visuella stilen. Som Block (2001 s. 36-37) beskriver skapas platt rum t.ex. med att placera två skådespelare på samma plan. Einars och Andreas avstånd från kameran är samma vilket tar bort illusionen av djup. Dessutom har de en vägg bakom sig som inte ger något tecken av djup för att kameran är placerad parallellt med väggens horisontella plan.

4.4.2 Linje och form

Att placera två karaktärer mot en grå vägg eliminerar mycket av inspelningsplatsens linjer och former. Väggens diskreta textur mot de svarta kostymerna ger ändå lite önskvärd kontrast. De vertikala skarpa linjerna i väggen emot människans, vattenpistolens och paraplyets runda former påminner om det övriga bildspråket.

4.4.3 Ton

Fram till denna bild har filmen innehållit en stark kontrast i ton. Den vita himlen emot de svarta kostymerna har varit dominerande i bildberättandet. I Figur 16 är de gråa och svarta tonerna dominerande.

4.4.4 Rörelse

Detta är första bilden i filmen som kameran rör på sig. Kameran gör en dollyåkning från vänster till höger. Kameran följer Andreas som har en kamp med en annan vattenkrigare utanför bilden. Andreas duckar, skjuter och drar fram ett paraply som han använder som sköld. Objektets rörelse, det vill säga Andreas rörelse, i bild avviker också från den övriga visuella stilen. Andreas rörelser är mycket komplexa jämfört med de minimalistiska rörelserna hittills.

Då kameran åker till höger kommer Einar i bild och Andreas krockar med honom. Med åkningen ville jag lägga till i filmens bildberättande överraskande komik. Då tittaren är så koncentrerad på Andreas invecklade rörelser tror jag att publiken inte förväntar sig att Einar kommer att dyka upp i bilden. Kamerarörelsen skapar överraskning och detta blandat med medvetet klumpig regi är min tolkning till att bilden blir lite komisk.

4.4.5 Rytmen

Då Andreas går in i bild och stannar i bild, då kameran åker från plats ett till plats två och när Einar kommer i bild ger bilden takt. Det är alltså flera primära rörelser som sker under en liten tidsperiod samtidigt i denna bild. Den sekundära takten är ännu mera intensiv, Andreas gör komplexa rörelser som alla slår en takt i början av bilden. Med denna bild ville vi väcka tittaren, diskret berätta i bild att nu lönar det sig att vara uppmärksam. Nu händer något viktigt, berättelsens point of no return. Att Einar inte mera kan backa ur situationen berättas med att öka bildberättandets rytm.

4.5 5. EXT. GÅRDEN – DAG



Figur 17. Planerad bild, scen 5. (Kirvesniemi 2017)



Figur 18. Utförd bild, scen 5. (Kirvesniemi 2017)

”Eva och Andreas utrustar Einar med vattenbössan.”

Scen 5 funktion i berättelsen är att visa tittaren att Andreas söntrar vattenpistolen. Det är en plantering som bygger upp för den andra vändpunkten som sker i följande scen. Denna bild är grodperspektiv för att det ger Einar styrka. Hans resa mot målet ser lovande ut enligt honom själv. Han märker inte att Andreas söntrar vattenpistolen utan det visas endast åt tittaren.

4.5.1 Rum

Som vi ser i Figur 17 var denna bild planerad i normalperspektiv vilket gjorde bilden aningen platt för att bakgrunden saknar depth cues. Vi valde att sänka kameran lite för bilden i filmen, Figur 18, för att skapa djup i perspektivet. Det fanns en tanke i planeringskedjet att höja perspektivet för att få Einar att se liten och maktlös ut, men för att det är Einars subjektiva berättelse och för att Einar inte känner sig maktlös i situationen kändes det som det rätta beslutet att ge honom makt med grodperspektivet i en scen som denna. Att Andreas står i förgrunden av bilden får honom att se fysiskt större ut vilket också ger honom makt.

Grundidén vare sig vad perspektivet är, var att placera Einar i ett hörn med Andreas och Eva på var sin sida för att berätta att det inte mera finns en utväg från situationen.

4.5.2 Linje och form

För att Einar står i ett hörn riktar sig alla inspelningsplatsens linjer mot Einar. Om jag jämför Figur 17 komposition med Figur 18 har jag personligen lättare att se på den utförda bilden. Det tror jag beror på att husens linjer pekar som pilar på Einar, indirekt berättar linjerna för tittaren vad man ska se på.

Också de osynliga linjerna som Andreas och Evas blickriktning pekar på Einar vilket får honom att stå i fokus i den här bilden.

