



“And that, kids... is how I met your mother”

De Rol van De Verschillende Vormen van Geluid van de Sitcom HOW I MET YOUR
MOTHER

Jeffrey van Beurden

3822621

BA-Eindwerkstuk

Theater-, Film- en Televisiewetenschappen

2014-2015, blok 1

Alec Badenoch

8 december 2014

Gerepareerde versie

Inhoudsopgave

Abstract	P.3
Introductie	P. 4
Hoofdstuk 1: Theoretisch Kader & Methode	P. 6
Hoofdstuk 2: De Contextualisering van HOW I MET YOUR MOTHER	P. 8
Hoofdstuk 3: Het Gebruik van de Lachband in HOW I MET YOUR MOTHER	P. 11
Hoofdstuk 4: Het Gebruik van de Voice-Over in HOW I MET YOUR MOTHER	P. 14
Hoofdstuk 5: Het Gebruik van de Sound Effects in HOW I MET YOUR MOTHER	P. 16
Conclusie	P. 18
Literatuurlijst	P. 21
Bijlagen	P.22

Abstract

Het sitcom-genre is een van de oudste televisie-genres, met even oude, klassieke sitcom-conventies. De laatste paar jaren is er echter een ontwikkeling te zien binnen het genre, waarbij je een sitcom globaal gezien in twee categorieën kunt plaatsen: een klassieke sitcom en een contemporaine sitcom. Zowel qua beeld als qua geluid hebben beide sitcoms hun eigen kenmerken en functies. De sitcom HOW I MET YOUR MOTHER (in de rest van mijn scriptie zal dit worden afgekort tot HIMYM) is een grensgeval, aangezien hier kenmerken van zowel klassieke als contemporaine sitcoms geïdentificeerd kunnen worden. Op het gebied van geluid wordt er onderzocht wat HIMYM precies voor een sitcom is middels het beantwoorden van de volgende vraag: *Wat zijn de functies van de verschillende vormen van geluid van de sitcom HOW I MET YOUR MOTHER?* Hierbij worden de functies van de lachband, de voice-over en de sound effect geanalyseerd. Er wordt gekeken naar de theorieën en methode van Antonio Savorelli op het gebied van sitcoms: hij legt duidelijk het verband tussen klassieke en contemporaine sitcoms en wat de verschillen in functies hiervan zijn. Echter: hij heeft geen duidelijk perspectief op het gebied van geluid, waardoor de theorie van Rick Altman nodig is. Hierbij wordt er gekeken welke strategieën die Altman in zijn tekst omschrijft worden toegepast door HIMYM en wat dit betekent voor de sitcom. Zo kunnen we dankzij de theorieën van Altman de functies van geluid analyseren, zodat er een antwoord op de hoofdvraag gegeven kan worden.

Introductie

De "Situation Comedy", vaak afgekort tot sitcom, is een van de oudste en meest kenmerkende genres op de hedendaagse televisie. De sitcom vond zijn oorsprong op de radio en is later in vele variaties op de televisie verschenen. Het sitcom-genre staat natuurlijk bekend om zijn komische situaties. Hoewel Brett Mills beweert dat het sitcom-genre in de loop der jaren weinig is veranderd, is er vanaf het begin van de 21^e eeuw toch een transitie in het genre te zien.¹ Volgens Doyle Greene is er tegenwoordig sprake van een onderscheid tussen een "traditional" sitcom en een "contemporary" sitcom.² Zo worden volgens Greene de klassieke sitcom-conventies niet meer gehanteerd bij de nieuwere, steeds populairder wordende komedies. Deze klassieke sitcom-conventies zijn onder andere: het gebruik van 3 camera's en het handhaven van de 180 graden-regel (waardoor je maar één kant van de set kunt zien), het gebruik van slechts enkele sets en het opnemen voor een live publiek waardoor er rechtstreekse emotionele feedback wordt gegeven, of het achteraf toevoegen van een lachband.³ Laura R. Linder voegt er nog een klassieke sitcom-conventie aan toe, namelijk dat een klassieke sitcom-aflevering begint met een "status quo", die vervolgens door een conflict verstoord wordt. Dit conflict wordt teruggedraaid, waardoor de personages een les leren om uiteindelijk terug te keren naar de "status quo".⁴ Deze conventies hebben elk hun eigen functie. Al deze conventies worden in comedies als *THE OFFICE*, *ARRESTED DEVELOPMENT* en *EVERYBODY HATES CHRIS* (alle drie voorbeelden die door Greene genoemd worden als "contemporary sitcom") niet meer gebruikt.⁵ In plaats daarvan wordt bij contemporaine sitcoms de lachband vermeden en is de cinematografie uitgebreider dan bij klassieke sitcoms.

Het veranderen van de formele kenmerken van sitcoms zorgt ervoor dat er op een andere manier gekeken wordt naar sitcoms. Zo is het komische effect bij *THE OFFICE* (een contemporaine sitcom waar geen lachband aanwezig is) het sterkst op het moment dat de kijker niet goed weet of hij moet lachen of niet.⁶ Bij klassieke sitcoms, waar vaak een lachband of een studiopubliek aanwezig is, wordt er een duidelijk signaal aangegeven wanneer de kijker zou moeten lachen. Ook kan de contemporaine sitcom een complexere verhaalstructuur hebben dan een klassieke sitcom, waarbij het "status quo"-fenomeen van Linder vooral van toepassing is. Een contemporaine sitcom gebruikt

¹ Brett Mills, "Comedy Verite: Contemporary Sitcom Form" in *Screen*, vol. 45, no. 1 (2004), 63

² Doyle Greene, *Teens, TV and Tunes: The Manufacturing of American Adolescent Culture* (Jefferson: McFarland & Company, 2012), 40-41

³ Idem, 39

⁴ Laura R. Linder, "From Ozzie to Ozzy: The Reassuring Nonevolution of the Sitcom Family" in *The Sitcom Reader: America Viewed and Skewed*, red. Mary M. Dalton & Laura R. Linder (Albany: State University of New York Press, 2005), 69

⁵ Doyle Greene, 40

⁶ Antonio Savorelli, *Beyond Sitcom: New Directions in American Television Comedy* (Jefferson: McFarland & Company, 2010), 23

dus andere strategieën om het publiek aan het lachen te krijgen dan een klassieke sitcom, waardoor er op een andere manier naar contemporaine sitcoms gekeken wordt. De contemporaine sitcom gebruikt ook een uitgebreidere geluidsband, met als voorbeeld het inzetten van sound effects, om de kijker te wijzen op wat er komen gaat of een accent te leggen op een situatie.⁷ Het sitcom-genre is dus in een staat van transitie, met geluid als een van de belangrijke elementen daarin.

