



HÖGSKOLAN  
DALARNA

## Examensarbete

### ***Band of Brothers* - en eskalerande upplevelse**

---

---

#### **Bildens och ljudets roller för dramaturgisk uppbyggnad**

***Band of Brothers* - an Escalating Experience**  
**The Role of Image and Sound in Dramaturgical Structure**

Författare: Jonas Helgesson, Niklas Linder  
Handledare: Joakim Hermansson  
Examinator: Sven Hansell  
Ämne/huvudområde: Bildproduktion  
Kurskod: BQ2042  
Poäng: 15hp  
Examinationsdatum: 23 Januari - 2019

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker open access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten open access.

vi medger publicering i fulltext (fritt tillgänglig på nätet, open access):

Ja

Nej



HÖGSKOLAN  
DALARNA

### **Abstrakt**

Den här uppsatsen handlar om emotionella eskaleringar, vilket är en utveckling av konflikteskaleringar. I uppsatsen bryts eskaleringen ner till audiovisuella element för att identifiera dessa, hur det kopplas till narrativet och hur det påverkar. Uppsatsen undersöker därmed ljudets och bildens användning i eskaleringen, sambandet mellan dem och skapandet av eskaleringen med hjälp av dem för att se hur eskaleringen kan användas. Uppsatsen beskriver eskaleringens funktion, utifrån emotioner, som är att framhäva en viss upplevelse av händelse. Med eskalering menar vi inom ramen för den här uppsatsen en audiovisuell förändring som med filmskaparens medvetenhet avser att styra åskådarens känsloupplevelse av händelser i film.

### **Nyckelord**

Eskalering, narratologi, ljud, bild, emotioner, beats, *Band of Brothers*.



HÖGSKOLAN  
DALARNA

<b>Innehåll:</b>	
<b>Abstrakt</b>	<b>1</b>
<b>Nyckelord</b>	<b>1</b>
<b>Bakgrund</b>	<b>3</b>
<b>Syfte</b>	<b>3</b>
<b>Teori</b>	<b>4</b>
Beats & flow	4
Emotionell eskalering och Konflikt eskalering	5
Emotioners roll i den audiovisuella upplevelsen	7
Bildens användning i det audiovisuella	8
Ljudets användning i det audiovisuella	9
Synergi & fenomenologi	11
<b>Tidigare forskning:</b>	<b>12</b>
Bilden i krigsfilmer	12
Ljudet i krigsfilmer	13
<b>Metod</b>	<b>14</b>
<b>Avgränsningar</b>	<b>15</b>
<b>Analys: kapitel 1 - Sorg</b>	<b>15</b>
1.1 Scen - Bilddominant - Artilleri Bastogne - A7 - 36:20	16
1.2 Scen - Ljuddominant - Tvätten - A3 - 57:30	18
1.3 Scen - Synergi - Tipper - A3 - 18:40	20
<b>Analys: kapitel 2 - Ilska</b>	<b>22</b>
2.1 Scen - Bilddominant - Winters mot Dyke - A7 54:25	22
2.2 Scen - Ljuddominant - O'Brian - A9 - 15:00	24
2.3 Scen - Synergi - Den skyldige skytten - A10 - 40:12	26
<b>Analys: kapitel 3 - Glädje</b>	<b>28</b>
3.1 Scen - Bilddominant - MC - A3 - 53:38	28
3.2 Scen - Ljuddominant - Ensamme joggaren - A1 - 17:22	29
3.3 Scen - Synergi - Stridsvagnskompaniet - A3 - 44:00	31
<b>Analys: kapitel 4 - Avsmak</b>	<b>33</b>
4.1 Scen - Bilddominant - Spagetti - A1 - 21:20	33
4.2 Scen - Ljuddominant - Ensamvarg -A4 - 47:00	35
4.3 Scen - Synergi - Fyra månader senare - A8 - 4:57	37
<b>Analys: kapitel 5 - Rädsla</b>	<b>38</b>
5.1 Scen - Bilddominant - Boarding - A1 - 101:42	39
5.2 Scen - Ljuddominant - Fyllot - A10 - 36:49	41
5.3 Scen - Synergi - Ryktet - A10 - 31:24	43
<b>Resultat &amp; Slutsatser</b>	<b>44</b>
<b>Slutord</b>	<b>47</b>
<b>Referenser</b>	<b>48</b>



## Bakgrund

Serien *Band of Brothers* från 2001, producerad av Tom Hanks och Steven Spielberg, följer en grupp amerikanska soldater under andra världskriget, hela vägen från USA, in i Frankrike och sedan in i Tyskland. Under krigets gång är ordern från befälet det som till synes för soldaternas berättelse vidare. Karaktärerna bidrar inte med egna beslut om vad de ska göra eller vart de är på väg. Männen får som mest bestämma hur direktiven från befälet ska utföras. *Band of Brothers* berättas från flera olika soldaters perspektiv, som ägnas egna avsnitt. Karaktärernas perspektiv är bidragande i hur saker berättas, vilket i sin tur förmedlas till publiken genom det audiovisuella.

Strid, broderlig solidaritet, dialog och väntan är återkommande fokus för scener under seriens gång. Todd VanDerWerff skriver om avsnitt 6, "Bastogne," att åskådarna förväntade sig ett actionfyllt avsnitt om Ardenneroffensiven, men att de istället fick se soldater som låg och väntade i skyttevärn gömda i snö och dimma (2014). Trots detta finns det flera moment i avsnittet som gör att åskådaren inte blir uttråkad. En av faktorerna till att serien är så omtyckt är sympatin och upplevelsen som serien erbjuder åskådaren. I denna uppsats undersöker vi hur ljud- respektive bild-design används i *Band of Brothers* för att konstruera den emotionella eskaleringen av dessa upplevelser i serien

Samtidigt är det moment av spänning och upptrappning som i regel äger rum vid en händelse i olika scener. Den spänning som uppstår, upplevs också av publiken. Bilden och ljudet agerar publikens guide till att förstå vad som sker, men också hur de ska förhålla sig till vad som sker. Hur gör då skaparna av serien för att styra publikens upplevelse? Vad är det som får åskådaren att uppleva skeendet så som filmskaparna vill att det ska upplevas?

## Syfte

Vi kommer att studera ljudets och bildens roller i samband med en filmteknisk metod som vi har valt att kalla *emotionella eskaleringar* i serien *Band of Brothers*. *Eskalering* är för oss, ett lika mycket tekniskt, som narratologiskt begrepp för ett audiovisuellt moment som finns i film, när skapare vill framhäva en viss upplevelse av en händelse i film för att driva berättelsen framåt. Eskaleringen genereras i det audiovisuella berättandet genom att bilden



HÖGSKOLAN  
DALARNA

och ljudet skapar eskaleringen tillsammans. Detta sker i samband med *beats*, berättelsens minsta händelseelement, som genomgående skapar nyfikenhet, spänning och överraskningar i en film och därmed används för att manipulera den emotionella upplevelsen. Därför måste vi förstå vilka emotioner som kan påverkas, utifrån eskaleringens syfte att framhäva en uppfattning av en händelse. Vi undersöker därför hur ljudet och bilden används för att påverka, för att skapa praktisk kunskap om hur detta kan användas i filmskapande.

Vi har valt att använda *Band of Brothers* som empiriskt material för att serien både har blivit nominerad till, och vunnit flertalet priser, samtidigt som den har nått publik framgång. Serien har vunnit Emmys för: Outstanding Single Camera Picture Editing, Outstanding Sound Editing, Outstanding Single Camera Sound Mixing. Den har även blivit nominerad i Emmys för: Outstanding Cinematography. *Band of Brothers* är en krigsserie och har därför en genrebaserad metod för hur det audiovisuella utnyttjas och genren skapar alltså en förväntan på innehållet (Cardwell 2002:205). Vi har därför valt att ta del av hur film- och tv-produktioner i krigs-genren skiljer sig i användning av ljud och bild i relation till annan film.

I uppsatsen ställer vi frågan: Hur används bilden och ljudet för att styra åskådarens emotionella reaktioner genom eskalering av händelser i *Band of Brothers*? Vi ställer också underfrågorna: Vad är förutsättningarna för en eskalering och när sker den? Hur skildrar det audiovisuella eskaleringen? Vad fyller eskaleringen för syfte? Hur kan *Band of Brothers* vara olik annan film i sammanhanget?

## Teori

### Beats & flow

Eftersom filmer består av en scenstruktur som delar upp filmens berättelse i scener, så är scener i film ofta baserade på händelser som är påverkande för filmens handling. Paolo Braga menar att en bra scen är en scen som är dynamisk och krånglig för karaktärerna (Braga, 2015:21). Han menar också att scener är bättre om de har ett bra flow (Braga, 2015:23). Vi förstår det som att scenerna inte fastnar eller stannar upp, och att de istället konstant för berättelsen vidare. Linda Aronson skriver att genom beats förs berättelsen vidare (Aronson



2010:50). Hon menar att ett beat är något som sker i slutet av en scen som gör att storyn byter riktning. Hon påpekar också att det kan ta flera scener att gå igenom ett beat (Aronson, 2010:50). Braga menar dock att när karaktärer gör något i film, så genomför karaktärer en aktion för att sedan få en reaktion, vilket är vad han kallar för ett beat (Braga, 2015:22). Detta gör att varje händelse i ljud eller bild under en scen kan definieras som eller liknas vid ett beat. I uppsatsen utgår vi från hur Braga definierar ett beat. Både Aronson och Braga menar i alla fall att beats är viktiga för storyn, men de använder begreppet i olika förhållanden till storyn. Braga påpekar också att beats inte bara är det som skapar flow, utan också att det är detta som publiken egentligen söker efter i scener när de konsumerar film (2015:24). Det är i samband med beats som eskalering används i film.

### **Emotionell eskalering och Konflikt eskalering**

En emotionell eskalering i film innebär enligt oss en praktisk förändring i det audiovisuella, som styr upplevelsen och känslan av en händelse i en scen. Det är med andra ord en förändring i hur ljudet och bilden används, som då leder åskådaren mot ett visst intryck av en händelse. Det styr hur åskådaren ska känna och när den ska känna. Förändringen som sker i det audiovisuella kan ske över en kortare stund men det vi menar är eskaleringen är den minimala stund det går över från det ena till det andra. Uttrycket eller termen eskalering, som vi använder termen, är en utveckling av det som andra kallat för konflikteskalering. Evelyn Gius har skrivit om konflikteskalering och menar att det är något som trappas upp eller bokstavligen eskalerar upplevelsen av en händelse (Gius, 2016:23). Gius menar att moment av upprepning från lite till mycket kan vara upptrappande, att perspektiv kan vara något som kan förmedla eskalering och att inlevelsen kan forma situationer i det audiovisuella som använder sig av detta (Gius, 2016:18). Därmed är sättet eskaleringar görs på, med vår definition, likt konflikteskaleringen, men de fyller inte samma funktion i narrativet. Det som skiljer en emotionell eskalering är att den styr emotionen och inte nödvändigtvis upptrappningen av händelsen. Anledningen till att vi menar att eskaleringen styr emotionen i första hand, och inte händelseupptrappningen, är för att emotionen är det som händelsernas resultat grundat sig i (David, 2014). Ian David förklarar nämligen att människor inte kan göra medvetna val utan emotioner (David, 2014:2). Han hävdar att emotionerna skapar en grund



HÖGSKOLAN  
DALARNA

för att kunna göra ett val överhuvudtaget (David, 2014:2) Därför väljer vi att se eskalering kopplad till emotion och inte till konflikt, för att emotionen är det som får publiken att verkligen uppleva något av händelser i narrativet överhuvudtaget. Dock ser vi inte att vårt begrepp ersätter konflikteskalering, utan att det är ett helt eget begrepp. Vi har inte heller stött på begreppet emotionell eskalering i vår forskning, eller ett begrepp av samma innebörd och hävdar därför att det är vårt begrepp. Med eskalering menar vi inom ramen för den här uppsatsen en audiovisuell förändring som med filmskaparens medvetenhet avser att styra åskådarens känsloupplevelse av händelser i film.

Jan-Louis Kruger skriver att ett narrativ är att berätta något genom en berättare (2010:231). En eskalering är det vi menar görs tekniskt för att förstärka ett beat. Eskaleringen är därför inte något som tillhör en films berättelse, utan ett medel som används för att förstärka berättelsens emotion då det är en del av berättandet. Ett beat i kombination med en eskalering är en del av filmens narrativ. En eskalering och ett beat är alltså två separata delar som arbetar tillsammans där eskaleringen är en del av det audiovisuella och ett *beat* är en del av berättelsen. Patrick C. Hogan pratar om det normala och det abnormala (2011:64). Han menar att något abnormalt är motsatsen till det normala skeendet; det abnormala är alltså något som är onormalt (2011:64). Det normala är något en person upplever som vardagligt och det abnormala är det som bryter det normala menar Hogan (2011:64). Det en person upplever som en plötslig förändring i film är övergången från något normalt till något abnormalt eller instabilt. Hogan påstår att en abnormal situation kan normaliseras, om det inte har etablerats vad det normala är (2011:64). Det går alltså att få åskådaren att uppleva en abnormal situation som en normal situation, om det abnormala sker under en längre tid. Övergången som sker när något går från att vara normalt till att vara abnormalt i den audiovisuella upplevelsen är det vi menar när vi använder oss av ordet *eskalering*. En *eskalering* är alltså när filmskapare, med hjälp av det audiovisuella, skapar en förändring vilket leder till att åskådaren ändrar uppfattning om stunden. Exempelvis sker detta när det går från en öppen bild som visar en stad eller ett fält till en tät bild där någons ansikte tar upp hela bilden.

I *Band of Brothers* ställs soldaterna inför många situationer som de troligtvis inte räknat med när de skrev in sig som fallskärmsjägare. Braga skriver att sättet som karaktärer



HÖGSKOLAN  
DALARNA

reagerar på, när de ställs inför pressade situationer eller konflikter i film, skapar en förklaring för publiken om vem karaktären är på riktigt (Braga, 2015:28). En scen som innehåller konflikter som baserar sig på filmens handling blir därför värdefulla för publiken, då det är genom dessa som publiken uppfattar en äkta karaktärsutveckling (Braga, 2015:21). I samband med konflikten blir det ofta en förändring, och när den förändringen sker kan en eskalering också användas. Detta innebär inte att alla anledningar till konflikter i film skulle vara kopplade till karaktärsutveckling. Konflikter sker i olika grad av olika anledningar men ofta i samband med en vändpunkt. David Sonnenschein hävdar att storyn leder oss till vändpunkter, och att det är där publiken upplever förändringar både i den fysiska och den emotionella upplevelsen (Sonnenschein, 2001:9). Med eskaleringar i åtanke sker detta inom en scen och inte mellan scener. Därmed betyder det att en eskalering signalerar att det sker en förändring i scenen, och ett beat är aktionen och reaktionen i förändringen. Med annan terminologi påpekar Sonnenschein att syftet med det vi benämner som eskalering är en av de saker som publiken upplever emotionellt vid vändpunkter; i scener (2001:9). Den ska alltså signalera förändring och vägleda vår emotionella reaktion.