4.6 6. EXT. GÅRDEN – DAG



Figur 19. Utförd bild, scen 6. (Kirvesniemi 2017)

”Eva håller händerna uppe i luften för att göra ett startskott för vattenkriget. Det är spänning i luften. Alla stirrar på varandra. Andreas ger turvis en blick till andra gängmedlemmar. Einar ser ivrig ut.”

Vattenkriget ska börja. Spänningen stiger mellan vattenkrigsjänget och Einar. Idén till den här bildserien kommer från en gammal westernfilm *The good the bad and the ugly* (Figur 20). Filmen och scenen vi tog inspiration från är en gammal klassiker som de flesta känner igen. Bildserien har sina komiska drag för att tittaren kopplar det till en ”western shootout”, dvs. att någon drar pistolen snabbast ur bältet och dödar den andra. Vi hade inte någon planerad bild i bildmanuset för denna bildserie för att idén kom i ett så sent skede och det var inte något oklart med hur de skulle se ut.



Figur 20. Inspiration scen 6. (Delli Colli 1966)

Klimaxen i berättelsen närmar sig och med dessa bilder ville vi bygga upp spänningen. I denna bildserie visar Andreas med en blick till Einar att han inte är någon som man leker med. Maktbalansen mellan antagonisten och protagonisten ändras då Einar visar att han är rädd för vad som kommer att hända. Fram till denna bildserie har Einar varit självsäker men nu börjar han ana att det kommer att gå dåligt för honom. Det går dåligt för Einar, vattenkrigsjänget vinner över Einar senare i scen 6. Det är filmens andra vändpunkt som indikerar på att akt 2 börjar nå sitt slut.

4.6.1 Rum

Bildformatet ändrar från 2.35 till tätare horisontellt för att lyfta fram karaktärernas ögon. Zettl (2005 s. 84–92) skrev att orsaken till att bilden är bredare än den är hög för att människan har lättare att hantera horisontellt rum än vertikalt. En bild på en solnedgång är visuellt lugnande medan den gotiska katedralen är laddad med spänning. Det var ett lugn före stormen som vi ville beskriva med denna bildserie. En kontrast mellan de intensiva blickarna och bildens lugn. Vad blickarna berättar i bildserien är att Einar börjar ana att allting inte kommer att gå så bra för honom i vattenkriget.

Det är inte ofta man brukar se ändring i bildformatet mitt i en film. Att ändra bildformatet skulle fungera som en ”väckning” för tittaren, vi ville berätta att snart kommer det att hända något intressant, en vändpunkt närmar sig.

4.6.2 Linje och form

För att bilderna är så täta på ögonen finns det klara blickriktningslinjer. Alla i vattenkrigsgänget ser mot Einar till höger eller vänster om kameran förutom Andreas blick som riktar sig mot Einar då han ser nästan in i kameran, lite ovanför. Då Einar ser på Andreas är Einars blick riktad rakt in i kameran. Andreas karaktär förstärks med att se lite ovanför kameran. Han är i överläge av situationen.

4.6.3 Ton

I bildernas ton syns det att de vi inte planerat tillräckligt dessa bilder på förhand. Det var klart hur kompositionen skulle se ut men de saknar en kontrast, tycker jag. Ljuset ändrar mycket från bild till bild och kontrast i ansikten saknas. Om jag hade planerat bilderna bättre i förhand skulle det finnas mera skuggsida i ansiktena vilket skulle ha varit motiverat i en dramatisk scen som denna.

4.6.4 Rörelse

Knappt någon rörelse finns i de här bilderna. Det är bara blickarna som rör sig för att lyfta fram det jag tidigare nämnde som ”lugnet före stormen”, lugnet före den andra vändpunkten och filmens klimax.