De sitcom *HOW I MET YOUR MOTHER*, die centraal zal staan in mijn scriptie, is een uitzondering op alle regels die hierboven genoemd worden, omdat dit een grensgeval is. De serie gebruikt zowel klassieke sitcom-conventies als nieuwe, contemporaine conventies. Bijvoorbeeld het “status quo” kenmerk dat Linder noemt, is niet van toepassing. *HIMYM* heeft een complexe narratieve structuur. De serie begint in het jaar 2030 en het hoofdpersonage Ted vertelt aan zijn kinderen hoe hij hun moeder heeft ontmoet. Vervolgens verandert de serie in één grote flashback. Verder ontwikkelt het narratief zich en worden de keuzes die gaandeweg door de personages gemaakt worden, meegenomen naar volgende afleveringen. Ook op het gebied van geluid doet *HIMYM* meer dan bij een klassieke sitcom: hoewel het een prominent aanwezige lachband gebruikt, zet *HIMYM* ook een voice-over en geluidseffecten in. Dus hoewel *HIMYM* de opzet heeft van een klassieke sitcom, kan de serie dankzij de complexe narratieve structuur ook als een contemporaine sitcom gezien worden. Maar of dit eveneens het geval is als de functies van de geluidsband van *HIMYM* geanalyseerd worden, valt nog te bezien.

Om te onderzoeken wat de precieze functies van de lachband, de voice-over en de geluidseffecten van *HIMYM* zijn, staat in mijn onderzoek de volgende vraag centraal: *Wat zijn de functies van de verschillende vormen van geluid van de sitcom HOW I MET YOUR MOTHER?* Aangezien geluid meerdere functies kan hebben, wordt in dit onderzoek vooral onderzocht hoe het publiek door geluid wordt geleid in het narratief en hoe hun aandacht bij het televisiescherm wordt gehouden. Om deze vraag te kunnen beantwoorden, wordt het onderzoek verdeeld in een aantal deelvragen. Zo moet er eerst naar de context binnen het sitcom-genre gekeken worden: *Welke klassieke sitcom-conventies en –verwachtingen komen aan bod in HIMYM?* Zo wordt geanalyseerd welke elementen *HIMYM* anders doet dan andere sitcoms en wat voor effect dit heeft. Ook de functie die geluid heeft binnen het sitcom-genre zal bij deze deelvraag geanalyseerd worden. Vervolgens zullen de lachband, de voice-over en de geluidseffecten bij *HIMYM* apart aan bod komen in een daarvoor bestemde paragraaf. Dit resulteert in de overige 3 vragen: *Wat is de functie van de lachband van HIMYM? Wat is de functie van de voice-over van HIMYM? En wat is de functie van de geluidseffecten die gebruikt worden bij het inzetten van flashbacks van HIMYM?*

⁷ Doyle Greene, 40

Hoofdstuk 1: Theoretisch Kader & Methode

Caroline Birdsall en Anthony Enns beweren dat wetenschappers die de rol van geluid bij televisie bestuderen, het er lange tijd over eens zijn dat televisie meer leunt op geluid dan op beelden.⁸ Michel Chion beweert eveneens dat televisie in principe een soort radio is, “illustrated by images”.⁹ Het sitcom-genre vond zijn oorsprong bij de radio: al vanaf de jaren '20 was de sitcom een populair genre.¹⁰ Vanwege de link met radio leunt het sitcom-genre meer dan ieder ander televisiegenre op het geluid en de functies van geluid. Het geluid is bijvoorbeeld nodig om het narratief en de grappen te volgen en om er betekenis aan te geven.

Het onderscheid dat Doyle Greene maakt tussen het “classical” sitcom-format en het “contemporary” sitcom-format is zowel qua beeld als qua geluid relevant voor mijn casus, omdat HIMYM sommige aspecten toepast die als klassiek worden beschouwd, maar ook aspecten toepast die als contemporain worden beschouwd. Volgens Greene zijn het gebruik van meerdere locaties, het bewust niet gebruiken van een lachband of studiopubliek en een uitgebreidere cinematografie (denk aan non-continuity editing en cutaways, wat inhoudt dat een shot of scène wordt onderbroken om vervolgens een shot uit een andere ruimtelijke sfeer in te voegen) allemaal voorbeelden van contemporaine formele kenmerken.¹¹ Ook het toevoegen van sound effects is een kenmerk van een “contemporary” sitcom.¹² Een contemporaine sitcom is volgens Greene een geëvolueerde vorm van de klassieke sitcom, die onder andere middels de bovengenoemde kenmerken een alternatieve, “modernere” invulling proberen te geven aan de vorm van een sitcom.¹³ De sound effects en de cutaways worden regelmatig gebruikt bij HIMYM, maar de klassieke lachband die de contemporaine sitcom schuwt, domineert de geluidsband in mijn casus. Een ander voorbeeld is dat HIMYM een complexe narratieve structuur hanteert, met veel flashbacks in plaats van de klassieke “status quo”-situaties die Linder beschrijft.¹⁴ Deze tegenstrijdigheden maken duidelijk dat HIMYM een grensgeval is: het is een serie die de verandering van het genre laat zien, zowel qua beeld als qua geluid. Het verhaal van HIMYM is complex en kan als contemporain gezien worden, terwijl de manier waarop HIMYM verteld wordt erg klassiek is, met de prominente aanwezigheid van de lachband in de hoofdrol.