### **Emotioners roll i den audiovisuella upplevelsen**

Ralph Adolphs skriver att emotioner är en kroppslig reaktion på något en person upplever (2010:549). Han menar att vissa stimuli utlöser en förändring och vår reaktion på denna förändring skapar en emotion (2010:549). Paul Ekman konstaterar att det finns fem emotioner som forskare finner empirisk enighet kring (2016:32). Dessa fem emotioner är ilska, rädsla, avsmak, sorg och lycka (2016:32).

Meir Sternberg använder sig av tre uttryck som han menar kan användas i samband med narrativ: *surprise* (övertäckning), *curiosity* (nyfikenhet) och *suspense* (anspanning) (2006:129). David Bordwell hjälper oss förstå dessa uttryck. Han menar att nyfikenhet är något som bygger från tidigare erfarenheter och används för att skapa en förväntan (Bordwell, 2007:17). Genom förväntan leds publiken till anspanning, som i kontext är vad publiken tror kommer hända (Bordwell, 2007:17). Övertäckning är den stund något händer som gör att det publiken tidigare trodde blir fel eller har förändrats (Bordwell, 2007:17). Därmed måste publiken tänka om. Beats fyller ett syfte att starta, pusha och starta om denna





HÖGSKOLAN  
DALARNA

process. När ett beat sker för första gången startas denna process. Det första som händer är att reaktionen på aktionen blir vår hållpunkt för nyfikenhet. I samband med att nyfikenheten skapas, etableras också en förutsättning för en emotion. Den emotionen grundar sig alltså i vad som hänt i beatet. Därefter kan i nästa beat en av två saker ske. Det första skulle vara att aktionen och reaktionen leder till en bekräftelse av nyfikenheten, vilket i sin tur repeteras tills det andra utfallet händer, detta skulle då framhäva en form av upptrappning av emotionen och händelserna. Det andra skulle kunna vara att en överraskning sker i händelsen som gör att det publiken tidigare tänkt blir förändrat och startar om eller förändrar nyfikenheten. Anspänning är vad som sker som tidigast i samband med andra beatet då en aktion eller reaktion händer. Som konsekvens av nyfikenheten lämnas det utrymme för anspänning. Sammanfattningsvis får publiken i detta moment antingen en bekräftelse av vad de trodde, eller en förändring på grund av det. Förändringen skulle kunna liknas vid en vändpunkt i berättelsen, men nyfikenheten blir det som bestämmer vår emotion. Sedan används det audiovisuella för att styra den upplevelsen, vilket innebär att den styrningen med andra ord är en eskalering. Skillnaden på att styra och bestämma skulle vara att styra innebär hur stor effekt emotionen får och när den sker, och bestämma skulle innebära vilken känsla som faktiskt upplevs. Dock är det viktigt att notera att publikens upplevelse grundar sig i emotionen, vilket skapar en nyfikenhet och att filmskaparna börjar med nyfikenheten för att sedan utveckla en emotion. Filmskaparna ser alltså först på händelseförloppet och väljer ett perspektiv i hur de vill att något ska upplevas: nyfikenhet. Därefter arbetar de fram emotionen genom det audiovisuella för att skapa den nyfikenhet som driver deras perspektiv, åt publiken.

### **Bildens användning i det audiovisuella**

“Se film” är det man oftast hör i filmsammanhang, det vill säga att ljud är den så kallade sekundära upplevelsen vars jobb är att förstärka bildspråket. Enligt Gunnel Bjerneröth Lindström är ögat det huvudsakliga sinnet och tar upp nästan tre fjärdedelar av kroppens sinnesceller (2005). Eftersom synen är en så stor del av vårt sinne är det inte konstigt att man upplever synen som mer viktig och därigenom som det huvudsakliga sinnet som används vid konsumtion av film. Bilden är det som leder åskådarens ögon och väljer vad som ska ha fokus. Bildens jobb är att iscensätta händelsen och fästa den i något åskådaren har lättare att



HÖGSKOLAN  
DALARNA

koppla till verkligheten, till skillnad från ljudet som bygger upp miljön och stärker det visuella, vilket underlättar förståelsen till vad det är åskådaren upplever. Det går dock att styra hur åskådaren uppfattar scenen med hjälp av vinklar. Enligt Thorbjörn Swenberg så uppfattas ett objekt olika beroende på vinkeln som objektet observeras från (2017:49). Går man tillbaka till stumfilm blir det tydligt vad bildens roll i visuellt medium är. Blain Brown skriver att bilden ska förmedla mening, ton, subtext och atmosfär utan hjälp av dialog eller voice over (2012:38).

Det finns en del designprinciper som styr hur en bild kan byggas upp med hjälp av olika tekniker, menar Brown (2012:39). Exempel på dessa är: enhet, balans, visuell spänning, rytm, förhållande, kontrast, textur och riktning (Brown, 2012:39). Dessa principer är delvis vad som bygger upp mycket av bildens berättande och det är därför viktigt att förstå att dessa existerar och till en viss grad vad de innebär. Han menar att enhet är när en film är organiserad och sammanhållande oavsett hur kaotisk kompositionen är (Brown 2012:39). Han fortsätter med att nämna balans och visuell spänning där den visuella spänningen blir till av samspelet mellan balans och obalans, där balansen avgörs av färger, former och storlekar (Brown 2012:40). Gyllene snittet är en välkänd princip inom bildproduktion och Brown menar att det är ett av flera sätt att se på proportioner och storleksrelationer (2012:40). Dessa används i analysen för att förstå bildspråket och visa på vad bilden berättar. Eskaleringar använder kontrasten, som balans mot obalans mellan olika bilder, det vill säga att olika designprinciper används för att framhäva kontraster. I eskaleringar som bygger vidare på en nyfikenhet som redan etablerats används inte kontraster på samma sätt, vilket gör att designprinciperna istället framhäver ett upptrappande. Med andra ord kan varje enskild bild ses som ett mikro-beat, alltså leder varje bild till en potentiell eskalering, som i sin tur kan vara upptrappande eller plötslig.

### **Ljudets användning i det audiovisuella**

Jason J. Tomaric skriver att bra ljud sällan uppmärksammas (Tomaric 2011:361). Film är dock inte bara en visuell upplevelse, utan är som tidigare sagts en audiovisuell upplevelse. Ljudet i film spelar därmed en stor roll i filmupplevelsen. Även om tittaren kanske inte reagerar på ljudet så blir denne ändå påverkad av att det existerar eller inte existerar. En tanke



med ljudläggning är att skapa en ljudmix som gör att åskådaren inte tänker på att det är inlagt eller förändrat på något vis. Tomaric menar att ljud ironiskt nog kan vara viktigare för filmupplevelsen än vad bilden är, men att ljudet och dess så kallade hörsel-objekt, tekniskt sett är minst femtio procent av filmen (Tomaric, 2011:361).

Hörsel-objekt är ett ljud som går att urskilja från andra ljud i filmens ljudbild, skriver Tomlinson Holman (2010:33). Det kan tänkas som en ljud-molekyl, bestående av delar, likt atomer, men som är osynliga och olika (Holman, 2010:33). Utifrån definitionen av beats som berättelsens minsta beståndsdelar motsvarar därmed varje hörsel-objekt ett mikro-beat, som kan vara betydelsefullt för eskalering i berättelsen. Det som sker vid renderingen av ljudmixen är att alla olika ljud trycks ner i färre kanaler, som sedan spelar upp alla ljud (Holman, 2010:33). Antalet ljudkanaler kan variera, men antalet kanaler efter renderingen är generellt färre än innan rendering (Holman, 2010:33). Holman menar att de olika ljud som lagts in i ljudmixningen inte längre, rent tekniskt sätt, är olika ljud då de spelas upp från samma ljudkanal och inte längre kan separeras som olika ljud (2010). Det som tillåter oss att uppfatta allt ljud som olika är vår perceptuella förmåga som människor menar Holman (2010:33). Det är tack vare detta som ljud har en mer diskret roll i filmskapande (Holman, 2010:33). Han menar att folk inte har samma enkelhet att bryta ner filmupplevelsen i olika ljud som de har med att skilja på saker i bild, däri finner vi ljudets huvudsyfte; att kunna påverka publiken på ett sätt som inte är uppenbart för åskådaren (Holman, 2010:33).

I *Film Art: An Introduction* skriver David Bordwell, Kristin Thompson och Jeff Smith att ljud har en kraftig funktion i samband med film (2017:264). De menar att ljud kan påverka känslolägen hos publiken som inte nås på annat vis genom film (Bordwell, Thompson, Smith, 2017:264). Genom ljudet kan signaler skapas för publiken (Bordwell, Thompson, Smith, 2017:265). Detta skulle kunna göras genom att ljudet symboliserar eller representerar något, som i sin tur används för att skapa förväntningar på händelser eller för att få publiken att förknippa ett ljud på en konnotativ nivå med något tänkt eller abstrakt. Ljudet kan också användas för att förmedla djup genom förändringar i ljudet (Bordwell, Thompson, Smith, 2017:294). Genom liknande metoder kan också ljudet förstärka perspektiv i film (Bordwell, Thompson, Smith, 2017:294). Ljudet används också för att manipulera publikens fokus, på



HÖGSKOLAN  
DALARNA

det sättet bestämmer ljudet vad som kan vara viktigt i filmen (Bordwell, Thompson, Smith, 2017:294).

### **Synergi & fenomenologi**

Lisa Schmidt påpekar att sinnen som syn och hörsel inte är helt separerbara (Schmidt, 2011:41). Hon menar att människor alltid arbetar med kroppens sinnen ihop för att uppleva omvärlden (Schmidt, 2011:41). Därmed så blir alltid ljudet påverkande på bilden i samband med filmkonsumering, och vice versa. Hon menar också att det är genom sinnena som minnen aktiveras och att det är så film kan bli fenomenologisk (Schmidt, 2011:41). I film innebär fenomenologi ett slags återupplevande av det som skildras i det audiovisuella. Vivian Sobchack skriver med andra ord att människor inte bara ser eller hör film, utan att människor faktiskt upplever film (Sobchack, 1991:3). Simpelt förklarar hon att film gör sig sedd, gör sig hörd och därmed också skapar en upplevelse, men att den upplevelsen grundar sig i saker människan innan filmens upplevelse redan har upplevt och kan därför relatera eller uppleva igen. I samma anda skriver Jan-Louis Kruger att film visar oss en berättelse genom bild och ljud (Kruger, 2010:231). Den kompletta audiovisuella upplevelsen blir till när bilden och ljudet samarbetar, det blir en synergi. Ljudet och bilden kan tillsammans rikta vårt fokus. Vid ett scenbyte kan man använda ljudet och bilden för att få övergången mellan två olika platser att kännas naturlig.

I artikeln *The Hook: Scene Transitions in Classical Cinema* skriver David Bordwell att det finns flera sätt att byta scen (2008). Bordwell beskriver hur man med hjälp av en "hook" och olika kombinationer av ljud och bild kan skapa ett flyt i övergången (2008). Två av de fyra metoderna som han nämner innefattar en kombination av ljud och bild (2008). En övergång som sker från ett ljud till en bild, även kallad "dialogue hook," baserar sig på att ljudet som hörs leder åskådaren in på den kommande bilden (Bordwell 2008). Bordwell skriver att ljudet i dessa övergångar ofta kommer utifrån dialog, därav namnet (2008). Bild till ljud är en mycket mer ovanlig övergång menar Bordwell (2008). Han tar upp ett exempel på hur en övergång från bild till ljud kan göras: en bild visar en befälhavare skriva på ett papper med en order att skjuta en fånge, varpå det klipps till en svart bild där publiken sen hör skott, och till sist visas fången ligga död (Bordwell 2008). Utöver övergångar finns det



HÖGSKOLAN  
DALARNA

fler sätt att använda de metoder som Bordwell skriver om. Ljudet respektive bilden går att använda för att signalera åskådaren till vad som är viktigt eller förvarna åskådaren om något som kommer att hända. På samma sätt som "the hook" leder det audiovisuella in åskådaren och visar vägen för vad som ska uppmärksammas.

### **Tidigare forskning:**

#### **Bilden i krigsfilmer**

*Band of Brothers* utspelar sig mellan 1942-1945 och handlar om amerikanska soldater i kriget. Det skulle alltså belägga en definition av serien som en krigs-serie/film. *Band of Brothers* använder sig av ett flertal olika tekniker genom seriens gång. Anledningen till att stilen skiftas är på grund av scenens berättande. Dialogscener är oftast mer stillsamma även om de ibland innefattar obalans och andra medel som gör att åskådaren inte nödvändigtvis ligger och halvsover i soffan. Krigsscener däremot använder sig mycket av skakig kamera och många eskaleringar går att återfinna när kameran går över till en mer skakig rörelse.

Under 2000-talet började krigsfilmer använda sig mer av närbilder (Stuart Bender 2013:99) Samtidigt började de även använda sig av handhållen kamera, nästan exklusivt enligt Bender (2013:102) Han fortsätter med att nämna att *Saving Private Ryan* är ett exempel på en av de mest extrema filmerna med skakig kamera (Bender 2013:102). Alla krigsfilmer från 2000-talet använder sig dock inte av extremt skakig kamera. *The Thin Red Line* till exempel, använder sig för det mesta av smått instabila kamerarörelser, menar Bender (2013:102). Bender påpekar att filmer från 1940-talet hade stabila kameror fästa på stativ och använde sig bara av lutningar och panoreringar för att följa karaktärernas rörelser (2013:103). Bender berättar att syftet till användningen av skakig handhållen kamera är för att få en illusion av realism, att det faktiskt var en person som filmade striden (2013:103-104). Bender menar att inspelningarna från den riktiga D-dagen inte alls är så skakiga, utan att de är relativt stabila eftersom soldaterna ofta stödde sig för att slippa den skakiga bilden (2013:104). Bender berättar att produktionsmedlemmarna av *Band of Brothers* använde *Saving Private Ryan* som bas vid skapandet av serien (2013:167). Syftet var att få den dokumentära känslan och för att återskapa den subjektiva känslan av en amerikansk soldat, menar Bender (2013:167). Bender



påpekar att de även undvek klassiska cinematiska berättartekniker såsom slow motion och bilder tagna med kran (2013:167).