4.7 7. EXT. GÅRDEN – DAG

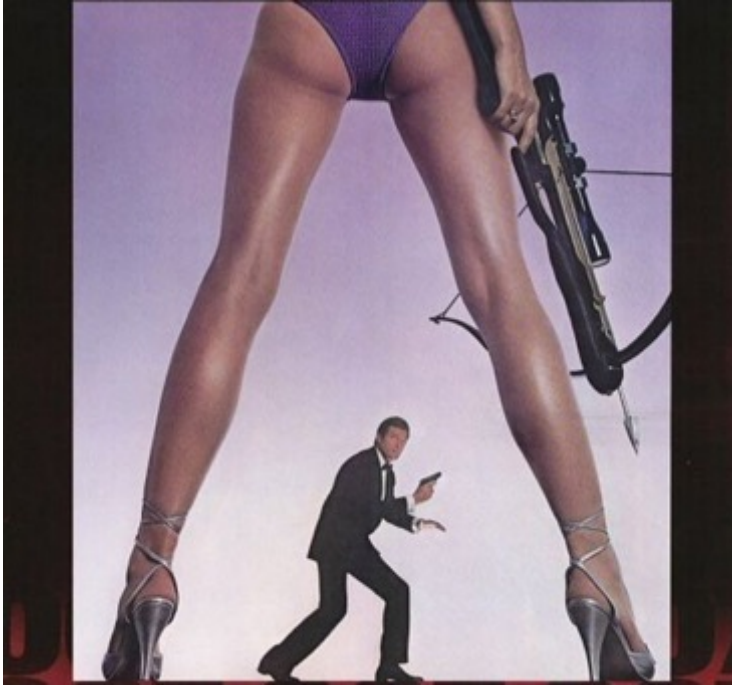


Figur 21. Planerad bild scen 7. (Kirvesniemi 2017)



Figur 22. Utförd bild scen 7. (Kirvesniemi 2017)

Vattenkrigsgänget står på huk och skrattar åt hur de förödmjukat Einar. Einar stiger i bild för att få sin hämnd. Akt 3 har börjat och när Einar kastar pissen på Andreas når filmen sin klimax. Enligt Lindqvist (2005 s. 54) är klimaxen den allra viktigaste scenen i en film, alla andra scener ska peka fram emot denna händelse. Einars uppväxthistoria når sin topp i denna bild, han gick iväg från sandlådan med självförtroende, blev nertrampad av Andreas och vattenkrigsgänget några gånger under resan men det slutliga avgörandet är att han får hämnas åt Andreas och visa att han är stark.



Figur 23. Inspiration scen 7. (Kane 1981)

James Bond For your eyes only filmens poster är en klassiker (figur 23). Kompositionen beskriver makt för den personen som står i förgrunden. Den makten ville vi ge åt Einar för att han ska stå stark inför Andreas som varit starkare än Einar ända tills nu.

4.7.1 Rum

Konvergens som storleksskillnad och väggarnas djup tyder på att den här bilden är djupt rum. Nu när vattenkrigsgänget är i underläge ville jag lägga dem i ett hörn. Det är samma hörn som Einar stod i då Andreas och Eva utrustade honom med vattenpistolen i scen 5. I den utförda bilden finns det stor storleksskillnad mellan Einars ben som är i förgrunden och vattenkrigsgänget som är positionerad i bildens mitt.

4.7.2 Linje och form

När man jämför den här bilden med största delen av de andra bilderna i filmen finns det en tydlig skillnad i linjerna och formerna av utrymmet. För att vi inte ser husen saknar denna bild det grafiska vertikala linjerna. Marken och den runda grushögen avviker från något vi tidigare sätt med sin mjuka runda form.

4.7.3 Rörelse

Bilderna före denna bild har varit mycket hektiska och rörliga. I vattenkriget var tempot högt med dollyåkningar och handkamera. Till klimaxen ville vi poängtera ett självsäkert lugn i bildberättandet. Kontrasten mellan den hektiska andra vändpunkten och lugnet i den statiska kameran i klimaxen tyder på ett subjektivt bildberättande. Kameran reagerar på Einars känslor som var osäkra i den andra vändpunkten och säkra i filmens klimax.

4.8 8. EXT. SANDLÅDAN – DAG



Figur 24. Utförd bild, scen 8. (Kirvesniemi 2017)

”Einar går till sandlådan. Han är genomvåt. Filip leker med en ny kompis.”

Lindqvist (2009 s. 55) berättar att efter filmens klimax kommer avtoning. Avtoningens syfte är att lugna ner berättelsen efter de dramatiska händelserna. Här visas hur huvudkaraktären går vidare med sitt liv.

Einar går genomvåt tillbaka till sandlådan för att leka med Filip. Han märker att Filip har hittat en ny kompis att bygga sandslott med. Denna bild var inte planerad i förväg med kameran men vi hade planerat riktlinjer som att Einar kommer att stå mellan Filip och den nya kompis. Einar är i jämförelse med Filip och den nya kompis mycket liten i bild vilket avslöjar att vår huvudkaraktär känner sig liten och maktlös i denna situation. Bilden lämnar den sista scenen och slutet mycket öppet för tolkningar. Då Einar går ut ur bild visas det inte hur han fortsätter med sitt liv. Det som också blir öppet är varför han inte går tillbaka till sandlådan. Min tolkning är att han under filmens lopp

vuxit från den naiva pojken han var i början, till någon som blir förödmjukad och nertrampad, men tillslut vinner över vattenkrigsgänget då han får sin hämnd. Filip är den naiva pojken ännu, Einar känner inte att de är lika sinnade mera. Einar har vuxit upp och därför återvänder han inte tillbaka till sandlådan.