⁸ Caroline Birdsall & Anthony Enns, “Editorial: Re-thinking Theories of Television Sound”, in *Journal of Sonic Studies* vol. 3, no. 1 (2012), URL: <http://journal.sonicstudies.org/vol03/nr01/a01>

⁹ Michel Chion, *Audio-Vision: Sound On Screen*. Ed. and trans. Claudia Gorbman (New York: Columbia University Press, 1994), 157

¹⁰ Wikipedia, “Sitcom”, Wikipedia, laatst gebruikt op 30-10-2014, URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Sitcom#Sitcoms_on_U.S._radio

¹¹ Doyle Greene, 40

¹² ibidem

¹³ Doyle Greene, 41

¹⁴ Laura R. Linder, 69

Antonio Savorelli voert een semiotische tekstuele analyse uit, waarbij hij ingaat op de aspecten die eigen zijn aan het (klassieke) sitcom-genre, om vervolgens de functies van deze aspecten te analyseren.¹⁵ Bij elk aspect geeft hij voorbeelden uit een scala aan verschillende sitcoms, om vervolgens theoretisch onderbouwde argumenten te geven wat de functies zijn van deze aspecten. Ten eerste beweert Savorelli over het ruimtelijke aspect in klassieke sitcoms: “While the use of three or four cameras creates a dynamic effect of openness, in reality the scenes are confined to enclosed, repetitive places, with a strong sense of orientation.”¹⁶ Vanwege het ontbreken van een vierde muur, is de ruimte beperkt en kan er maar een kant van de ruimte getoond worden. Zo kan er eventueel een studiapubliek aanwezig zijn en is dit gemakkelijker voor de makers, aangezien er minder continuïteitsfouten gemaakt kunnen worden. Modernere sitcoms hebben deze vierde muur wel op hun locaties, waardoor de camera’s meer bewegingsvrijheid hebben en camerabewegingen kunnen maken die klassieke sitcoms niet kunnen.¹⁷ Bij de stereotypering van de personages is het volgens Savorelli van belang dat er bepaalde karaktereigenschappen in het begin van de serie zijn vastgelegd en die gedurende de hele serie hetzelfde blijven: “The relative immutability of the characters’ features is a guarantee of this kind of stability, and also of a certain continuity in positive audience response.”¹⁸ De stereotypering houdt de narratieve structuur in werking bij de klassieke sitcom, terwijl de contemporaine sitcom deze stereotypering probeert te verbreken en de personages complexer wil maken.¹⁹ Savorelli is van mening dat het comedy-genre zijn formele kenmerken verandert en er nieuwe technieken worden toegepast, waardoor de functies van deze modernere sitcoms verschillen van de functies van klassieke sitcoms. Ik gebruik de theorieën die Savorelli heeft over de functies van de klassieke sitcom-conventies voor mijn eigen casus. De kenmerken en functies die Savorelli aangeeft worden teruggekoppeld naar *HOW I MET YOUR MOTHER*, om te kijken in welk opzicht *HIMYM* een klassieke sitcom is en in welk opzicht het een contemporaine sitcom is. Dit zal met name in hoofdstuk 2 behandeld worden.

Omdat de theorie van Savorelli een aantal genre-specifieke theorieën behandelt, maar niet concreet ingaat op de rol van geluid in sitcom, is de theorie van Rick Altman noodzakelijk om deze analyse wel uit te kunnen voeren. Altman noemt 6 verschillende functies die de “Sound Track” op de Amerikaanse televisie kan hebben om de aandacht van de kijker binnen de huiselijke sfeer weer naar het televisiescherm te krijgen. Deze functies kunnen worden gezien als strategieën die de makers van televisuele teksten in kunnen zetten om de aandacht van de kijker te trekken. Hoewel de theorie van Altman vooral gaat over de functies van geluid binnen de huiselijke sfeer en een perspectief bieden

¹⁵ Antonio Savorelli, 21

¹⁶ idem, 23

¹⁷ Idem, 25

¹⁸ Idem, 27

¹⁹ Idem, 28

op de algemene functies van geluid (Altman's theorie is niet aan een specifiek televisueel genre gerelateerd), kan een aantal van deze strategieën wel toegepast worden bij het analyseren van bijvoorbeeld het sitcom-genre, om te kijken hoe geluid een bepaald aspect onderstreept. In dit onderzoek wordt geanalyseerd hoe de strategieën die van toepassing zijn op HIMYM ingezet worden en hoe deze fungeren. Zo is er de "Internal Audience" functie van Altman: een intern publiek die vaak niet te zien is, maar wel op de geluidsband aanwezig is. Het interne publiek kijkt met de kijker mee, met als gevolg dat als het publiek reageert op een situatie, de kijker wil weten waarom het publiek reageert en hij zijn aandacht weer op het scherm richt. Deze functie is in dit onderzoek van toepassing op de lachband, omdat het interne publiek een gevoel van gezelligheid geeft en het stuurt de kijker aan wanneer hij moet lachen.²⁰ De "Italicizing" functie, wat inhoudt dat er bepaalde geluidscues zijn die belangrijke aspecten van de televisuele tekst onderstrepen, is eveneens een strategie die door Altman als een algemene functie van geluid wordt genoemd, maar die ook specifiek op het sitcom-genre toegepast kan worden.²¹ De voice-over in HIMYM geeft bepaalde geluidscues, waardoor de kijker weet dat er iets belangrijks gebeurt en wordt aangespoord om zijn aandacht weer op het scherm richt. De "Discursification" functie is volgens Altman het fenomeen dat de combinatie van beeld en geluid de illusie creëert dat wat er op dat moment getoond wordt, speciaal voor de individuele kijker is.²² In mijn casus creëert de combinatie van beeld en geluid de illusie dat de voice-over met de kijker in gesprek gaat. Ten slotte is er de "Sound Hermeneutic" functie, waarbij alleen de auditieve bron incompleet aanvoelt en vraagt om een visuele identificatie om de ervaring compleet te maken.²³ Bij HIMYM kan dit worden toegepast bij de sound effects, omdat het geluid van de sound effect vraagt om een visuele identificatie. Alle bovengenoemde functies komen uitgebreider aan bod in de daarvoor bestemde hoofdstukken. De theorie van Altman behandelt niet per se genre-specifieke functies, maar algemene functies die in de huishoudelijke sfeer van toepassing zijn. In het kader van dit onderzoek is deze theorie noodzakelijk voor het analyseren van de functies van geluid in het sitcom-genre, omdat er bepaalde strategieën van Altman hierop toegepast kunnen worden. Dit is tevens de link tussen de theorie van Altman en de genre-specifieke theorie van Savorelli.