### **Ljudet i krigsfilmer**

Traditionellt så har dialogen fokus när filmen ljudmixas. Stuart Bender menar att ljudmixare väljer att göra så för att publiken inte ska ha det svårt att förstå berättelsen (Bender 2013:136). Krigsfilms ljudmixning har tagit en annan vinkel till hur filmljud mixas. Bender menar att filmer inom denna genre under de senaste åren har valt en mer realistisk vinkel på hur ljudet ska låta (Bender 2013:135). Till exempel kan en mixning av flera lager ljudeffekter skapa en strid som inte nödvändigtvis syns genom bilden, men som upplevs vara större än vad åskådaren ser. Därmed låter ljudmixningen inte alltid publiken höra vad karaktärer säger, inte ens när publiken ser dem skrika i bild.

Att ha ett fokus i ljudmixen innebär att förstå vad som ska vara kvar av ljuden och vad som ska framhävas i kontrast med det som kan väljas bort (Bender 2013:137). För att publiken inte ska missa berättelsen i film så måste också ljudmixningen bryta dess verklighetstroga soliditet i de fall där något berättas genom repliker, skriver Bender (2013:136). Ofta används en mix av det fiktiva ihop med det realistiska för att uppnå en ljudmix som både blir berättande och beskrivande för publiken. Bender har som exempel hur åskådaren i en soldats perspektiv kan få en förändrad ljudbild beroende på kamerans och soldatens förhållande (Bender 2013:136). Han påpekar också hur åskådaren skulle kunna höra en soldats egna andetag men inte vad soldaten bredvid skriker i samma ögonblick (Bender 2013:136). Detta är ett bra exempel på något som inte följer en verklighetstrogen ljudmix och visar på något som är inlagt för att få effekt (Bender 2013:136).

Bender skriver vidare att ljudmixningen i krigsfilmer kan användas för att formulera perspektiv (Bender 2013:133). Detta kan göras med olika tekniker, bland annat genom att höja och sänka olika ljudeffekter beroende på kamerans perspektiv eller beroende på en karaktärs perspektiv. Det innebär att ljudet kan användas både för att förstärka och för att förtydliga. Bender visar också hur ljud kan användas som en kompass för att kunna orientera sig i filmens värld (Bender 2013:133). Det kan hjälpa publiken uppfatta karaktärers avstånd i



förhållande till varandra, deras avstånd från miljö eller förhållanden till objekt som gör ljud ifrån sig.

### Metod

Kommande del av texten består av analyser på eskaleringar, dessa analyser är med andra ord multimodala analyser då de bland annat ser på flera olika semiotiska resurser i det audiovisuella. Analyserna är gjorda på femton olika eskaleringar från delar ur serien *Band of Brothers*. Analyserna är strukturerade i fyra olika avsnitt, sammanhang, bild, ljud och synergi. Sammanhanget kommer att ge en beskrivning för kontexten i scenen och kommer beskriva vart och när eskaleringen sker. Bildens- och ljudets-avsnitt är analyser på eskaleringar, och är uppdelade, för att enklare skilja på hur de båda används separat. I synergi-avsnitten används delar ur bilden och ljudet, för att kort redogöra hur de individuellt, och sedan tillsammans bidrar till förändringen och emotionen.

Eftersom eskaleringar signalerar en förändring, och syftet med en eskalering är att vägleda publikens emotionella reaktion, har vi valt att kategorisera analyserna utifrån emotioner. De emotioner som analyserna kommer kategoriseras under är de som tidigare nämnts som empiriskt framlagda, alltså *ilska, rädsla, avsmak, sorg* och *lycka*. Urvalet av eskaleringar för analysen kommer att göras utifrån samma metod; den emotionella förändringen som sker. För att sedan analyseras utifrån hur eskaleringen styr den emotionella reaktionen. Vi kommer att välja tre eskaleringar till varje kategori. Varje kategori kommer tilldelas en eskalering där ljudet är dominerande, en eskalering som är bild-dominant och en där eskaleringen har en jämnare balans mellan ljud och bild: synergi. Scenerna är utvalda utifrån vad vi upplever är exempel på eskaleringar där emotionerna vi valt framträder tydligt. Vi har alltså valt scenerna efter vad vi tror är filmskaparnas mål med eskaleringarna.

Överraskning, nyfikenhet och anspänning kommer diskuteras i synergi-avsnitten, där det förklaras var nyfikenheten skapas och hur det audiovisuella påverkar anspänningen och framhäver överraskningen i de fall som dessa sker. Analyserna kommer dock inte att ha dessa som fokus utan kommer enbart förklara dessa för att visa hur förändringen bestämmer emotion och hur eskaleringen byggs i samband med förändringen.



HÖGSKOLAN  
DALARNA

Vi har som författare i arbetet med uppsatsen gjort en viss fördelning av arbetet. Bilden analyseras av Niklas Linder och ljudet av Jonas Helgesson. Avsnitten är strukturerade att först beskriva de saker som finns eller görs, för att därefter analysera.

Vår metod har sina nackdelar. Eftersom vi gör en multimodal analys av materialet så utgår vi från vad vi upplever, det vill säga att analysen utgår från ett subjektivt perspektiv där våra kunskaper inom ämnet sätter grund för det slutgiltiga resultatet. Vårt val av scener grundar sig i antaganden kring vad vi upplever som eskaleringarnas emotionella syfte vilket gör att analysen kan nå ett resultat som inte nödvändigtvis reflekterar sanningen. Vår analys baseras på det vi forskat om, vilket gör att de slutsatser vi drar har en grund i en del av den teori som finns kopplad till film. Problemet med detta är att det kan finnas teori vi inte känner till som säger emot det vi påstår. Eftersom vi är två personer och utgår från tre exempel för varje emotion blir analysen i sig potentiellt bristfällig då det är ett relativt litet urval och brist på perspektiv kring det urvalet.

### **Avgränsningar**

Uppsatsen kommer bara att se på eskaleringar från exempel ur serien *Band of Brothers*. Den kommer inte ta hänsyn till innehållet i scener som inte påverkar eskaleringen i sammanhanget. Fokus ligger alltså på hur eskaleringen görs audiovisuellt och på saker som påverkas av eskaleringen. Perspektivet i uppsatsen följer vad vi hävdar är filmskaparnas mål med eskaleringen och indirekt publikens uppfattning, men vi tar ingen hänsyn till att undersöka åskådares riktiga emotionella reaktion. Vi kommer inte analysera beats som sådana utan använder begreppet för att, bland annat, definiera element som manifesterar eskaleringen. Vi ser heller inte på helhetsförändringen i berättelsen som en eskalering orsakar, utan enbart på eskaleringens gestaltning och funktion.

### **Analys: kapitel 1 - Sorg**

I detta kapitel analyseras scener som framhäver en sorg i samband med eskaleringen. Första scenen handlar om Buck som går igenom en förlust, där publiken får en detaljerad bild in i Bucks reaktion. Andra scenen visar en påminnelse av en förlust hos Malarkey som skildrar





HÖGSKOLAN  
DALARNA

hur en soldats vardag kan skilja sig från ens egen. Tredje scenen skildrar Tipper som träffas av en explosion, publiken får uppleva sekvensen ur Tippers perspektiv.

## **1.1 Scen - Bilddominant - *Artilleri Bastogne* - A7 - 36:20**

### **1.1.1 Sammanhang**

Amerikanarna blir bombade av artilleri medan de håller linjen utanför den tyskockuperade staden Foy. Buck reser sig ur sin skyttegrav efter bombningen. Han rör sig fram för att se hur det gick för hans kamrater som inte hunnit ta sig till skydd innan artilleriet, och får syn på sina två kamrater liggandes på marken, nyss träffade. Han skriker “medic” och släpper sedan vapnet, tar av sig sin hjälm och låter den glida ur handen. Hans utrop utgör en tydlig eskalering.

### **1.1.2 Bild**

Scenen börjar med soldaten Bucks fältflaska i närbild. Han reser sig ur en skyttegrav efter ett artillerianfall som sker precis innan. Obalansen som finns i bilden som presenterar scener är märkbar. Nästan hela bilden täcks av Bucks rygg och det enda objekt som går att tyda ordentligt är hans fältflaska. Genom denna bilds avvikelse från det normala bildspråket etableras det att något är på väg att hända, alltså en eskalering. När Buck väl börjar resa på sig, visas mer av honom, samt hur han vänder sitt ansikte och lite saliv faller från hans mun. Den information som finns i bilden är vag. Det mesta som händer sker som en konsekvens av det som hände under artilleriattacken, det vill säga att bilden bygger vidare på vår nyfikenhet. Det klipps till en bild på soldaterna Guarnere och Toye som ligger på marken. Båda två saknar varsitt ben, men utöver den informationen är det svårt att tyda deras tillstånd, vilket fyller syftet att åskådaren ska få samma bild av situationen som Buck har. Buck tar sig upp ur skyttegraven i en tät närbild som fokuserar på hans reaktioner. När han väl är uppe ur skyttegraven följer kameran honom i en bild som går med honom i sidled där Buck till viss del döljs av ett träd. Både kamerans rörelse och Bucks position framhäver en obalans där föremålen inte hamnar på den plats åskådaren generellt vill ha dem i bild. Detta gör att ögonen inte vilar under bildens gång, utan att åskådaren blir påmind om att någonting är fel och en känsla av obehag blir framträdande. Efter en kort bild på Guarnere och Toye som påminner oss om deras situation går kameran in på en närbild av Bucks ansikte och ser



HÖGSKOLAN  
DALARNA

honom avsluta ett rop på fältläkare. Det klipps över till en helbild på Buck och hela scenen stannar upp. Rörelsen i kameran försvinner och en förståelse för hur allt börjar falla isär hos Buck framträder. Han släpper sitt gevär och lyfter handen mot sin hjälm. Bilden visar en närbild när Buck tar av sig hjälmen, och samtidigt som detta händer är bilden tydligt ur fokus, vilket förstärker den känsla åskådaren har, att Buck håller på att tappa allt. Slutligen syns hans hand hållandes i hjälmen, sjunka i en ny närbild, där hjälmen till slut glider ur handen. Hjälmen är en symbol för Buck i den här scenen, som i sin första del bygger upp en oroskänsla hos åskådaren vars jobb är att föra in åskådaren i Bucks situation. När åskådaren väl börjar relatera till Buck, tappar han långsamt del efter del, och slutligen sin hjälm.

### **1.1.3 Ljud**

I början av skeendet hörs det röster och en kall och ensam vind i bakgrunden. En av de tydligare rösterna är när en annan soldat skriker efter en fältläkare. Detta görs precis när Buck själv försöker ropa efter en fältläkare första gången. Bucks kläder gör mycket ljud ifrån sig samtidigt som hans tunga steg hörs när han rör sig framåt. Han är den som upplevs fylla ut ljudbilden under den stunden, vilket markerar eskaleringens inledning. När Buck skriker efter en fältläkare är det som att hans röst åker rakt in i huvudet på publiken. Rösten är så pass hög att allt annat ljud upplevs sluta existera. Vinden är dock närvarande under hela skriket. Efter skriket blir Buck helt stilla, och ger enbart ifrån sig två ljud. Ett när han släpper sitt vapen, och ett annat när hans hjälm glider ur näven. Allt annat som hörs är vindens ensamma kyla som fyller atmosfären.

I kontrast till hur Buck innan sitt eget skrik fyllde ut ljudet med sina rörelser och ord blir nu allt stilla. Det som dominerar ljudprofilen är vinden, vilket blir viktigt för hur emotionen fångas hos publiken. Vind kan kännas olika beroende på dess läte, och vinden som används i sekvensen känns tom och kall; något som blir symboliskt i sammanhanget. Vinden styr alltså publiken mot den tomhet och kyla som fyller stunden i sekvensen.

### **1.1.4 Synergi**

Tidigt i sekvensen framhäver bilden genom sin obalans och instabilitet en osäkerhet och förvirring som speglar Bucks. Ljudet bygger i samma moment vidare på samma känsla genom att sätta Buck i fokus och betona honom på ett sätt som tillsammans med bilden får publiken att styras mot Bucks tankspriddhet, och därmed grundas en känsla av förvirring.



HÖGSKOLAN  
DALARNA

Förändringen sker när det går från den förvirring och osäkerhet som det audiovisuella framhåvt, in i ett tillstånd som stannar upp. Bilden blir still, ljudet har tystnat, och en tomhet och sorg framträder inom Buck, men också inom publiken.

Eskaleringen bygger på händelsen att Buck ska undersöka hur det gick för sina vänner. Startpunkten för etableringen av förändringen blir därför när kamraterna träffats av artilleriet, vilket leder till att publiken skapar sig en uppfattning om vad som hänt, och därmed en så kallad nyfikenhet. Sedan bygger det audiovisuella upp anspänningen genom obalansen i bilden och fyllnaden i ljudet i väntan på bekräftelsen av händelsen. När tittarna sedan får Bucks reaktion sker förändringen i det audiovisuella, och händelsen blir bekräftad, vilket i sin tur leder publiken vidare i en nyfikenhet som gör anspråk på sorg.

## **1.2 Scen - Ljuddominant - *Tvätten* - A3 - 57:30**

### **1.2.1 Sammanhang**

Tillbaka i England hämtar Malarkey sin tvätt och pratar med kvinnan som jobbar på tvätteriet. När han är på väg att gå frågar kvinnan om han vet var Meehan är och om han kommer att hämta sin tvätt. Malarkey väljer att ta tvätten eftersom Meehan omkom i invasionen. Kvinnan frågar därefter om han kan ta några fler soldaters tvätt. När kvinnan frågar Malarkey om Meehans tvätt sker eskaleringen.

### **1.2.2 Bild**

Malarkey har precis tagit emot sin tvätt från en kvinna och vänder sig för att gå ut ur tvätterian. En kort bild på kvinnan etableras och sedan går Malarkey ut. Malarkey är i början av bilden lätt ur fokus och långt till vänster i bild, vilket ger en obalans. Det är i detta ögonblick som åskådaren vet att något är på väg att hända genom att en eskalering etableras. Det klipper tillbaka till kvinnan som frågar huruvida Meehan kommer att hämta sin tvätt. När det sedan klipper över till Malarkey som har en tomhet i blicken, har kameran en svagt skakig bild. Åskådaren får en plötslig inblick i vad som faktiskt hänt och en blandning av sorg och förvåning börjar ta plats. Kvinnan plockar ut ett papperspaket och ger det till Malarkey som sträcker ut handen med mynt. Det klipps återigen över till en reaktionsbild på Malarkey som precis som den förra skakar väldigt lätt. Det klipps över till kvinnan och Malarkey försvinner ur bild. Kvinnan frågar om han kan hjälpa till med mer tvätt. Det kommer en bild på



HÖGSKOLAN  
DALARNA

Malarkey där kameran inte längre skakar och det följs upp med en panorering på hyllan där alla paket med tvätt ligger. Det klipper till Malarkey som har en matchande åkning för att sedan klippas tillbaka till hyllan. Bilden på tvätten är nu mycket tätare och är till en början lätt ur fokus. Det klipps till en ytterligare reaktionsbild på Malarkey för att sedan klippas tillbaka till hyllan där åkningen stannar på ett paket med namnet Blithe på.