4.8.1 Rum

Storleksskillnaden i skådespelarna emot de raka väggarna indikerar på att denna bild är begränsat rum. Det finns ett tydligt djup i bilden men ingen konvergens i husen i bakgrunden som skapar en blandning av platt rum och djupt rum, alltså begränsat rum. Denna komposition är bekant från scen 6, då Einar står mellan Eva och Andreas när de utrustar Einar med vattenpistolen. Vad som kan tolkas av det är att Einar är en karaktär som ställer sig själv i situationer där han inte hör hemma. Han försöker passa in i olika gäng men är för naiv att förstå konsekvenserna. Men i denna bild tar han inte valet att gå tillbaka till sandlådan utan han har växt ut ur sin naivitet.

4.8.2 Linje och form

För att Filip och hans nya kompis sitter emot varandra med Einar i mitten dras tittarens fokus mot Einar. Filip och den nya kompisens osynliga blickriktningslinje korsar över Einar vilket drar tittarens blick i mitten av bilden.

Filip och den nya kompisens sitter på samma plan av bilden, i förgrunden, som tyder på att de är jämlika som karaktärer. Einar i sin del är ensam på sitt plan, i bakgrunden, och betraktar dem. Vi ville understryka Einars utanförskap med detta.

5 REFLEKTION

Syftet med detta arbete var att få en djupare inblick i visuell design och bildkomposition. Då vi med filmteamet för första gången rekognoserade inspelningsplatser hade jag ingen aning om hur stor betydelse vår inspelningsplats i slutändan hade för filmen. Det var en plats som fick inspirationen att flöda, en plats som möjliggjorde ett omväxlande bildberättande. Det fick mig att inse hur viktigt det är att välja rätt inspelningsmiljö och utnyttja den på ett sätt som gynnar mig som fotograf. Vi satt vikt på att upptäcka Havshagens fördelar, som jag tycker är den kontrastrika, stilsiterade miljön och de höga hu-

sen. Faktumet att hela filmen utspelade sig på samma grusplan var jag orolig över i planeringsskedet. Attityden var ändå att detta är en utmaning, inte ett hinder. Användning av hög-, normal- och lågperspektiv var tacksamt för varierande bakgrund och lösningar som att placera två skådespelare mot en grå vägg, se kapitel 4.4 figur 15 och figur 16, skapade en variation i bildberättandet.

Vi spenderade en stor del av planeringstiden för att testa bilder och vinklar på inspelningsplatsen, vilket var en egen process i sig. Vi som filmteam skapade bildmanuset tillsammans och analyserade det i grupp. För att vi gjorde det i grupp tror jag att man alltid blev påmind om att se kritiskt på det man hade åstadkommit. Olika åsikter uppstod om hur en scen skulle byggas upp eller hur en bild kunde se ut då vi konkretiserade vår berättelse till bilder. Det var ett bra val att största delen av den konstnärliga processen gjordes på förhand, och att vi gjorde det tillsammans, så vi som team kunde jämföra och bolla idéer.

Vad bildmanuset gav var en helhetsöverblick av filmens struktur. Det som jag tycker var utmanande då vi gjorde bildmanuset var att skapa starka, personliga kompositioner, att kliva ur min bekvämlighetszon. Kunskapen att ifrågasätta sina egna beslut, att se kritiskt på varje bild man skapat och att inte nöja sig med något lagom har denna produktion definitivt lärt mig. Jag skrev i inledningen av detta arbetet att vi sökt inspiration från flera olika källor för att skapa en egen stil, *Stora Pojkars* stil. Det jag är nöjd med, fastän det kändes flera gånger att man "låst sig" i de bilderna som bildmanuset innehöll, är att man ser en klar utveckling i den egna stilen då man jämför den planerade bilden och den utförda bilden. Den utförda money shoten är lite mera vågad än den planerade bilden. Om jag jämför figur 10 och figur 11 i kapitel 4.2 till exempel. Jag ser små nyanser i kompositionen av bilden som ändrat från den planerade bilden till den utförda bilden. Vad jag tycker gör bildens komposition i figur 11 starkare än den planerade bilden är bl.a. det lägre perspektivet. Detta är vad jag menar med att kliva ur min bekvämlighetszon, att våga sänka kameran lägre än det som kallas normalperspektivet, alltså ögonhöjden. Det är en liten nyansändring från figur 10 till figur 11 men som ändå beskriver starkt vår huvudkaraktärs styrka och vilja i situationen.