Om de functies van de verschillende vormen van geluid te onderzoeken, heb ik een dramaturgische analyse uitgevoerd, waarbij de focus ligt op het auditieve aspect van HOW I MET YOUR MOTHER. Er worden twee afleveringen uit één seizoen, namelijk aflevering 1 en 2 van seizoen 6 geanalyseerd. Middels mijn abonnement op Netflix kan ik elke aflevering van de eerste 8 seizoenen

²⁰ Rick Altman, "Television/Sound," in *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture* ed. Tania Modleski (Bloomington: Indiana University Press, 1986), 47

²¹ Idem, 45

²² Idem, 50

²³ Idem, 46

bekijken. Ik heb deze 8 seizoenen bekeken en ik kan dus goed beoordelen of de geanalyseerde afleveringen representatief zijn voor de hele serie. De geanalyseerde afleveringen hebben dezelfde structuur en opzet als de meeste andere afleveringen. In de bijlagen staan voor beide afleveringen de drie geanalyseerde vormen van geluid schematisch genoteerd. Deze vormen heb ik aan de hand van de theorieën van Altman geïnterpreteerd. Bij de lachband heb ik gekeken naar de rol van het interne publiek en heb ik genoteerd welk personage het lachmoment veroorzaakt, om de stereotypering van personages, die Savorelli als klassieke sitcom-conventie benoemt, aan te kaarten. Ook noteerde ik welke gradatie het lachmoment heeft, om te onderzoeken of er een bepaalde tendens hierin te ontdekken valt (verdere toelichting hierover staat in de bijlage). Ten slotte noteerde ik of het een fysieke of dialoog grap wordt gemaakt, aangezien fysieke grappen een andere strategie van Altman gebruiken dan dialoog grappen (dit wordt in het desbetreffende hoofdstuk verder geanalyseerd). Bij de voice-over heb ik genoteerd wat de voice-over zegt. Vervolgens noteerde ik mijn interpretatie van het geluidsmoment en kan ik middels die interpretatie de voice-over terugkoppelen aan een functie uit de theorie van Altman, zoals “Italicizing” en “Discursification”. Hetzelfde heb ik gedaan bij het noteren van de sound effects: hoe de sound effect op elk moment in de twee afleveringen wordt ingezet en wat mijn interpretatie is, zodat ik de verbinding met de “Sound Hermeneutic” functie van Altman kan leggen. Zo wordt er een link gelegd tussen de theorieën van Altman en de functie van de verschillende vormen van geluid. Nadat alle deelvragen behandeld zijn, kan er een conclusie getrokken worden, die antwoord geeft op de hoofdvraag en een opening creëert naar eventuele vervolgstudies.

Hoofdstuk 2: De Contextualisering van HOW I MET YOUR MOTHER

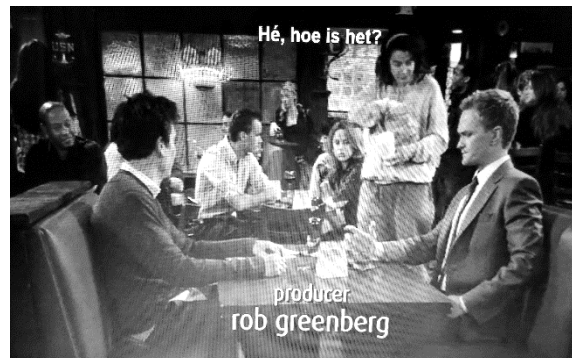
Volgens Mills is de klassieke sitcom een “readily recognisable genre whose key characteristics are apparent and straightforward.”²⁴ De eindeloze herhaling van kenmerken is een mogelijke reden waarom de contemporaine sitcom, die de “key characteristics” van de sitcom verandert, steeds populairder wordt.²⁵ Er wordt in dit hoofdstuk onderzocht welke kenmerken, die door Savorelli en Greene genoemd worden, te herkennen zijn in HOW I MET YOUR MOTHER en wat de functies van deze

²⁴ Brett Mills, *The Sitcom* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009), 43

²⁵ Doyle Greene, 40

kenmerken zijn, zodat mijn casus in een bepaalde context kan worden geplaatst.

Het ruimtelijke aspect in de klassieke sitcom wordt door zowel Savorelli als Greene als een klassieke sitcom-conventie gezien. Volgens Savorelli wordt er gebruik gemaakt van drie of vier camera's om zo een "dynamic effect of openness" te creëren, terwijl er in feite niets open is bij het opnemen van een sitcom: de verschillende sets zijn beperkt en de klassieke, vanuit het theater overgenomen "vierde muur" is er niet, waardoor er maar vanuit één kant van de set wordt gefilmd.²⁶ Het gebruik van dezelfde locaties heeft als effect dat er bij de kijker een gevoel van oriëntatie en herkenning ontstaat.²⁷ HIMYM hanteert deze invulling van het ruimtelijke aspect op eenzelfde manier. Er wordt bij elke set (denk aan de huiskamer van Ted's appartement of de stamkroeg van de personages) slechts vanuit één kant gefilmd, waardoor de kijker de andere kant nooit te zien krijgen, simpelweg omdat die fysiek niet aanwezig is in de studio. Dit is met name te zien in de eerste aflevering die ik geanalyseerd heb, waarbij vooral de stamkroeg als set wordt gebruikt (Figuur 1).²⁸



Figuur 1: Alleen deze kant van de stamkroeg is te zien. (bron: Netflix)

Deze set, samen met de huiskamer van het appartement van Ted, worden het meest gebruikt in de serie.