Scenen har en svag eskalering i bildform. Det är några bilder som är ur fokus och några som brister lite i balansen. Inget av det är tillräckligt för att helt själv bygga upp en förändring. Det som gör att åskådaren upplever själva förändringen i scenen kommer framför allt från Malarkeys ansikte, som speglar känslorna. Själva eskaleringen ger åskådaren en insikt i Malarkeys inre tillstånd.

### 1.2.3 Ljud

Ljudet av förflyttande ånga är det som låter inne i tvättstugan. Ångan blir nästan levande men gör så att stället låter fyllt av arbete. Fåglar som kvittrar fyller bakgrunden med sång och liv. Det är ett lugn som ligger över stugan. Det är när konversationen leder till Meehans tvätt som ljudet förändras. I samma mening som kvinnan börjar fråga om Meehans tvätt så hörs kråkor utanför. Strax efter meningens slut så är kråkornas läten i högsta fas. När Malarkey går med på att ta emot Meehans tvätt så klingar musik igång, i samma stund försvinner den levande ångans ljud i omgivningen. Musiken drar ner publiken i ett djup, en emotionell tyngd, och tillslut en insikt. Kvinnan nämner flera namn som står på tvätten liggandes i hyllan och musiken spelar vidare, vilket drar ner publikens sinnesstämmning ytterligare och det är som att kråkorna har skrämt bort allt livsfyllt fågelkvitter.

Fåglarna kan förknippas med liv och sång. När kråkorna då kommer in och tar över så försvinner livet i bakgrunden. Kråkor som ofta förknippas med död och sorg blir symboliska i ljudbildens mening. Ångan som fyller rummet med händelser och arbete försvinner när musiken drar igång. Den lämnar ett tomrum efter sig som musiken i sin tur fyller med insikten av hur många som mist livet. Musiken och kråkorna styr publiken åt den sorg som kan upplevas i sekvensen. Det blir också extra tydligt i kontrasten till kvittrandet och ångan i början. Musiken är mer dominant och styrande i detta skeendet.



HÖGSKOLAN  
DALARNA

### **1.2.4 Synergi**

Bilden och ljudet tillsammans framhäver det normala, den vardag som de civila har. Ljudet framhäver ytterligare arbete och livsexistens i miljön. Eskaleringen tar plötsligt ton och förändrar situationen, bilden trycker på med en insikt och reflektion. Samtidigt leder ljudet oss in i den insikt och sorg som är en konsekvens av döden. Det blir tillsammans en tung och sorglig förändring som gör att tittarna enkelt kan sympatisera med Malarkey.

Publikens förhållningspunkt i sekvensen blir till vid deras första kontakt. När kvinnan sedan frågar om Meehans tvätt förändras det hela och allt kommer lite som en chock. Det blir en överraskning, en oväntad vändning från hur normalt och enkelt allt nyss var till den sorg och insikt som tar plats hos publiken och hos Malarkey.

## **1.3 Scen - Synergi - Tipper - A3 - 18:40**

### **1.3.1 Sammanhang**

Under attacken på Carentan är Tipper på väg tillbaka genom en butik efter att ha letat efter tyskar runtomkring butiken. När han når entrén så exploderar butiken. När Tipper kommer ut på vägen hittar Lieb Gott och två andra soldater honom förstörd av splinter från explosionen. Lieb Gott hjälper honom ner på marken och säger att allt kommer bli bra. Precis innan explosionen sker eskaleringen.

### **1.3.2 Bild**

Tipper är på väg genom butiken och det kommer en kort närbild på hans ansikte. Det klipps plötsligt över till en helbild utifrån butiken som tittar in genom skyltfönstret. Skillnaden mellan de två bilderna gör åskådaren upplever en stark förändring i bilden, alltså är det här eskaleringen tar sin plats. Efter någon sekund lyser butiken upp i ett oranget sken följt av att hela skyltfönstret exploderar. Det orangea skenet innan explosionen upplevs inte särskilt realistiskt men i stundens hetta gör det att explosionen upplevs som kraftigare. Det klipps till en bild med en längre distans från butikens fönster där kameran är placerad på marken riktad uppåt och spillrorna flyger över publiken. Detta gör att explosionen tolkas som mer förödande. Bilden blir täckt av rök och det klipps över till en bild inifrån butiken som riktas utåt. Röken gör att övergången inte syns och när det väl etablerats att kameran bytt position leder det till lätt förvirring vilket gör att åskådaren sätter sig i Tippers situation. Tipper börjar



HÖGSKOLAN  
DALARNA

långsamt röra sig ut ur butiken varpå två soldater dyker upp och ser förskräckt på Tipper. Den ena soldaten, Liebgott, går fram och hjälper Tipper ner på marken och bilden rör sig in på den andra soldaten som nu har en tredje soldat stående bredvid sig. Den utdragna bilden bygger upp spänningen för vad som hänt med Tipper vilket visas i nästa bild. Det klipps över till en närbild på Tippers ansikte med Liebgott till vänster om honom. Tipper är extremt skadad och Liebgott kliver över Tipper och för att sedan sätta sig till höger om Tipper och omfamna honom. Kameran rör sig nedåt längs Tippers kropp och saktar ner vid ett stort öppet sår på Tippers ben, och fortsätter sedan ner. När kameran kommit till Tippers fot visas ett stort rykande hål i Tippers fot. Kompositionen kring kamerarörelsen och Liebgotts förflyttning bygger på obalans för att förstärka det obehag åskådaren upplever inför skadorna Tipper har samlat på sig. Detta följs av ett par reaktionsbilder som avslutas med att Liebgott hjälper Tipper upp för att ta honom till en läkare.

Den här scenen innehåller ett flertal långa tagningar till skillnad från resten av bilderna som finns före och efter scenen. Detta görs för att göra det möjligt att etablera den obalans som förstärker situationen samt att göra förändringen tydligare. Scenen arbetar för att skapa obehag hos åskådaren, att sätta sig in i Tippers situation och sedan flytta över den till Liebgott.

### **1.3.3 Ljud**

Bakgrunden är täckt av en pågående strid i samma stund som Tipper rör sig igenom butiken. Ett snabbt sus följt av en explosion sker i samma rum som Tipper går igenom. Ett oljud uppstår när glassplitter, stenar och andra spillror skjuts runt i butiken av explosionen. När explosionsljudet börjar lägga sig så är det som att stenar och annat lägger sig över öronen på åskådarna. Striden som tidigare gick att höra i bakgrunden är nu tystad. Ljudet har förändrats helt och allt ljud upplevs nu som om åskådaren har lock för öronen. Allt hörs ur Tippers perspektiv då hans andning och egen röst låter extra klart medan allt annat är otydligt eller dämpat. Kontrasten till hur det lät tidigare blir stor. Långsamt försvinner den dämpande effekten och ljudet av eld och strid kommer fram i bakgrunden.

Upplevelsen av att höra hur stenar och spillror begraver lyssnaren och att sedan höra allting bli mer dämpat är väldigt effektivt. Det ger nästan publiken en upplevelse att ha blivit träffad av ljudet, men det framgår tydligt att det är så Tipper blivit påverkad av



explosionen. Anledningen till att allt upplevs komma ur hans perspektiv är genom andetagen och sättet hans röst låter tydligare på. Det som händer i ljudbilden är att åskådaren blir överrumplad av effekten och sätts in i en bekant men samtidigt främmande atmosfär. När detta görs för att förstärka Tippers perspektiv så har också åskådaren enklare för att sympatisera med Tipper, och känner därav en ledsamhet över vad som nyss hänt.

#### **1.3.4 Synergi**

Bilden arbetar med försiktighet och undersökande. Ljudet formar perspektivet och skapar känslan av överrumpling. Tillsammans blir bilden och ljudet mer effektfullt vid genomförandet av överrumplingen, då de både arbetar fram effekten. När sedan förändringen sker fortsätter ljudet att arbeta med perspektivet och upplevelsen av situationen. Då har bilden istället framhävt rädsla och tillsammans blir det audiovisuella övervägande sympatiserande.

Tittarna blir satta i en situation där Tipper ser ut att ha säkrat butiken och verkar ha klarat sig utan skada för stunden. Det blir utgångspunkten för nyfikenheten, dock hinner inte anspanning ta stor plats. Det som fyller anspanningen blir ljudet av den inkommande bomben som blir en signal för vad som kommer hända. När då den plötsliga explosionen skett så har allt blivit förändrat och publiken har blivit utsatta för en överraskning.

### **Analys: kapitel 2 - Ilska**

I detta kapitel analyseras scener som framhäver ilska i samband med eskaleringen. Första scenen visar hur Winters hanterar ett befäl som inte gör sitt jobb. Scenen speglar en kontrast mellan frustration och lättnad. Andra scenen handlar om Percontés konflikt med O'Keefe, där det skapas en irritation i det audiovisuella som speglar Percontés irritation i scenen. Tredje scenen berättar om när Spiers konfronterar en amerikansk soldat efter att denne skjutit en annan amerikansk soldat. I den scenen finns ett tydligt exempel på ett upptrappande moment.

#### **2.1 Scen - Bilddominant - *Winters mot Dyke* - A7 54:25**

##### **2.1.1 Sammanhang**

I början av ett amerikanskt anfall på Foy så har anfallande befäl tappat kontrollen. Winters som nu är deras överbefäl, tidigare befäl, grips av frustration i stunden och vill påverka situationen. Han skriker vad de anfallande soldaterna bör göra och går bestämt mot striden.



Winters får inte ge sig ut i striden på grund av ordern från hans överbefäl. Eskaleringen sker när Winters börjar skrika mot de anfallande trupperna.

### **2.1.2 Bild**

Dyke sitter orörlig till vänster i bild tätt upp mot kameran och Lipton skriker i örat på honom för att få en order. Det kommer en kort bild på en explosion i närbild som för det mesta består av jord som slungas upp i luften. Winters, som står i skogen en bit bort från slagfältet, börja springa mot sina soldater. Bilden är skakig och kameran passerar flera träd medan den rör sig i sidled längs sträckan som Winters springer. Det är i denna bild det sker en eskalering. Bilden är inte lika tät som tidigare bilder och det finns nu en rörelse som skiljer sig från tidigare, åskådaren upplever alltså en förändring. Det klipps till överste Sink som beordrar Winters att stanna kvar. Bilden på Sink är kort och extremt skakig. Bilden går sedan tillbaka till Winters som nu är långt bort från kameran och placerad i nedre högra hörnet. Det går tillbaka till Sink och sedan snabbt tillbaka till Winters som börjar röra sig tillbaka. Medan han rör sig bakåt till sin startposition klipps det till sidobilden som följer Winters tätt. Winters går runt Sink och skriker efter Spiers som kommer springandes. Kameran ligger fortfarande tätt på Winters.

Eskaleringen i den här scenen är inte en ökning i tempot som presenteras utan förändring i bildens berättande. Det går från täta bilder på soldater som sitter bakom skydd till en ännu tätare bild på en explosion för att till sist gå över till Winters som har distans från kameran och mer rörlighet. Det gör att åskådaren får ett litet andningsutrymme men samtidigt kan åskådaren sätta sig in i Winters frustration över att Dyke inte gör något.

### **2.1.3 Ljud**

Lipton skriker till befälet "...we are sitting ducks here". En liten smäll, likt en avfyrande kanon, hörs i bakgrunden och orsakar en explosion strax efter meningens slut. Därefter börjar Winters skrika samma sak som Lipton men de kan inte höra honom då han befinner sig långt bort från striden. I samma stund som Winters utbrott så hörs flera maskingevär avfyras och en massa explosioner av artilleri träffar marken i omgivningen. Winters överbefäl förbjuder honom att delta i striden. I slutet av samma mening när Winters blir övertygad så lugnar sig explosionerna. Allt som nu ligger kvar i bakgrunden är vapen som avfyras i omgivningen och längre bort i staden.





HÖGSKOLAN  
DALARNA

Kontrasten som uppstår när de går från en strid som fyller bakgrunden, till att mängder med explosioner smäller i samband med att Winters skriker, blir en väldigt upptrappande känsla. Det blir som en frustration som fyller hela ljudbilden. Mängden ljud och situationen som sekvensen utspelar blir tyngre på grund av att ljudet i omgivningen trycker så mycket just när Winters skriker.

#### **2.1.4 Synergi**

Både bilden och ljudet speglar en tunghet. De får en upptrappande effekt eftersom både ljudet och bilden jobbar mot samma mål. De bygger tillsammans upp en frustration i skeendet som speglas kring karaktären Dyke. När Winters väl kommer in i bilden lättar det på trycket. I ljudet upplevs frustrationen medan bilden serverar en lättnad. Bilden och ljudet samarbetar i kontrast för att i bilden framhäva en sympatisering hos Winters som upplever ilska över Dyke, vilket ljudet förstärker.

Åskådarens bas för situationen ligger i hur Dyke inte leder sina soldater, vilket bygger upp en kraftig anspänning och nyfikenhet. Det utgår delvis från Dykes perspektiv vilket speglar en maktlöshet hos både honom och åskådaren. När det sedan går till Winters upplevs en lättnad över situationen. Det blir en överraskning då det går bort från Dykes nästan klaustrofobiska upplevelse till en öppenhet med potential.

### **2.2 Scen - Ljuddominant - *O'Brian* - A9 - 15:00**

#### **2.2.1 Sammanhang**

Perconté och O'Keefe tar an ett övervakningspass. Perconté vill ha lugn och ro och sätter sig för att läsa en bok. O'Keefe som är ny rekryt irriterar Perconté, oavsiktligt. Detta leder till att Perconté får ett utfall av irritation mot O'Keefe. Eskaleringen sker när Perconté tillslut ber O'Keefe att hålla munnen stängd.

#### **2.2.2 Bild**

Scenen börjar med en helbild där Perconté och O'Keefe byter av två andra soldater för att hålla vakt över deras position. Bilden är statisk och den rörelse som finns kommer från att soldaterna passerar varandra i ett trång utrymme. Perconté sätter sig ner och börjar läsa en bok och det klippar till en närbild i hans rörelse. Kompositionen kring Perconté är lugn och balanserad men O'Keefe passerar framför kameran ett flertal gånger. O'Keefes blockerande



av bilden bryter den lugna kompositionen som fanns innan och ökar åskådarens frustration. Perconté tittar upp mot O'Keefe och det klipper över till en bild där O'Keefe är i fokus. Han rör sig mycket i bilden och kameran följer hans rörelser, vilket skiljer sig från bilden med Perconté. Det är här eskaleringen tar sin plats. Det finns ett störande moment i bilden innan men det i sig är ingen eskalering utan en föraning till en. Det växlar mellan de båda ett par gånger och det går till slut tillbaka till helbilden. O'Keefe har satt sig vid en kulspruta och börjar nynna. Det klipps över till en bild där kameran är placerad bakom Perconté riktad mot O'Keefe och Perconté utbrister: "SHUT UP."