Om jag ser på filmen som en helhet så tycker jag själv att den visuella stilen fungerar enhetligt igenom filmen. Att ta i beaktande de visuella komponenterna och planera utgående från dem en visuell stil har varit lärorikt och gett mig en högre förståelse i hur en bild är uppbyggd. I slutändan tror jag att ett bra planerat bildmanus och organiserandet

av de visuella komponenterna fick oss att se filmens karaktär i en konkret form i ett tidigt skede. Det blev lättare att identifiera sådant som inte passade in i helheten vilket fick oss att gå tillbaka till inspelningsplatsen och tänka om.

Själva money shotsen skapades med en grundtanke att de skulle beskriva vår huvudkaraktär Einars uppväxthistoria. Att utgå från den dramaturgiska strukturen och identifiera berättelsens viktiga moment för att skapa ett bildspråk som stöder berättelsen är något som jag anser är avgörande med tanke på varje film. Mycket av det som jag beskriver i money shotsens analys var sådant vi tänkte på under planeringen av filmen men det har också uppstått nya insikter om bildernas komposition igenom analysen. I planeringskedet såg jag på de visuella komponenterna som riktlinjer, själva skapandet av money shotsen var en mycket intuitiv process. Analysen av money shotsen har lärt mig att uppmärksamma komponenterna i varje bild och upptäcka vad de berättar om vår huvudkaraktärs utveckling.

5.1 Slutord

Från mina tidigare erfarenheter av filmproduktion vågar jag påstå att arbetssättet för varje produktion är olikt. Utgångspunkten för en fotograf är alltid manuset, och på samma sätt som varje manus är unikt, är också arbetssätten för dem. Ward (2003 s. 9-14) beskrev ordet bildkomposition som ett paraply ord för att arrangera de visuella komponenterna inom ramen av bilden. Det blir väldigt utmanande då komponenterna påverkar och överlappar varandra men i fallet *Stora Pojkar* har processen varit väldigt givande med tanke på slutresultatet. Processen har fått mig att inse komponenternas relation till varandra, hur t.ex. bildens rum förhåller sig till bildens linjer och former. Det som jag tycker tynger ändå mest är att jag lärt mig att förstå komponenternas samband till berättelsen. Den kunskap jag har fått igenom detta arbete om hur de visuella komponenterna kommunicerar i samband med berättelsen, kommer jag definitivt ha nytta av i framtida produktioner.

KÄLLOR / REFERENCES

- Bond, Lewis. 2016, Composition In Storytelling. Tillgänglig: <https://www.youtube.com/watch?v=CvLQJReDhic> Hämtad: 8.2.2017
- Block, Bruce. 2001, *The visual story. Seeing the structure of film, TV, and new media*, Burlington: Focal Press, 262 s.
- Fulks, Michael, 2016, Negative Space Photography In Photo Composition. Tillgänglig: <http://www.apogeephoto.com/negative-space-photography-in-photo-composition/> Hämtad: 06.02.2017
- Lindqvist, Fredrik. 2009, *Att skriva filmmanus, konsten och hantverket – en praktisk handbok*, Stockholm: Adastra media, 276 s.
- Patches, Matt. 2013, We're Living in the Age of the Movie Trailer Money Shot, Tillgänglig: <http://www.vulture.com/2013/07/brief-history-of-the-movie-trailer-money-shot.html> Hämtad: 8.11.2017
- Pirilä, Kari & Peltomaa, Hannu & Kivi, Erkki. 1983, *Elokuvailmaisun perusteet*, 2 uppl., Insinööritieto Oy, 207 s.
- Stainer, Daniel. 2012, Still Photography: Telling Better Stories Through Cinematography. Tillgänglig: <https://danielstainer.wordpress.com/2012/04/07/still-photography-telling-better-stories-through-cinematography/> Hämtad: 18.10.2017
- Ward, Peter. 2003, *Picture Composition for Film and Television*, 2 uppl., Oxford: Focal press, 261 s.
- Zettl, Herbert. 2005, *Sight, Sound, Motion, Applied media aesthetics*, 4 uppl., Belmont: Thompson Wadsworth, 430 s.