Een tweede ruimtelijke aspect die Savorelli benoemt is de bank die zowel in het midden van de huiskamer staat als in het midden van het shot.²⁹ De bank is een flexibel element en kan vervangen worden door een ander meubelstuk. Zo heb je bij HIMYM een bank in Ted's appartement en een "booth" in de stamkroeg die beide centraal op de set staan. De functie hiervan is dat de centrale meubel meer dan 1 personage kan huisvesten, "whose look and posture it sets in a privileged position, perpendicular to the rows of the audience, albeit not without admissible alternatives."³⁰ HIMYM hanteert deze klassieke conventie ook. Echter: de functie die Savorelli noemt over hoe het fysiek aanwezige publiek zich bevoorrecht voelt omdat het op dezelfde hoogte zit als de acteurs, gaat hier niet op. HIMYM heeft geen studio publiek: het gebruikt een achteraf toegevoegde lachband. HIMYM houdt er dus klassieke visuele conventies op na, terwijl deze volgens Savorelli in feite geen nut meer zouden hebben. Hier is duidelijk te zien dat HIMYM de klassieke sitcom-opzet met name op visueel gebied bewust wil behouden, maar er toch een contemporaine draai aan wil

²⁶ Antonio Savorelli, 23

²⁷ Antonio Savorelli, 23

²⁸ Bijlagen, pagina 22-30

²⁹ Antonio Savorelli, 23

³⁰ idem, 24

geven door een complexe narratieve structuur te gebruiken en een uitgebreide geluidsband te hanteren.

Een ander punt dat Savorelli noemt, is de stereotypering van de personages. Vaak wordt de rolverdeling tussen de personages van een sitcom vastgesteld in de pilot en blijft deze rolverdeling min of meer hetzelfde gedurende de serie.³¹ De achtergrond van een personage wordt niet uitgediept, omdat dit niet belangrijk is voor de komische verhaallijnen van een sitcom. Dit gebrek aan diepgang is volgens Savorelli een belangrijk onderdeel van de narratieve structuur van een sitcom en het is dus niet vreemd dat personages dagenlang in een café of kroeg kunnen zitten.³² Ook hier toont HIMYM overeenkomsten met een klassieke sitcom-conventie. Al vanaf het begin wordt het personage Barney gezien als degene die de meeste grappen maakt. Hij krijgt ook de meeste lachmomenten in een aflevering.³³ Barney is een ladiesman die altijd een pak aan heeft, rijk is (terwijl niemand eigenlijk weet wat zijn werk precies inhoudt) en allerlei eigen spreuken heeft die op de lachspieren van het imaginaire publiek werken. Marshall en Lily hebben gedurende de hele serie een relatie met elkaar, die naarmate de serie vordert verder uitgewerkt wordt. Ted, de hoofdpersoon aangezien hij alles vertelt vanuit de toekomst (de voice-over in de serie is Ted uit de toekomst), is op zoek naar liefde en uiteindelijk de moeder van zijn kinderen. Ook spenderen deze personages uren in hun stamkroeg, van waaruit de komische verhaallijnen en dialogen voortvloeien. Toch heeft HIMYM meer diepgang dan klassieke sitcoms: de personages worden uitgewerkt naarmate de seizoenen vorderen. Personages gaan bijvoorbeeld trouwen of krijgen andere banen. Dit is vooral in de tweede geanalyseerde aflevering goed te zien. Dus hoewel de personages in HIMYM sinds de eerste aflevering dezelfde karaktereigenschappen behouden (wat volgens Savorelli als klassieke conventie wordt gezien, omdat dit niet van belang was voor de komische situaties) krijgen ze gedurende de serie meer diepgang middels het uitwerken van hun achtergrond en het ontwikkelen van hun carrières en relaties, iets wat volgens Savorelli juist als contemporain wordt beschouwd.

Hoewel HIMYM het ruimtelijke aspect en de personages vooral op een klassieke wijze invult, wordt er op het gebied van het narratief en het geluid een brug geslagen naar de contemporaine sitcom. Met name het punt dat Linder maakt over het klassieke “status quo”-narratief en de geluidskennmerken die Greene in zijn tekst als “contemporary” bestempelt, maken duidelijk dat HIMYM ook als contemporaine sitcom bekeken kan worden. Linder beweert dat de basisstructuur van een sitcom er als volgt uiziet: “the status quo is disrupted by an error made, a lesson is then learned, and finally there is a return to the status quo.”³⁴ Steve Neale en Frank Krutnik noemen dit

³¹ idem, 27

³² ibidem

³³ Bijlagen, pagina 22-26 & 30-35

³⁴ Laura R. Linder, 69

fenomeen een “repeatable narrative”.³⁵ Dit is niet het geval bij HIMYM: hier loopt de serie gewoon door, ontwikkelen de personages zich gedurende de serie en zijn er verhaallijnen die verspreid zijn over een aantal afleveringen. De hele serie is één grote flashback, waarbij de voice-over (oftewel Ted) begint met vertellen in het jaar 2030, om vervolgens terug te blikken op hoe hij de moeder van zijn kinderen heeft ontmoet. Vaak zijn er zelfs flashbacks in de grote flashback.³⁶ HIMYM heeft een unieke narratieve structuur, zoals deze nog nooit is gedaan in een sitcom. Greene gaat verder nog in op “an array of audio and visual effects” als kenmerken van een “contemporary” sitcom.³⁷

Zo worden er bij HIMYM vele audio effects gebruikt, met name wanneer er één van de vele flashbacks in wordt gestart. De “dated” en “old-fashioned” klassieke conventies worden in “contemporary” sitcoms veelal vervangen door “innovative” en moderne conventies.³⁸ De klassieke conventies die hiervoor zijn behandeld (het ruimtelijke aspect, de stereotypering van de hoofdpersonages, en de “old-school” lachband) zorgen ervoor dat HIMYM een gedateerd en klassiek uiterlijk heeft. Maar geluid speelt een sleutelrol in de ontwikkeling van het sitcom-genre. Middels het introduceren van nieuwe vormen van geluid probeert de geluidsband bij contemporaine sitcoms andere functies aan te halen dan de geluidsband van de klassieke sitcom. Ook HIMYM gebruikt deze contemporaine geluidsband, waarbij elke vorm van geluid zijn eigen functie heeft. Deze functies zullen in dit onderzoek nader geanalyseerd worden.