Bilden bygger upp till Percontés reaktion. Åskådaren blir först introducerad till de båda karaktärerna i situationen och sedan placerade hos Perconté. Åskådaren upplever störningar i den annars lugna och stillsamma bilden. Störningarna kommer från O'Keefe vilket gör att åskådaren sätter sig i Percontés situation och blir därför irriterad.

### **2.2.3 Ljud**

En häst och vagn rör sig i bakgrunden. En gränsvakt talar till hästkärrans förare. I bakgrunden hörs fågelkvitter och ett kråkljud. Perconté och O'Keefe tar i samma stund över en vaktpost nedanför vägen. Perconté sätter sig ner med en kort utandning av lättnad. Hästkärrans förare har nu stannat vid vägkontrollen. O'Keefe välter en massa metalliskt klingande föremål. Perconté ber "O'Brian" att lugna sig. Samtidigt så börjar Hästkärran röra sig igen. I samma stund så argumenterar de om vad O'Keefe heter, då Perconté har sagt fel namn. En kråka hörs tydligt mitt i deras diskussion. Efter diskussionen sätter sig O'Keefe och pillar på maskingeväret som finns på vaktposten. Han börjar därefter att nynna på en låt. Hästkärran har nästan helt avlägsnat sig, och är påväg bort. Perconté suckar åt O'Keefes nynnande. Till slut utbrister Perconté "SHUT UP!". Nu hörs inte hästkärran längre. Bakgrundsljudet har nu mest fågelkvitter och lite vind som hörs. Några kråkor hörs kort och sedan fortsätter Perconté med att slänga ur sig saker om varför ingen kommer ihåg vad O'Keefe heter. Under Percontés uttalande hörs kråkor under tiden. Efter att Perconté pratat klart hörs kråkorna tydligt igen.

Hästkärran som finns från början av scenen men som senare försvinner fungerar som en utfyllnad i bakgrundsljudet. Den hjälper att få bakgrunden mer dynamisk men också att bestämma vart eskaleringen tar plats. Kråkorna i kontrast till fågelkvittret kan ses lika symboliskt som tidigare, dock fyller de kanske andra roller. Kråkorna i detta sammanhanget



HÖGSKOLAN  
DALARNA

fyller funktionen att vara ett störande moment. Det känns lite som att kråkorna symboliserar Percontés upplevelse av O'Keefe, alltså störande. Kråkornas syfte är alltså för att lyfta den irritation som Perconté upplever, men också för att sätta mer tyngd i det som han säger till O'Keefe. Irritationen och frustrationen av störningarna skapar en slags ilsken reaktion hos åskådaren.

#### **2.2.4 Synergi**

Bilden och ljudet jobbar i kontrast. Bilden framhäver det vardagliga och förbipasserande som krockar omedvetet med ljudets händelserika och delvis störande moment. Detta framhäver inte det irriterande, utan det hjälper snarare till med att fånga irritationen mer diskret. Efter en stund sker förändringen och irritationen och frustrationen arbetas fram i samverkan mellan de audiovisuella elementen. Samarbetet får publiken att enklare tas in i den situation Perconté har, och fångar verkligen upplevelsen av hur irriterande O'Keefe är.

När Perconté satt sig ner skapas ett moment av nyfikenhet, det blir publikens utgångspunkt för resten av scenen. Specifikt vid Percontés första irritation skapas nyfikenheten. Redan där börjar man som tittare uppleva situationen ur Percontés perspektiv. När det sedan smäller och Perconté fått nog av rekryten så känner publiken med honom. Därav byggs det anspänning, som lyfts i det audiovisuella, mellan utslagen från Perconté men det leder aldrig mot någon överraskning, snarare mot en bekräftelse av nyfikenheten.

### **2.3 Scen - Synergi - *Den skyldige skytten* - A10 - 40:12**

#### **2.3.1 Sammanhang**

En full soldat har skjutit en av amerikanarnas kamrater och har fångats och sitter nu i ett rum och slås av kamraterna till den skjutne mannen. Två soldater sitter och spelar kort i ett rum bredvid. De vill inte ta del av det som den gripne mannen utsätts för. Spiers kommer in i första rummet och frågar var den soldat han letar efter är någonstans, han syftar på den gripne. Eskaleringen tar plats när Spiers kommer in i sekvensen.

#### **2.3.2 Bild**

Två soldater sitter och spelar kort med täta närbilder som växlar mellan dem. Det klipps plötsligt över till Spiers fötter som rör sig hastigt framåt och kameran är riktad ner och har en viss lutning, bilden är även ur fokus. Kameran följer Spiers fram till en dörr som slås upp och



hamnar i rummet med de två soldaterna. Det klipper till en närbild underifrån på Spiers ansikte och klipper sedan till en bild bakifrån Spiers som sedan skriker "WHERE IS HE".

Eskaleringen sker när Spiers fötter blir introducerade. Det kommer plötsligt och det skiljer sig extremt från de tidigare bilderna. Det som stärker den här eskaleringen är kontrasten som finns mellan bilderna. Trots att en eskalering använder sig av kontraster för att bli etablerad är denna eskalering så drastisk att den blir som en chock. Åskådaren dras snabbt in i Spiers karaktär och hans tydliga ilska vilket följer med i resten av scenen.

### **2.3.3 Ljud**

Någon som slås och folk som lätt hejar på hörs från rummet intill. Två soldater sitter och spelar kort samtidigt som de smått kommenterar på situationen i andra rummet. Fotsteg kommer plötsligt, och musik drar igång. En dörr slår upp till rummet som de två soldaterna sitter i. Spiers som staplat in frågar ilsket om vart "den skyldige" är tre gånger, den tredje gången så högt att det hörs ett litet eko i rummet, och musiken får en liten paus.

Rummet som ligger intill har ett konstant avslöjande för vad som sker. Det gör att åskådarna kan förutspå vad Spiers letar efter när han anländer. Musiken och fotstegen som kommer igång när Spiers faktiskt dyker upp styr upp spänningen, och när Spiers tillslut skriker "Where is he?" så släpps den. Ljudet av dörren som slås upp av Spiers mellan detta ger ett adrenalinpåslag hos åskådaren som genererar en empatisk känsla av ilska. Därefter sympatiserar tittarna enklare med Spiers.

### **2.3.4 Synergi**

Bilden bjuder in åskådarna till en nyfikenhet och förväntan. Detta skapar en förutsättning i hur tydligt ljudet kan uppfattas, då ljudet väljer att skapa en ljudbild som blir avslöjande för miljön. Därmed byggs det ihop till att tittarna kan förutspå vad som kommer hända i samma sekund som Spiers dyker upp. Den upptrappning som det audiovisuella fångar vid förändringen gör att tittarna enklare kan sympatisera med Spiers.

Publiken blir introducerade till två soldater som spelar kort, vilket är grundläggande för nyfikenheten. I sekvensen utnyttjar det audiovisuella anspänningen och trappar upp stämningen i samband med Spiers entré. Hans entré blir förändringen och en överraskning. Den plötsliga förändringen och kontrasten i bilden ihop med smällen av dörren skapar överraskningsupplevelsen.



### **Analys: kapitel 3 - Glädje**

I detta kapitel analyseras scener som framhäver glädje i samband med eskaleringen. Första scenen visar när två soldater kör motorcykel. Det sker en långsam förändring som bygger upp en lycka. Andra scenen skildrar en händelse där en soldat springer "currahee" som straff. Här visas en tydlig kontrast mellan före och efter eskaleringen. Tredje scenen visar en strid där soldater får undsättning av stridsvagnar. I scenen sker det en paus i det audiovisuella och det blir en kontrast mellan lite och mycket.

#### **3.1 Scen - Bilddominant - MC - A3 - 53:38**

##### **3.1.1 Sammanhang**

Amerikanarna är tillbaka i det civila. Två soldater har tagit en motorcykel som de kör vilt på landsbygden, en som kör motorcykel och en som sitter i ett passagerarsäte som är påkopplat. De åker snabbt och kör olovligt, men de njuter och utbrister tjut och skratt. Eskaleringen sker när bilden går från himlen till skogen.

##### **3.1.2 Bild**

Det går från en bild på en ljus himmel till en mörk skog där enstaka ljusstrålar träder fram mellan grenarna. Kameran följer efter en motorcykel med sidovagn ut ur skogen och bilden fylls av ljus. Det klipper över till framsidan av motorcykeln och kameran har en fast men svajig rörelse. I den här delen av sekvensen förbereds åskådaren på att något ska hända. Det byggs upp långsamt men när kameran placeras i skogen skickar det en signal som säger att något är på väg. Den resterande introduktionen sker över tid vilket gör att skogen innehåller eskaleringen. Det klipps över till Malarkey som sitter i sidovagnen med ett lätt leende på läpparna. kameran följer motorcykeln in i en liten by och det klipper återigen över till Malarkey som nu har ett stort leende och nickar till med huvudet som i att, "vi vann".

Eskaleringen som sker i denna scen är när det klipps till skogen. Den är dock inte lika påtaglig som den kan vara i andra tillfällen men den är viktig för att bygga upp den lycka som åskådaren upplever när de ser Malarkey och den andra soldaten åka omkring. Det sker genom att bildligt tillsätta ett mörker som sedan sakta men säkert bryts upp av en ljusare tillvaro precis som soldaterna har upplevt den senaste tiden.



HÖGSKOLAN  
DALARNA

### 3.1.3 Ljud

Musik som är uppiggande spelar. En mörk och djupt låtande vind, som snabbt försvinner, och låter musik ta över helt. En motorcykel hörs tillsammans med glädjetjut från de två soldaterna som kör. Musiken ligger kvar men visar sig vara *Band of Brothers* egna introsång. Senare hörs en hund skälla.

Den djupa vinden är en efterliggande effekt från scenen innan men blir vår startpunkt i denna scenen. Den försvinner dock snabbt, vilket gör att trycket lättas när musiken blir mer dominant. Glädjetjuten är grundande för hur känslan av glädje framstår. Senare när hunden skäller framträder också annat liv i ljudet, som bidrar till livsanden soldaterna har. När låten som spelas visar sig vara en låt som känns igen sedan tidigare blir läget snabbt väldigt peppande och allt som hänt tidigare är nu mer eller mindre släppt.

### 3.1.4 Synergi

Himlen som visas i bilden speglar en frigörelse och en öppenhet. Därefter tillägger ljudet glädje och liv. Tillsammans förbereder de åskådaren för eskaleringen som kommer. Eskaleringen bygger vidare på det som redan etablerats. Bilden rör sig mer mot en glädjande symbolik och ljudet upplevs som peppande och ger en livslust.

Basen för scenens nyfikenhet är himmelen. Det audiovisuella ger inte någon tydlig information utan lämnar mycket till tolkning. Däremot förmedlar både ljudet och bilden en tydlig emotion: glädje. Eskaleringen överraskar åskådaren men behåller den känsla som etablerats innan eskaleringen. Det gör att eskaleringen lämnar åskådaren med ökad nyfikenhet.

## 3.2 Scen - Ljuddominant - *Ensamme joggaren* - A1 - 17:22

### 3.2.1 Sammanhang

Efter att ha misslyckats enligt sitt befäl, har en ensam soldat blivit beordrad att springa en utvald sträcka, döpt Currahee. Soldaten kämpar joggande upp för en grusväg som ett straff. Ensam ser situationen kämpig ut men när plötsligt kamrater ansluter sig förändras inställningen. De joggar vidare tillsammans. Eskaleringen sker när kamraterna ansluter sig.



HÖGSKOLAN  
DALARNA

### 3.2.2 Bild

Åskådaren blir introducerad till en skog där kameran långsamt vinklas ner och visar en väg med en ensam soldat som joggar. Det klipps till en helbild på soldaten som passerar kameran och försvinner ut till höger. När soldaten passerat ur bild klipper det över till en bild framifrån soldaten som fortfarande är i helbild. Kameran åker bakåt och är lätt skakig. Det klipps över till en bild som är rakt bakifrån soldaten. Kameran är låg och riktas uppåt vilket förstärker känslan av det är en brant backe soldaten joggar uppför. En efter en dyker tre ytterligare soldater upp. De kommer in i bilden från vänster i bild sen till höger och slutligen till vänster och placerar sig sedan bredvid den första soldaten. Eskaleringen sker när kameran placeras bakom soldaten. Innan den bilden är det öppna bilder med mycket luft och åskådaren kan i lugn och ro ta åt sig av informationen som ges bildligt. När kameran sedan placeras bakom soldaten blir bilden tung och åskådaren känner varje fotsteg som soldaten tar. Detta gör att när de andra tre soldaterna kommer ikapp och börjar jogga bredvid får åskådaren ett hopp, en glädje. Det hela känns lite bättre. Det går därefter till en halvbild framifrån och åskådaren blir introducerad till den grupp som nu bildats. Till sist klipps det ut till en helbild framifrån där åskådaren är tillbaka till öppenheten.

I samband med att eskaleringen sker, ökas vikten i soldatens fotsteg och kameravinkeln får backen att upplevas som brantare. Det gör att soldaterna som dyker upp lättar på ett mycket kraftigt tryck och åskådaren upplever en kraftig förändring kring upplevelsen av scenen.

### 3.2.3 Ljud

Musik ligger på en dyster stämning i öppningen. Syrsor låter i bakgrunden. Musiken tonas ut. Tunga steg och andetag kommer från en joggande soldat. Små ljud från fåglar hörs också. Musiken tar ny ton och låter nu mera spännande. Packningen och utrustningen som soldaten har låter tung. Sedan hörs det hur nya fotsteg kommer fram, andetag från andra soldater hörs samtidigt som de avslöjar sig. Musiken tar fart och blir inspirerade, soldaterna och bakgrunden förblir densamma som tidigare.

När allt introduceras från den dystra stämningen så blir musikförändringen väldigt markant och därmed intressant. Det hörs också hur jobbigt soldaten tycker att situationen är genom stegen, utrustningen och det konstanta bakgrundsljudets syrsor som skapar viss



HÖGSKOLAN  
DALARNA

dissonans. När det dyker upp andra soldater som stöd så höjs musiken till det mer inspirerande läget, från att tidigare blivit noterad och gjorts mer intressant. Åskådaren stimuleras emotionellt att finna mer glädje i den kamratskap soldaterna visar för varandra, för att våga upp att diegetiska ljudet pekar på hur jobbigt detta är för bara en individ.