Hoofdstuk 3: Het Gebruik van de Lachband in HOW I MET YOUR MOTHER

Nu we hebben geconstateerd waar HOW I MET YOUR MOTHER zich contextueel bevindt in het sitcom-genre en welke klassieke en welke contemporaine sitcom-conventies er in HIMYM worden toegepast, kunnen we beginnen met het analyseren van de functies van de geluidsband van HIMYM. Antonio Savorelli noemt in zijn boek de lachband hetgeen wat de sitcom onderscheidt van andere narratieve televisiegenres.³⁹ Een sitcom kan voor een live publiek opgenomen kan worden, waardoor er rechtstreeks emotionele feedback (vaak in de vorm van een lach) gegeven wordt, of “post-production” toegevoegd worden, omdat de sitcom niet voor een live publiek kan worden opgenomen.⁴⁰ HOW I MET YOUR MOTHER hoort bij die tweede categorie, aangezien het gebruik maakt van een kenmerkende, niet-chronologische verhaalstructuur, dat niet voor een live publiek gedaan kan worden.

Bij het onderzoek wat ik heb uitgevoerd en de notities die ik heb opgeschreven (zie bijlagen),

³⁵ Steve Neale & Frank Krutnik, *Popular Film and Television Comedy* (Londen: Routledge, 1990), 227

³⁶ Bijlagen, pagina 28-30 & 36-37

³⁷ Doyle Greene 40

³⁸ Idem, 41

³⁹ idem, 22

⁴⁰ Doyle Greene, 39-40

heb ik een aantal observaties gedaan.⁴¹ Zo hebben fysieke grappen een ander effect dan dialoog grappen in HIMYM. Als de kijker is afgeleid, wat voor Altman belangrijk is in zijn theorie, en er wordt gelachen om een grap die je via het geluid niet kunt volgen, wordt de aandacht van de kijker dankzij de lachband weer naar het beeldscherm getrokken, om zo weer daadwerkelijk naar het programma te kijken. Dit wordt door Altman omschreven als de “Sound Advance”, waarbij de lachband aangeeft dat er een (fysieke) grap is geweest. Dit trekt de aandacht van de kijker, waarna er vaak nog een lachmoment volgt.⁴² Hierdoor snapt de kijker dat er zojuist een grap is geweest en krijgt het nog een stuk van de grap mee. De “sound advance” is dus een strategie om de aandacht van de kijker te trekken.

Er zit in de gradatie van de lachmomenten een patroon, wat niet zozeer met de methode van Altman te maken heeft, maar wel interessant is om te analyseren. Om de kijker na de reclame nog steeds aan zich te binden, komt er voor een commercial break een soort climax met een middelgrote of grote “reactie” van de lachband, wat vooral voor de commerciële Amerikaanse televisie interessant is.⁴³ Dit zorgt ervoor dat de kijker een goed gevoel heeft bij het kijken van het programma en wil hij het vervolg van het programma ook zien. Echter: op Netflix, vanaf waar ik de afleveringen



Figuur 2: Het overschakelen van de grap die Barney maakt naar het cynische gezicht van Ted, wat het komische effect versterkt. (bron: Netflix)

analyseer, is er geen reclame, waardoor deze functie niet opgaat. Het heeft dus te maken met de context waarin de aflevering wordt uitgezonden of een bepaalde functie wel of niet opgaat, wat in mijn geval niet zo is.

Een ander aspect dat me is opgevallen is de manier waarop een lachmoment in beeld wordt gebracht. Op het moment dat bijvoorbeeld Barney een grap aan het maken is, wordt hij vaak alleen in beeld gebracht, ongeacht in welke situatie hij zich bevindt (dialoog, groepsgesprek, etc.) Op het moment dat de grap gemaakt is, wordt er snel overgeschakeld naar de ontvanger (of ontvangers) van de grap, om zo de reactie(s) op te vangen, die vaak versterkend werkt op het lachmoment. In Figuur

⁴¹ Bijlagen, pagina 22-26 + 30-35

⁴² Bijlagen, pagina 30

⁴³ Bijlagen, pagina 30-35

2 is bijvoorbeeld Ted de ontvanger van de grap die Barney maakt. Door zijn reactie (een cynische blik) wordt het lachmoment aangedikt en is het komische effect sterker. Het merendeel van de lachmomenten hebben een dergelijke visuele structuur.

De "Internal Audience" functie die Altman noemt, is het meest relevant als we de functie van de lachband willen analyseren.⁴⁴ De "Internal Audience" en de reactie die vanuit dit publiek komt, is een commentaar op de beelden die de kijker op dat moment ziet.⁴⁵ Als er dus gelachen wordt, is dat een commentaar op de situatie die zojuist voorbij kwam. Het programma probeert de kijker te overtuigen dat hij onderdeel is van dat publiek: "...the sound is engineered to convince us that the applause or laughter emanates from a spot closer to us than the spectacle itself."⁴⁶ De "Internal Audience" bij HIMYM is de achteraf toegevoegde lachband. Als er een grap wordt gemaakt, geeft de lachband commentaar door om deze grap te lachen. De kijker wordt overtuigd via de "sound track" dat hij een onderdeel is van die "Internal audience", en daarom lach je mee op het moment dat iedereen lacht. Het stuurt dus de reactie van de kijker, wat ook volgens Altman de conclusie is van het inzetten van een "Internal Audience": "The sound track provides an internal audience guiding the viewing choices of the external audience."⁴⁷ Hiermee sluit de theorie van Altman naadloos aan op iets wat Karen Lury ook beweert, namelijk dat dankzij die "Internal audience" het kijken naar een sitcom een sociale bezigheid is in plaats van een individuele bezigheid.⁴⁸ Je hebt het gevoel dat je het programma dus niet alleen kijkt.

Met ongeveer 130 lachmomenten in een aflevering van 21 minuten, is er gemiddeld 1 lachmoment per 10 seconden in een aflevering. De functie van de lachband in HIMYM is dat het de kijker aangeeft wanneer hij moet lachen. Doordat de kijker overtuigd wordt dat de bron van het geluid dichterbij de kijker staat dan bij het spektakel, krijgt de kijker het gevoel dat hij onderdeel is van de "Internal Audience". De kijker ziet het als een sociale bezigheid en voelt zich onderdeel van de groep. Door de lachband wordt de grap expliciet gemaakt en stelt de lachband het komische effect bloot, aldus Savorelli.⁴⁹ De "Sound Advance" wordt eveneens gebruikt als functie bij de fysieke grappen: op het moment dat de kijker afgeleid is en er wordt gelachen, wordt de aandacht van de kijker getrokken. Vaak volgt er een tweede lachmoment, waardoor de kijker betekenis kan geven aan het eerste lachmoment en zijn aandacht weer bij het programma heeft. In principe zetten de makers van HIMYM de lachband niet op een andere manier in dan andere sitcoms. In bijna elke (klassieke) sitcom wordt de "internal audience" met hetzelfde doel ingezet, namelijk om de kijker te sturen en

⁴⁴ Rick Altman, "Television/Sound," in *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture* ed. Tania Modleski (Bloomington: Indiana University Press, 1986), 47

⁴⁵ ibidem

⁴⁶ Idem, 47-48

⁴⁷ Idem, 49

⁴⁸ Karen Lury, *Interpreting Television* (London: Hodder Arnold, 2005), 83

⁴⁹ Antonio Savorelli, 23

om ze aan te sporen om te lachen. Dit is de dominerende functie en je kunt hier bij HIMYM niet omheen: het programma staat in het teken van de komische situaties en de lachband is de leidende draad hierin.

Hoofdstuk 4: Het Gebruik van de Voice-Over in HOW I MET YOUR MOTHER

De voice-over staat nauw in verband met de unieke narratieve structuur van deze sitcom: hoofdpersoon Ted is tevens de voice-over. De voice-over is alwetend, aangezien Ted bijna overal bij is geweest en ook weet wat er met sommige personages in de toekomst gebeurt. Omdat zijn kinderen, aan wie Ted het verhaal vertelt, de plaatsvervangers zijn van de kijker thuis, lijkt het alsof de voice-over in gesprek is met de kijker. Hierdoor worden zowel de “Italicizing” functie als de “Discursification” functie, beide door Altman besproken, gebruikt bij het analyseren van de verschillende functies van de voice-over. Ik heb de momenten wanneer de voice-over gebruikt wordt in de eerste twee afleveringen van seizoen 6 onderzocht. Daarnaast heb ik genoteerd wat de tekst is van de voice-over en wat de relatie is tussen wat de voice-over zegt en de bijbehorende functie van Altman.

De voice-over in HIMYM kan in verband worden gebracht met de “Italicizing” functie van Altman. Bij bijna elke aflevering wordt er een introductie gegeven door de voice-over, zodat het voor de kijker duidelijk wordt waar de aflevering precies over gaat. Zo wordt er in aflevering 1 van seizoen 6 uitgelegd dat er twee belangrijke dagen zijn in elk liefdesverhaal: de dag dat je de ware ontmoet en de dag dat je met haar trouwt.⁵⁰ Dit zinspeelt op de rode draad van de serie, namelijk hoe Ted de moeder van hun kinderen ontmoet, maar ook op waar de aflevering over gaat, namelijk dat Ted met een vrouw probeert te praten die misschien wel de ware is. Altman beweert in zijn tekst dat de geluidsband meer waarde kan hechten aan bepaalde beelden dan de beelden zelf, waardoor de geluidsband de kijker de juiste richting op kan sturen.⁵¹ Dus als de kijker iets dreigt te missen, bijvoorbeeld omdat de beelden bepaalde aspecten niet goed genoeg weergeven, vult de geluidsband (in mijn casus de voice-over) de nodige informatie aan. Dit ziet Altman als de “Italicizing” functie: omdat de kijker niet altijd gefocust kan blijven op de televisie, heeft hij zichzelf aangeleerd om bij bepaalde “geluidscues” zijn concentratie weer volledig op het scherm te richten.⁵² Als de voice-over zijn commentaar geeft op de beelden, fungeert het als een gids. Door het commentaar kan de kijker de beelden vanuit een ander perspectief bekijken, namelijk vanuit het perspectief van de voice-over. Dit is duidelijk te zien bij het einde van een aflevering, waarbij Ted zijn conclusie trekt van wat er die aflevering is gebeurd: “Nothing in this life quite compares to the sweet terrifying exhilaration of

⁵⁰ Bijlagen, pagina 26-28

⁵¹ Rick Altman, 47

⁵² Idem, 45-46

making your move, when you just put it all on the line and go for it”.⁵³ Als de voice-over te horen is in HIMYM kan de “Italicizing” functie van Altman toegepast worden, aangezien dit een van de geluidscues is waarbij de kijker het gevoel kan hebben dat er iets belangrijks komt in het verhaal. De voice-over belicht vervolgens bepaalde aspecten die anders minder duidelijk naar voren waren gekomen.

De voice-over kan de kijker eveneens iets vertellen wat helemaal niet uit de beelden op te maken is, waardoor de voice-over dichterbij de kijker komt. Een voorbeeld van dit fenomeen wordt in de eerste aflevering van seizoen 6 gegeven: Als Ted op het punt staat om een meisje aan te spreken, verwoordt de voice-over de gedachten die Ted op dat moment heeft:

Then I remembered. Cindy had a roommate, a roommate I only caught a glimpse of. But a roommate who by any indication was something very special. Was it possible? Could this be the girl attached to that ankle?⁵⁴

Dat Ted in zijn gedachten is verzonken is duidelijk, maar wat hij precies denkt kan nooit opgemaakt worden uit de beelden. Vandaar dat de voice-over de kijker helpt, waarmee hij de kijker het gevoel geeft dat de combinatie van beeld en geluid speciaal voor de kijker is. Dit komt terug in de “Discursification” functie die Altman beschrijft.⁵⁵ De voice-over kan ook antwoord geven op de vragen die door personages gesteld worden. Een voorbeeld: in aflevering 6 van seizoen 6 zijn Barney en Ted aan het praten in de bekende stamkroeg. Barney vraagt zich vervolgens af waar Marshall en Lily op dat moment zijn, waarna de voice-over antwoord geeft op zijn vraag: “Uncle Marshall and Aunt Lily have recently decided to take a swing at starting a family. Tonight was their first attempt.”⁵⁶ De voice-over beantwoordt speciaal voor de kijker de vraag van een personage en neemt ons mee naar een scène waarin Marshall en Lily centraal staan. Zonder de introductie van de voice-over was deze overgang minder duidelijk geweest, aangezien de informatie die de voice-over gaf al eerder in de serie aan bod was gekomen. De voice-over herinnert de kijker waarom Marshall en Lily er op dat moment niet waren. De voice-over kan dus ook een betekenis gevende functie hebben, waardoor de kijker het gevoel heeft dat, door de combinatie van beeld en geluid, de voice-over de kijker direct adresseert.