#### **3.2.4 Synergi**

Scenen introduceras med att det audiovisuella lägger fram en upplevelse som känns jobbig och tung. Genom ljudet lyfts irritationen fram och i bilden ensamheten. Ihop blir det något påfrestande jobbigt och det går att känna med den ensamma soldaten. När det sedan sker en förändring blir läget annorlunda, det tunga släpper i bilden och glädjen framhävs i ljudet. Tillsammans fångas inspirationen i kamratskapet och broderligheten. Trycket lättas och glädjen framhävs ordentligt.

Utgångspunkten för nyfikenheten tittarna får är stunden den ensamma joggaren introduceras. När det då kommer fler soldater förändras inställningen och situationen, det uppstår en överraskning. Den sätter nya grunder för tittarnas förståelse över sammanhanget och synen på männen; en ny nyfikenhet som blir förknippad med glädje. Känslan får extra effekt ihop med kontrasten i förändringen hos det audiovisuella.

### **3.3 Scen - Synergi - *Stridsvagnskompaniet* - A3 - 44:00**

#### **3.3.1 Sammanhang**

Amerikanarna har hamnat i en strid som plötsligt vänt sig emot dem, de ser ut som att deras kompani är ensamma kvar mot tyskarna. Till undsättningen kommer "2nd armored" som är ett amerikanskt stridsvagnskompani. De blir räddarna i nöden och får amerikanarnas kämparanda att skina. Tillsammans vinner de striden. Eskaleringen sker ihop med Winters skrik i sekvensen.

#### **3.3.2 Bild**

Mitt i en strid mellan tyska och amerikanska soldater, rullar plötsligt en stridsvagn fram ur ett buskage. Kameran vibrerar när stridsvagnen rullar fram. Det klipps till tre soldater som sitter i ett skyttevärn som reagerar på stridsvagnen. Det är en tät och tung bild som fylls av de två soldaternas ansikten. Bilden visar sedan stridsvagnen avfyra ett skott samt en till reaktionsbild på de två soldaterna. Det klipps till tyskarnas sida av fältet och skottet träffar





marken. Bilden är öppen och visar många tyskars reaktion. Det går över till en ocentrerad bild på Winters som börjar ur fokus. Det sker en kort justering men behåller en skakighet i kameran. Winters skriker "Let's go poor it at them!" och det klipper till en soldat som ligger vid en kulspruta som hastigt börjar skjuta och kameran börjar skaka.

I den här scenen går det från en hektisk strid som går dåligt för amerikanerna till att det rullar in stridsvagnar. Stridsvagnarna introducerar en kort paus i situationen som sedan dras igång efter att Winters skriker. Eskaleringen sker i samband med att soldaten börjar skjuta med kulsprutan och åskådaren dras in i striden hastigt. Pausen som blir till innan eskaleringen gör att åskådarna, när det plötsligt går tillbaka till strid, upplever samma lycka som soldaterna gör när de äntligen får undsättning.

### **3.3.3 Ljud**

En strid hörs, vapen avfyras vilt. Stridsvagnsmotorer hörs plötsligt, träd och buskar fälls och fördärvas. En tank avfyrar ett skott som träffar marken och exploderar. Winters skriker hoppfullt och en stridsvagn hörs rulla framåt. En soldat gör iordning ett maskingevär och skriker samtidigt som han börjar avfyra. Mer maskingevär hörs och mer stridsvagnar låter som att de kommer fram. Det är som att allt utbrast i total strid.

När det i detta fall går från samma ljud till mer av samma ljud så blir de små sakerna mer avgörande. Winters betoning på repliken blir avgörande för om känslan finns eller inte. Den är gjord så att det framkommer ett visst hopp i att situationen är räddad, vilket i sin tur gör att glädjen faller fram. Det som sker tekniskt är enbart mängden. Mängden av vapen som avfyras, hur ofta det görs, och hur tätt allt ljud spelas upp är det som avgör skillnaden. Kontrasten mellan före och efter gör alltså att det känns som att striden bokstavligen sparkas framåt och får i sammanhanget glädjen med sig.

### **3.3.4 Synergi**

Bilden skildrar en hektisk situation. Ljudet bidrar till det men har inte det hektiska som fokus. Ljudet jobbar mot att bygga en kontrast, som framhävs först i samband med förändringen. Där jobbar det audiovisuella med att lyfta fram glädjen och hoppet i situationen. Sekvensen blir peppande och tittarna blir hoppfulla och fyllda med glädje.

Publikens nyfikenhet har grundat sig i situationen före stridsvagnarnas ankomst, när allt ser ut att gå illa. Anspänningen byggs upp i det audiovisuella genom det hektiska och



tittarna upplever situationen som att det kommer gå illa. När sedan stridsvagnarna kommer sker en överraskning som förhöjs med soldaternas reaktioner. Därmed bryts anspänningen och nyfikenheten förändras.

### **Analys: kapitel 4 - Avsmak**

I detta kapitel analyseras scener som framhäver avsmak i samband med eskaleringen. Första scenen skildrar soldater som njuter av en måltid, där de blir plötsligt avbrutna av Sobel. Andra scenen handlar om när Bull försöker undkomma att bli upptäckt av tyskarna, här finner vi ett oväntat utfall av emotion. Tredje scenen visar hur Webster kommer tillbaka till sina kamrater efter att ha legat på sjukhus. Scenen framhäver konflikten som bildas av personlighetsförändringen hos soldaterna.

#### **4.1 Scen - Bilddominant - *Spagetti* - A1 - 21:20**

##### **4.1.1 Sammanhang**

Winters har fått i uppgift att servera något gott åt kompaniet av Sobel. Kompaniet sitter nu och njuter av spagetti som de sällan annars gör. Soldaterna skapar diskussioner om innehållet av maten men äter ändå vidare. In stampar Sobel och avbryter soldaternas måltid, genom att tvinga dem springa "Currahee." Soldaterna lyder order och ger sig av mot kullen. Eskaleringen händer när Sobel plötsligt dyker upp.

##### **4.1.2 Bild**

Det visas täta bilder av soldater som äter. Bilderna är delvis ur fokus och kameran rör sig mycket men tolkas inte som skakigt. Det är mycket rörelse och åskådaren har inget tydligt objekt att lägga blicken på. Det byts sedan över till en mer dialogvänlig komposition. Bilden blir mer stabil och det finns ett tydligt fokus men det allmänna kaoset i matsalen består. Det kommer en plötslig bild på Sobel i halvbild när han snabbt kommer ingående i matsalen. Kameran gör en tilt upp i taket och Sobel fortsätter förbi kameran. Det klipper över till en helbild på matsalen som visar Sobel gående i mitten. Alla soldater reser sig upp plötsligt och till sist springer soldaterna ut.

Eskaleringen sker när Sobel kommer in. I början av scenen etableras ett kaos kring hur soldaterna reagerar när de får god mat. Trots kaoset som syns i bilden upplevs ändå en



HÖGSKOLAN  
DALARNA

road miljö. När väl Sobel kommer in, justeras upplevelsen plötsligt. Bilden som visar Sobels entré bryter kraftigt den miljö som byggts upp och åskådaren förstår vad som är på väg att hända. Precis efter eskaleringen försvinner allt kaos som tidigare råddigt och ersätts med en avsmak för vad Sobel planerar. När soldaterna sen får orden springer alla ut ur matsalen och det går tillbaka i kaoset. Eskaleringen tar bort det som tidigare etablerats och börjar om på nytt. I slutändan är berättandet densamma före och efter eskaleringen men det är en annan emotion.

#### **4.1.3 Ljud**

En stor grupp soldater som hörs och talar när de sitter och äter i en matsal är det som fyller bakgrunden. Plåtbrickorna och besticken som trycks mot tallrikarna fyller ut atmosfären ytterligare. Mitt i några soldaters diskussion så piper något, likt ett digitalt ljud som från en mikrovågsugn. Ett snabbt handtag dras ner och ett konstigt blåsljud hörs. Detta följs tätt med en visselpipa som hörs i fullt blås. Sobel kommer bestämt in med stövlar på fötterna som slår hårt i trägolvet. Han skriker åt männen och alla ställer sig upp. Plötsligt är matsalen tyst, allt som hörs är Sobel som nu skriker instruktioner åt männen.

Den största kontrasten som uppstår i sekvensen är tystnaden efter att alla soldater står upp, till hur det var när alla satt och pratade eller åt. Tystnaden uppstår uppenbarligen som en effekt av den militära hierarki som existerar men blir också talande för soldaternas avsky av Sobel i situationen. Det konstiga ljudet som kommer är troligtvis början till ett fullt blås i visselpipan, men det låter så underligt och plötsligt att det förvirrar och förvånar åskådaren. Antagligen är det så det är tänkt att upplevas Det fungerar som ett rikttningsbyte och gör att tittarna kan uppleva situationen tillsammans med soldaterna.

#### **4.1.4 Synergi**

Både bilden och ljudet bygger upp en förvirrande situation. Bilden har ett kaos kring sig och ljudet förstärker det med en variation av olika ljud och en förvirrande stämning. Kaoset i bilden hinner precis släppa när ljudet gör en hastig förändring till följd av att bilden gör detsamma. Bildens rörelse avviker från vad den tidigare visat och går därefter till en kort stillsamhet. På samma sätt tystnar ljudet direkt efter en kraftig upptrappning. Det kopplas till Sobel och det audiovisuella framhäver en avsmak för honom.



Nyfikenheten för åskådarna grundar sig när soldaterna får maten uppslevad. Soldaterna hamnar i en ovanlig situation där de visar tydlig lycka, vilket i sin tur, skapar ett kaos. Kaoset skapar anspänning i situationen. Åskådaren dras in i detta för att sedan plötsligt bli utdragna via eskaleringen som framhäver en överraskning.

## **4.2 Scen - Ljuddominant - *Ensamvarg* -A4 - 47:00**

### **4.2.1 Sammanhang**

Bull har separerats från sitt kompani, han gömmer sig nu i en lada i samma by som de nyss anfällt. I ladan har två civila hittat Bull och hjälper honom med en skada från striden. Tyskar som behållit ockupationen av byn letar nu igenom den efter amerikaner. När tyskarna kommer till ladan gömmer sig Bull och de civila kvickt för att undkomma tyskarna, samtidigt tappar Bull en blodig trasa. Tyskarna söker igenom ladan men på vägen ut hittar den siste tysken den blodiga trasan från Bull. Bull blir nu tvungen att hantera tysken för att undkomma att fler tyskar hittar honom. Med bajonett anfaller han tillslut tysken som nervöst fortsatt undersöka ladan. Eskaleringen sker när Bull tar livet av tysken.

### **4.2.2 Bild**

Scenen introduceras med en bild bakifrån Bull med tysken i fokus. Bull är till vänster i bild och det är bara hans högra sida som visas. Bull börjar röra sig framåt och det klipps till motsatta sidan där tysken visas i närbild och Bull kommer springandes mot tysken. De börjar slåss med varandra. Bilderna är täta och kamera skakar. Det klipps ofta och det används många vinklar. Då och då visas en av de civila, en liten flicka, i närbild då hon ser på striden. Till slut lyckas Bull få ner tysken på marken och i samband med detta klipps det till en bild utifrån flickan perspektiv. Till sist visas Bull i närbild med blod i ansiktet, stirra på flickan.

Eskaleringen äger rum när Bull dödar den tyska soldaten. Bilden som kommer i samband med att Bull hugger tysken med sin bajonett är mörk och otydlig. Bull och tysken blir två silhuetter i ladans öppna dörr. Åskådaren blir under hela processen utsatt för flickans reaktion. När sedan eskaleringen sker är åskådaren placerad i hennes situation. Bilden framhäver det genom att delvis dölja identiteten på Bull och tysken samt genom att placera dem på ett långt avstånd. Efter eskaleringen visas en närbild på Bull med ett blodigt ansikte vilket framhäver det obehag som flickan känner inför hela situationen.



### 4.2.3 Ljud

Flygplan låter från avstånd men börjar nu komma rakt ovanför och tar över ljudbilden. Tysken ropar i byggnaden efter någon som han tror gömmer sig. Bull smyger sig på tysken med bajonett färdig på sitt gevär. Tunga andetag hörs medan de slåss, och tysken låter högljudd när han försöker blockera Bucks tuffa slag. Tysken förlorar livet efter att han trillat och Bull hugger honom med sin bajonett två gånger. En explosion hörs på avstånd. Andetagen är något lugnare men det hörs hur andfådd Bull är när han sitter över den döde tysken. Musik kickar igång, det låter lite mystiskt.

Flygplanen till en början ökar i samma takt som Bull gör sig iordning för att anfälla. De upplevs naturligt inlagda men fyller många logiska syften. Faktumet att det blir överröstande för deras slagsmål är välplacerat och uttänkt. Men att de bygger upp atmosfären likt en rullande storm är mer diskret. Det ihop med tyskens skrik som kommer emellanåt, bidrar till gestaltningen av en otäck miljö. Sen att det avslutas med tyskens sista dödsrop ger nästan upphov till ett fysiskt äckel genom den emotionella realismen. Strax därpå slår en explosion ner långt borta, det blir som klumpen i magen. Den mystiska musiken håller kvar oss i den känsliga och obekanta känslan som framhävts.

### 4.2.4 Synergi

Det audiovisuella jobbar ihop och skapar en upptrappande känsla. Medan ljudet framhäver den otäcka miljön jobbar bilden fram en upptrappande känsla och flickans perspektiv. Ihop upplevs det väldigt nagelbitande. Sedan utvecklas det hela mot ett tungt framställande av situationen. Ljudet formar en äcklig upplevelse som sätter en klump i magen och bilden utlöser en förvåning. Det blir tillsammans en väldigt frånstötande upplevelse. Det är skapt så att tittarna inte vill förknippas med Bull i situationen, snarare sympatiseras det med flickan som vittnat på händelsen i sekvensen.

Nyfikenheten skapas stunden tysken hittat den blodiga trasan. Därifrån byggs anspänningen som i sin tur får väldig effekt ihop med de upptrappande momenten som sker audiovisuellt. När sedan tysken mist livet sker en kraftig förändring, inte en oväntad men från en situation som upplevts nagelbitande övergick det till en avsmak mot Bull. Förändringen blir en överraskning och den blir även en större insikt i innebörden av situationen.



Nyfikenheten som tittarna har blir ännu större i sambandet, och förståelsen för allvaret sparkas framåt på grund av hur det audiovisuella speglar händelsen.

### **4.3 Scen - Synergi - *Fyra månader senare* - A8 - 4:57**

#### **4.3.1 Sammanhang**

Amerikanarna har genomgått Bastogne och det hårda motståndet från tyskarna. De är nu på väg till ett nytt ställe som de ska försvara framöver. Webster kommer nu tillbaka efter att ha varit på sjukhuset i fyra månader och har därför inte deltagit i striderna runt Bastogne. Han letar upp sina tidigare kamrater i kompaniet men får inte det bemötande som han väntat sig. Han får också förklarat för sig att ett flertal personer inte längre kan delta i kriget. Eskaleringen är när Webster pratar med soldaterna i tredje lastbilen han passerar.

#### **4.3.2 Bild**

Scenen börjar med att en kamera tiltar ner från himlen och visar till slut ett tåg av lastbilar samt en jeep som kör in från vänster. Webster kliver ur jeepen och kameran följer efter honom när han går längs lastbilarna. Kameran är ostadig och det upplevs som att den inte riktigt vet vart den är på väg. Kameran reflekterar det Webster upplever i den här situation då kameran stannar upp och blir mer stabil när han ser en soldat han känner igen. Webster fortsätter vidare till nästa vagn och det klipps till en närbild från sidan och han slänger upp sin väska på flaket. Slutligen sker eskaleringen i form av en panorering över soldaterna som sitter på flaket. Bilden visas från Websters perspektiv. Kameran är riktad uppåt och bilden åskådarna blir visade upplevs främmande.

Eskaleringen sker i samband med att åskådaren verkligen sätts in i Websters position då bilden använder sig av en point-of-view. Efter att ha sett vad soldaterna upplevde i Bastogne i tidigare avsnitt förstärker det den distans som finns mellan Webster och resten av soldaterna. Samtidigt som åskådaren, utifrån Websters perspektiv, upplever ett utanförskap, så relaterar åskådaren till soldaterna som sitter på flaket. Åskådarna har, tillsammans med soldaterna, upplevt krigets motgångar. Därav upplever åskådarna också samma avsmak för Webster som soldaterna gör i den situationen.



HÖGSKOLAN  
DALARNA

### 4.3.3 Ljud

Stora motorer hörs, pedaler lättas och trycks sedan på igen, fram och tillbaka. Andra män hörs tala vid sidan av vägen. Webster närmar sig lastbilen och motorerna dämpas när de börjar tala med varandra. När Webster senare i konversationen frågar om Hoobler så släpper föraren på pedalen markant, och motorn låter djup muttrande.

Den markanta skillnaden på när motorn står och rullar och på när den trycker nätt framåt hörs tydligt. Motorn blir vår guide i stämningen, den låter trött och tung. Långsamt kämpar den sig framåt, några steg i taget. Männen som åker i den gör inga ljud ifrån sig, de sitter som ett med lastbilens rumlande. När rumlandet av motorn sänks blir det som att människans symbios med lastbilen störs och det uppstår en irritation. Det blir symbolisk för människans reaktion mot Webster och hans, i deras ögon, dumma frågor.

### 4.3.4 Synergi

Scenen introducerar en återförening för Webster vilket framhävs av bilden. Ljudet däremot, speglar en tunghet och en trötthet. Ljudet framhäver även de andra soldaternas perspektiv genom lastbilarna. Synergien mellan ljudet och bilden påvisar att Websters återkomst är tung och innehåller mycket motstånd. Eskaleringen för med en kraftig förändring i det bilden visar. Det går från en mer lättsam syn på situationen till att åskådaren upplever en känsla av avsky. Ljudet framhäver i samband med detta en irritation. Ljudet och bilden bygger upp de andra soldaternas perspektiv och ställer det mot Websters, vilket skapar en konflikt inom åskådaren.

Tittarna får Websters humör som grund för nyfikenheten. Webster som är motiverad att komma tillbaka och träffa sina nu förändrade vänner. Det märks tydligt i de tidigare vagnarna att Webster inte är på samma nivå som de andra soldaterna, genom det uppstår det anspänning. När då Webster blir bemött av männen i denna vagn har tittarna redan förstått att hans inställning inte är densamma som de andras. Därmed får publiken en bekräftelse av nyfikenheten de erhållit tidigare.

## **Analys: kapitel 5 - Rädsla**

I detta kapitel analyseras scener som framhäver rädsla i samband med eskaleringen. Första scenen visar stunden amerikanerna gör sig iordning för invasionen. Exemplet visar en bra



kombination mellan ljud och bild som verkligen framhäver en av flera emotioner. Andra scenen handlar om hur tre soldater stöter på en full soldat på en väg, där en komplex synergi bildas utifrån eskaleringen. Tredje scenen tar oss långt in i historien där ett rykte om en tysks inblandning i ett arbetsläger gått runt Skildringen före och efter eskaleringen är ett bra exempel på vilka typer av medel som kan användas som kontrast.

## **5.1 Scen - Bilddominant - *Boarding* - A1 - 101:42**

### **5.1.1 Sammanhang**

Dagen som amerikanerna gjort sin träning inför är kommen. En trupp är utrustad och samlad sittandes vid planet, helt redo för att kliva på det som ska ta dem mot Frankrike. Winters hjälper soldaterna resa sig en efter en. Med sina tunga utrustningar rör de sig mot trappan in till planet och börjar därefter kliva på planet. Eskaleringen sker i samband med att soldaterna börjar kliva på.

### **5.1.2 Bild**

Det börjar med en bild på Winters som står framför soldaterna som sitter på marken i väntan på att kliva på planet. Winters har mycket luft omkring sig och är centrerad i bild. Det framhäver ett lugn inför situationen. Han tar ett steg fram och hjälper en av soldaterna upp. Det klipps till en bild inifrån flygplanets dörr och den första soldaten börjar kliva på samtidigt som den andra får hjälp att resa sig. I denna bild börjar åskådaren ana att något är på väg att hända. Bilden är allmänt instabil. Tittarens fokus ligger på det som syns utanför dörren men samtidigt rör sig kameran på insidan av planet, vilket gör att åskådarens fönster ut mot världen konstant ändras. I bilden som följer ligger kameran precis bakom Winters när han hjälper en soldat upp. Sedan klipps det till när Winters hjälper nästa soldat upp. Kameran har samma position men ligger nu på Winters andra axel. Det klipps likadant vid varje soldat Winters hjälper. Det sker små tidshopp. Precis efter att Winters fått upp soldaten nickar soldaten till och sen klipps det direkt till när nästa soldat hjälps upp.

I denna sekvens är eskaleringen placerad mellan bilden inifrån flygplanet och bilden där Winters hjälper en soldat upp i närbild. Åskådaren blir först introducerad till flygplanet där perspektivet gör att åskådaren upplever ett motstånd mellan insidan och utsidan. När





HÖGSKOLAN  
DALARNA

soldaterna sen reser på sig vet åskådaren att de är på väg genom det motståndet och det förstärks med hjälp av tidshoppen.

### **5.1.3 Ljud**

Stora propellrar hörs i bakgrunden. Händerna låter hårt träffande med en mjuk ton när Winters tar tag i soldaterna. Musiken tuggar mörkt igång i bakgrunden. Första soldaten upp tar tunga, lite släpande steg mot planet. Musiken kommer igång och låter som en dystrare version av introlåten. Fler handtag, arbetande män och utbristande andningar låter när männen reses en efter en med hjälp av Winters.

Atmosfären upplevs som tung. Allt låter tungt, mörkt och stort. Musiken är dyster och allt som upplevs i ljudet är tungt och mörkt, det blir dystert. Men inte ledsamt dystert utan snarare jobbigt dystert. Det är som en frustration ligger under huden som kämpar sig upp. När allt blir så mörkt, bokstavligen och symboliskt, så blir sammanhanget skrämmande. Tankarna som kommer om hur soldaternas liv i denna stund kommer bli förändrade för alltid blir uppenbar, och rädslan för vad som kommer att hända griper tag i stunden.

### **5.1.4 Synergi**

Soldaterna sitter på marken väntandes på att färdas mot kriget. Bilden framhäver en oro och en nyfikenhet. Ljudet däremot, lägger tyngden, och visar ett mörker samt en dyster tillvaro. Tillsammans skapar detta en tung oro. Nyfikenheten som bildas trycks undan och åskådaren undviker att utforska den nyfikenheten då dysterheten ligger över som ett tak. Nyfikenheten leder åskådaren vidare till eskaleringen och oron ökar till en rädsla. Situationen upplevs skrämmande och ljudet framhäver en frustration.

Soldaterna sitter på marken och tillsammans med dem upplever åskådaren en nyfikenhet och anspänning vilket sätter grunden för situationen. Därefter bekräftas vår nyfikenhet och anspänningen ligger på och driver hela situationen framåt. Det är soldaterna som driver emotionerna och det är genom dem som åskådaren upplever förändringen när de kliver på planet.



## 5.2 Scen - Ljuddominant - *Fyllot* - A10 - 36:49

### 5.2.1 Sammanhang

Tre amerikaner åker med en Jeep en sen kväll och möts av en samling bilar på en ensam väg. Det visar sig vara en annan soldat som orsakat stoppet. En av amerikanerna från Jeep:en kliver ur och ser snabbt att civila dödats och möts i samma stund av en full och beväpnad soldat. Han konfronterar den beväpnade soldaten för att kunna hjälpa honom och att avväpna honom. När den beväpnade soldaten bestämmer sig för att smita höjer jeepföraren sin röst mot soldaten. Soldaten skjuter då jeepföraren i huvudet och smiter iväg med en bil. Det sker en förändring när föraren kliver ur jeepen, och en annan förändring när skottet avfyras.

### 5.2.2 Bild

Föraren kliver ur jeepen som precis stannat och börjar gå mot soldaten. Det klipps till en skakig närbild framifrån föraren. Det är en tät bild och förarens ansikte har stort fokus. Det går sedan över till en bild bakifrån föraren. Bilden visar honom till vänster i bild medan fokuset ligger på en död tysk. Föraren fortsätter gå mot soldaten och soldaten närmar sig föraren vilket visas genom en sprucken vindruta. Det fortsätter att klippas mellan dem med några avvikelser och slutar med att föraren blir skjuten.

Eskaleringen i bilden sker när föraren visas i närbild efter att han klivit ur jeepen. Innan den bilden kommer så används bara halvbilder och kameran är någorlunda stabil. Efter eskaleringen blir bildkompositionen inkonsekvent och kameran är mer skakig. När eskaleringen tar sin plats blir det en skillnad i säkerheten som upplevs. Det går från en normal åktur som det går att relatera till, till en situation som är bortom vår förståelse. När skottet väl kommer och föraren blir skjuten blir det inte den chock som det skulle blivit utan eskaleringen. Åskådaren förväntar sig att något kommer att ske, något obehagligt. Bilderna mellan skottet och eskaleringen bygger upp känslan och åskådaren får till slut sin belöning.

### 5.2.3 Ljud

Motorljud från en jeep hörs. Soldater snackar i jeepen, allt känns ganska lugnt. En liten stund senare bromsas jeepen och lämnas puttrande i bakgrunden, då försvinner lättheten i lugnet och fram kommer en lite märklig känsla. Soldaten som körde går fram med blöta kliv och konfronterar den fulla soldaten som delvis blockerat vägen framför honom. Vind noteras



också framträda i samma skeende. När den fulla soldaten svarat så hörs två skrik från en räv på avstånd. En liten stund senare försöker den fulla soldaten ta sig därifrån. Då säger föraren väldigt högt åt honom att hejda sig. En pistol avfyras från den fulla soldaten och träffar föraren. En till motor startas och soldaterna som satt kvar i jeepen skriker nu samtidigt som de hoppar ur jeepen för att rädda den pistolträffade soldaten.

Vinden ligger väldigt tyst men är nästan ilande, den kyler ner situationen så att det upplevs något otäckt. Jeepens motorljud ligger rumlande i bakgrunden och försvinner inte, men noteras heller inte så mycket när soldaterna väl börjar tala. Räven som låter i bakgrunden är till ytan lite otäck. Det upplevs som ett kort skrik men är också väldigt obekant. Efter lite efterforskning visar sig ljudet vara väldigt likt ett varningsskall. Ljudet är både otäckt och främmande så som situationen, men också att det finns en varningssignal, blir väldigt talande i sammanhanget. Dialogen har varit någorlunda lugn genomgående men när föraren klämmer ut ett rop efter den fulla soldaten så känner man hur allt dras igång. Den otäcka miljön ihop med situationen upplevs som rädsla.

#### **5.2.4 Synergi**

Ljudet och bilden framför en kall känsla till åskådaren. Till en början känns allting lugnt i det audiovisuella men detta ändras kvickt efter att soldaten lämnat jeepen. Efter detta bidrar det audiovisuella tillsammans mot en otäck känsla. Rädslan framkommer i det audiovisuella och publiken styrs mot en ängslighet.

I sekvensen kan två förändringar uppfattas. En sker när jeepföraren kliver ut, och en när skottet avfyras. Skillnaden blir hur skottet påverkar åskådaren. Bortser vi från förändringen när jeepföraren kliver ut, blir skottet som en överraskning, men gör vi inte det blir skottet bara ytterligare en nyfikenhet, dock så kommer inte åskådarna att bortse från den första förändringen då de ser sekvensen kronologiskt i avsnittet. I ljudet blir det ingen större skillnad i första förändringen, men i bilden händer det motsatta, vice versa i andra förändringen. Bortser vi alltså från första förändringen bevisar det att bilden i detta sammanhang avgör hur skottet uppfattas. Dock är det fortfarande ljudet som är dominant, då ljudet är det som styr och framhäver rädslan i allmänhet.



### 5.3 Scen - Synergi - *Ryktet* - A10 - 31:24

#### 5.3.1 Sammanhang

Ett rykte har yttrats om att en tysk skulle ha varit delaktig i ett arbetsläger. Liebgott, Webster och en till har tagit sig ut på landet för att besöka tysken. Webster verkar dock vara emot antagandet av att ryktet skulle vara sant. Liebgott och Webster har en diskussion som sedan slutar med att Liebgott ändå bryter sig in i tyskens hem och konfronterar honom.

Eskaleringen sker när Liebgott slår upp dörren.

#### 5.3.2 Bild

Scenen börjar på en bild utomhus där Liebgott står och pratar med Webster i närbild. Det går även att urskilja en tredje soldat i bakgrunden. Det är en ljus bild med varma färger och trots den täta bilden på Liebgott och Webster upplevs bilden som öppen. Det klipps till en mörk dörr i extrem närbild och den slås hastigt upp av Liebgott. På insidan syns tysken som står i ett kök och Liebgott kommer hastigt in från vänster i bild med sin pistol dragen. Webster och den andra soldaten kommer efter och söker igenom huset snabbt. Kameran följer kort Webster och den andra soldaten men fortsätter sedan långsamt in mot Liebgott och tysken. Kameran skakar mycket genom hela tagningen. Åskådarna får se två korta närbilder, först en på tysken och sedan en på Liebgott. Bilden på Liebgott är tagen från sidan och underifrån. Det klipps tillbaka till den handhållna kameran och ligger kort kvar på Liebgott och tysken varpå kameran följer Webster ut ur huset.

Eskaleringen sker när Liebgott smäller upp dörren och kliver in i huset. Närbilden på Liebgott är också en eskalering dock inte lika markant. Den första eskaleringen sätter ton på sekvensen och den andra förstärker det som redan etablerats av den första eskaleringen. Majoriteten av den här sekvensen är en lång tagning med handhållen kamera. Detta gör så att publiken blir som ett observerande öga för situationen. Den emotionella upplevelsen i den här sekvensen bygger på det som visats i tidigare avsnitt, nämligen när de hittar ett koncentrationsläger.

#### 5.3.3 Ljud

Fåglar och vind täcker bakgrunden medan Webster och Liebgott diskuterar. Fotsteg som trampar ner gräs och jord låter från amerikanerna. Dörren smälls in och en gryta slår i



HÖGSKOLAN  
DALARNA

marken. Ett stekljud från spisen tar över ljudbilden tillsammans med fotsteg och vapnets metalliska ljud. Fotstegen trampar hårt på stengolvet men började något mjukare på trätrappan in i rummet.

Kontrasten mellan världen utanför huset och innanför är det som skapar oro. Ljudbilden börjar med mjuka och fina ljud som fåglar, vind och fotsteg i gräs. Den går sedan över till hårda och jobbiga ljud, som stekljudet och fotsteg mot stengolvet. Kontrasten skapar en förvirring och oro i ljudbilden där nästan allt ljud vänds upp och ner på några fragment av en sekund. Dörrens plötsliga smäll underlättar också för ljudmixens byte mellan ljudatmosfärerna och bidrar med effekt i förvirringen som uppstår. Publiken får en inblick i hur överraskande amerikanerna blir för tysken som står inne i hemmet.

#### **5.3.4 Synergi**

Det audiovisuella arbetar fram en lugn känsla ihop. Bilden får fram nyfikenheten och hintar mot en lätt oro. Kontrasten i det audiovisuella efter förändringen blir som en bas för den otäcka upplevelsen i känslan. Förändringen sker plötsligt och tittarna dras in i en förändring som blir lika förvirrande för dem som för tysken. Ljudet går över till det hårda och framhäver en kontrast. Samtidigt skapar bilden en osäkerhet, tillsammans får de tydligt fram en känsla av rädsla.

Samtalet utanför skapar grunden för nyfikenheten och leder publiken mot att förstå Webster, sekvensen tar alltså Websters sida. Därav så blir förändringen otäck och framhäver en rädsla när allt plötsligt slängs ut över tysken. Dock blir det inte en överraskning. Allt fortsätter på samma spår som diskussionen Webster och Liebgott haft. Det vill säga att nyfikenheten blir bekräftad.

#### **Resultat & Slutsatser**

I en scen börjar filmskaparna med att etablera en grund med hjälp av bilden. Utifrån den grunden bygger filmskaparna vidare utifrån den grunden för att till sist göra en förändring, alltså en eskalering. Eskaleringen uttrycks olika beroende på vad som tidigare etablerats. Om en scen börjar med ett lugn behöver bilden bryta lugnet eller, i sällsynta fall, utveckla lugnet till en ny nivå. Filmskaparna använder sig alltså av kontrasten i bilden för att skapa en plötslig upptrappning som möjliggör en förändrad uppfattning för åskådaren. Kontrasten kan



ta många olika former. I *Band of Brothers* används ofta obalans och rörelse, eller brist på rörelse, vid en eskalering i bilden. I scen 1.1 används brist på rörelse för att etablera en personlig förändring hos karaktären. Till synes finns det en koppling mellan vilka tekniker som används vid en eskalering och på vilket sätt åskådaren ska tolka dem. Till exempel så bygger scener med en kraftig ökning i obalans, generellt, en anspänning. Inför en eskalering etableras ofta en koppling till en eller flera karaktärer. Det leder till att bilden framhäver det karaktären upplever. I scen 4.3 används en point-of-view för att förtydliga kopplingen till en karaktär. När det väl etablerats från vilket perspektiv som situationen ska tolkas appliceras emotioner. Syftet med att etablera ett perspektiv innan emotioner läggs till, är för att skapa ett förhållningssätt. Kortfattat så används bilden som ett verktyg för att förmedla en eller flera karaktärers emotioner och för att styra åskådarens fokus för att få denne att uppleva situationer på ett specifikt sätt.

Ljudet i samband med eskaleringar används ofta som en kontrastbyggare. Filmskaparna utnyttjar det faktum att en förändring ska ske. Därmed kan två olika atmosfärer byggas upp, en före och en efter. När de vill framhäva en känsla extra tydligt kan detta göras så att bakgrundsljudet och ljudobjekten som används är, som exempel mjuka före och hårda efter. På så sätt blir det en kontrast. Mängden ljud kan också skapa en kontrast, dock på ett sätt som snarare trappar upp stämningen och ökar känslan. När det går från lite bakgrundsljud till mycket eller många olika ljud, på kort tid, blir det väldigt omtumlande och därför upptrappande. Flera bakgrundsljud kan tänkas fylla ett syfte att skapa mer liv i ljudbilden, men i exemplet 2.2 används det som ett sätt att inte bara fylla, utan att också upplysa om att något förändrats, då ljudbilden långsamt blev tommare. I exempel 1.1 är det liknande när Buck fyller ut ljudet i första delen av sekvensen så att vinden får en större effekt av tomhet och kyla efter eskaleringen. Filmskaparna tenderar till att använda symbolik i ljudet när de vill uppnå en form av sympatisering. Genom att åskådarna kan, på en konnotativ nivå, koppla liknelser och idéer som ljudmixen haft för att spegla karaktärers känslor. På så sätt kan ljudet framhäva en emotion, det kan också göras genom musik. Exempel på liknelser är fåglarna gentemot kråkorna i scen 1.2 med Malarkey. Här blir fåglarna förknippade med livet medan kråkorna blir förknippade med död, detta exempel utnyttjar det faktum att människor sedan tidigare förknippar de olika djuren med saker vilket blir förstärkt i filmen. I exempel som 4.3



visar ljudet en funktion som gör att ljud kan kopplas ihop med karaktärer, vilket är ytterligare en funktion för att framhäva emotion. Där utnyttjar de motorljuden för att framhäva en symbios mellan soldaterna och lastbilen som blir störda av Webster. Filmskaparna utnyttjar i ljudmixen också det faktum att människor har minnen och sinnen som gör att något kan bli fenomenologiskt. Genom detta kan exempel som 1.3 förekomma. Mixaren utnyttjar ljudet i det sammanhanget för att både skapa ett perspektiv, men också en fenomenologisk upplevelse för publiken som blir begrävs av explosionen och upplever allt ur Tippers perspektiv. Ljudbilden kan också innehålla ljudobjekt som blir informativa. Dessa kan skapa en förutsättning åt publiken som de kan använda för att koppla ett betéende. I Exemplet i 2.3 så förstår tittarna direkt vad Spiers ankomst beror på, då de kunnat höra anledningen till varför innan. Genom detta går det att enklare utnyttja publikens förmåga att sympatisera och hoppa in i karaktärernas huvuden. Det går också att med signaler som antyder eller avslöjar saker att framhäva anspänning i en scen.

Tillsammans kan filmskaparna, med hjälp av ljudet och bilden, välja att framhäva en emotion, en upplevelse eller en känsla extra tydligt. Då kan de jobba mot samma känsla eller upplevelse av händelsen. Scen 3.2 har en tydlig symbios i det audiovisuella som tillsammans framhäver det jobbiga i den sekvensen. Bilden som bland annat arbetar med vinklar och distans för att symbolisera det jobbiga, och ljudet som ytterligare framhäver den upplevelsen genom det tunga ljudet av utrustningen och den konstant irriterande syrsorna i bakgrunden. Därefter i samma sekvens så tar de två olika roller som tillsammans styr fram en ny emotion. Bilden som kommer tillbaka till ett mer neutralt läge, och ljudet som får in den inspirerande musiken. Det audiovisuella kan alltså förstärka varandra eller arbeta mer nyanserat på två olika sätt för att tillsammans framhäva en ny emotion. Bilden och ljudet behöver dock inte nödvändigtvis framhäva samma känslor. De kan genom kontrast till varandra framhäva exempelvis en tredje känsla. Detta sker i scen 2.2 där ljudet och bilden framhäver olika saker som krockar och istället formar en irritation i det sammanhanget. I grund och botten sker alltid en kontrast runt eskaleringen, den kontrasten är alltid existerande men görs olika. Det som eskaleringen gör är att framhäva eller skapa den kontrasten, alltså är eskaleringen del av kontrasten, men på samma sätt är kontrasten en del av eskaleringen.



Under analysen har fem olika emotioner undersökts. Resultatet visade att det inte var så att olika emotioner har specifika typer av eskaleringar. Det antyder att det audiovisuella som bygger upp en eskalering inte följer något specifikt mönster för hur det byggs upp mot en specifik emotion. Däremot finns det tydliga aspekter inom det audiovisuella som framhäver specifika emotioner. Det vill säga exempel som 4.1 när sobel presenteras av bilden, och exempel som 5.2 med räven i bakgrundsljudet. Det som däremot blev bekräftat är att nyfikenheten, anspänningen och överraskningen bestämmer vad det audiovisuella innehåll ska grunda sig i. Det är nyfikenheten som, genom beats, bygger upp en grund för emotionen som utnyttjas vid en eskalering. Om det sker en överraskning i eskaleringen så kommer den emotion som byggts upp av nyfikenheten, inte ske. Det som då händer istället är att eskaleringen bryter åskådarens förväntningar och det blir en annan emotion. Därmed finns det två olika typer av eskaleringar, en som fyller syftet att bokstavligen eskalera emotionen och bygger vidare på nyfikenheten, och en som förändrar nyfikenheten och lägger fram en bas för en ny emotion. Det som vi ser skiljer något mellan dessa är metodvalet av kontrast som används i eskaleringen. I den som bokstavligen eskalerar emotionen ser vi en oftare användning av mängd-kontraster, det vill säga att det går från mer till mindre eller vice versa före och efter eskaleringen. Exempel på detta skulle vara ljudet i 2.1 och 3.3. Sammanfattat ser vi ingen tydlig skillnad i hur eskaleringarna genomförs mellan de olika emotionerna. Vi ser dock ett tydligt moment i att eskaleringen gör en kontrast, och att det är innehållet i kontrasten som skapar emotionen. Vad som blir till i innehållet menar vi är hur filmskaparna vill att skeendet ska upplevas. De ser på den stunden beatet sker och bestämmer därmed vilken nyfikenhet tittarna ska erhålla före och efter eskaleringen.

## **Slutord**

Den här uppsatsen har diskuterat emotionella eskaleringar i *Band of Brothers*. Den har använt sig av olika teorier för att förklara fenomenen kring eskalering och vad en eskalering är. Den har delat upp ljud och bild för att se på hur eskaleringar byggs upp separat och sedan sammanställt resultatet. Analysen har tagit upp kontrasterna som ställs mot varandra i eskaleringar och undersökt vad de påverkar. Slutligen diskuterades det vad som krävs för att





HÖGSKOLAN  
DALARNA

en eskalering ska kunna styra emotioner, vilket kopplas till överraskning, nyfikenhet och anspänning.

Vidare forskning skulle kunna se på den emotionella reaktionen hos publiken. Annat audiovisuellt material hade varit intressant att jämföra med; funkar emotionella eskaleringar likadant genomgående inom film och TV eller funkar det annorlunda. Se på skillnaden mellan de två olika typerna av eskaleringar; fungerar de likadant eller finns det en skillnad i hur det audiovisuella används i sammanhanget.

### Referenser

Aronson, Linda. 2010. *The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*. Beverly Hills: Silman-James Press.

Bender, Stuart. 2013. *Film Style and the World War II Combat Genre*. 1. uppl. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Bjerneröth Lindström, Gunnel. 2005. *Sinnen*. 1177 Vårdguiden.

<https://www.1177.se/Dalarna/Tema/Kroppen/Nervsystemet-och-sinnesorganen/Sinnen/?ar=T rue> (Hämtad 2018-12-06).

Bordwell, David. 2007. *Poetics of Cinema*. Abingdon, Oxfordshire: Routledge.

[http://www.davidbordwell.net/books/poetics\\_03narrative.pdf](http://www.davidbordwell.net/books/poetics_03narrative.pdf)

Bordwell, David. 2008. "The Hook: Scene Transitions in Classical Cinema." *David Bordwell's website on cinema*. <http://www.davidbordwell.net/essays/hook.php> (Hämtad 2018-12-07).

Bordwell, David., Thompson, Kristin., Smith, Jeff. 2017. *Film art: an introduction*. New York: McGraw-Hill Education.

Braga, Paolo. 2015. *Words in Action: Forms and Techniques of Film Dialogue*. 1. uppl. Bern: International Academic Publishers.

Brown, Blain. 2012. *Cinematography Theory and Practice*. 1. uppl. Waltham, Massachusetts: Focal Press.

Cardwell, Sarah. 2002. *Adaptation revisited: Television and the Classic Novel*. Manchester: Manchester University Press.

David, Ian. 2014. "Screenwriting and emotional rhythm." *Camperdown, Journal of Screenwriting*. 5. 47-57. Sydney: University of Sydney.



HÖGSKOLAN  
DALARNA

Gius, Evelyn. 2016. *Narration and escalation: An Empirical Study of Conflict Narratives*. I: *DIEGESIS. Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research*. 4-15. Hamburg: University of Hamburg. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:468-20160607-153200-2>

Hogan, Patrick C. 2011. *Affective Narratology: The Emotional structure of Stories*. 1. uppl. Nebraska: University of Nebraska Press.

Holman, Tomlinson. 2010. *Sound for Film and Television*. 3. uppl. Waltham, Massachusetts: Focal Press.

Schmidt, Lisa. 2011. "Sound matters Towards an enactive approach to hearing media." *The Soundtrack* 4 (1): 33-42.

Sobchack, Vivian. 1991. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. New Jersey: Princeton University press.

Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design: The expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Studio City, California: Michael Wiese Productions.

Sternberg, Meir. 2006. *Telling in Time (III): Chronology, estrangement, and stories of literary history*. Durham, North Carolina: Duke University Press.

Swenberg, Thorbjörn. 2017. *Framing the Gaze : (Audio-) Visual Design Intentions and Perceptual Considerations in Film Editing*. 1. uppl. Västerås: Mälardalen University.

Tomaric, Jason J. 2011. *Filmmaking*. 1. uppl. Amsterdam: Elsevier.

VanDerWerff, Todd. 2014. Band Of Brothers: "Bastogne". *The A.V. Club*. <https://tv.avclub.com/band-of-brothers-bastogne-1798180391> (Hämtad 2018-12-05).