De voice-over van HIMYM kan worden verdeeld in twee algemene functies: een “Italicizing” functie (of strategie), waarbij de voice-over de rol van verteller aanneemt en commentaar geeft op de beelden die we zien. Hij zorgt ervoor dat de kijker zijn aandacht op het scherm richt op het juiste moment middels een “geluidscue”, oftewel middels het intreden van de voice-over. Ook belicht hij

⁵³ Bijlagen, pagina 26-28

⁵⁴ idem

⁵⁵ Rick Altman, 50

⁵⁶ Bijlagen, pagina 26-28

bepaalde aspecten die alleen duidelijk zijn met een bepaalde uitleg, waardoor een ander perspectief wordt aangehaald, namelijk die van de voice-over zelf. De andere functie is de “discursification” functie: De voice-over geeft een bepaalde betekenis aan beelden dat zonder zijn commentaar niet uit de beelden op te maken is. De combinatie van beeld en geluid geeft de kijker het gevoel dat de voice-over hen direct adresseert. Klassieke sitcoms gebruiken geen voice-over omdat deze geen complexe narratieve structuur gebruikt waardoor een voice-over in theorie noodzakelijk is om bepaalde verbanden te leggen tussen beelden. HIMYM kan volgens Greene worden gezien als een contemporaine sitcom, omdat het een uitgebreidere “sound track” heeft dankzij de voice-over. Echter, de voice-over staat nog steeds in het teken van de komische situaties en van de lachband. Vaak leidt een voice-over ook een komische situatie in: in de eerste geanalyseerde aflevering bijvoorbeeld leidt de voice-over een flashback in wat voor een komisch moment zorgt.⁵⁷ Ondanks dat Greene de voice-over als een contemporaine formele kenmerk in sitcoms ziet, is de voice-over bij HIMYM nog steeds ondergeschikt is aan de dominante, klassieke lachband.

Hoofdstuk 5: Het Gebruik van Sound Effects in HOW I MET YOUR MOTHER

Wat opvalt bij het bekijken van HIMYM, is dat het veel gebruik maakt van flashbacks en cutaways. Deze worden vrijwel altijd ingeluid met een kort visueel effect, onder begeleiding van een kenmerkend auditief effect. Om te onderzoeken wat de functies van deze sound effects zijn, heb ik genoteerd wanneer deze vorm van geluid in de eerste twee afleveringen van seizoen 6 aan bod komt en wat de sound effect betekent in de context van de aflevering, om zo een relatie met de theorieën van Altman te maken.

Op het moment dat er bij HIMYM een flashback of een cutaway wordt ingestart, hoort de kijker een sound effect. Vervolgens neemt dat geluidseffect ons mee naar die situatie. Als die scène is uitgespeeld en het punt gemaakt is, wordt hetzelfde effect gebruikt om de kijker weer mee terug te nemen naar waar de kijker op dat moment in het verhaal was.⁵⁸ De sound effect wordt dus als een soort tijdmachine ingezet, die de kijker laat “switchen” tussen verschillende ruimtelijke sferen. Het ene moment is de kijker “somewhere in the future” en na de sound effect is hij weer in “present day” (wat, gezien de narratieve structuur, het verleden is).⁵⁹ De sound effect is tevens een “trigger” voor de kijker. Omdat het een herkenbaar geluid is, weet de kijker op dat moment dat er een flashback of cutaway wordt ingezet. De kijker begrijpt hierdoor dat de beelden die ingeleid worden door het geluidseffect, al eerder zijn gebeurd. In plaats van een flashback kan er ook een “what if”-situatie worden aangeduid. Een “what if”-situatie is een situatie dat eventueel zou kunnen en dat vervolgens

⁵⁷ Bijlagen, pagina 26-28

⁵⁸ Bijlagen, pagina 28-30 & 36-37

⁵⁹ Bijlagen, pagina

uit wordt geacteerd, om het duidelijk te maken voor de kijker wat die situatie dan inhoudt of om voor een komisch moment te zorgen. Een voorbeeld van een “what if “-situatie wordt in de eerste aflevering van seizoen 6 gegeven, wanneer Barney zegt wat er gebeurt als hij de getuige is op Ted’s bruiloft.⁶⁰ De sound effect wordt ook ingezet op het moment dat de flashback weer is afgelopen. De flashback neemt de kijker op dat moment weer terug naar waar het algehele verhaal was gebeven. Deze vorm van geluid is dus noodzakelijk om de complexe narratieve structuur van HIMYM aan te kaarten en te signaleren wanneer deze complexiteit zichtbaar is.

Een andere functie van de sound effect van HIMYM wordt door Altman uitgelegd als de “Sound Hermeneutic” functie. Altman beweert dat de sound track soms niet compleet kan aanvoelen. Geluid kan dus vragen om visuele identificatie: “When the sound piques my curiosity, I can be nearly sure of satisfaction simply by turning my gaze to the screen.”⁶¹ Het geluid van de sound effect in HIMYM is, op het moment dat je alleen maar dialoog hoort, anders en maakt de kijker nieuwsgierig. Bijvoorbeeld in aflevering 1 van seizoen 6 vraagt Robin zich af of de relatie tussen Ted en Cindy “on bad terms” is beëindigd. Vervolgens komt er een afwijkend geluid, namelijk de sound effect, waar de onoplettende kijker als geluidscue kan zien. De kijker richt zijn aandacht op het scherm om te ontdekken wat dat geluid betekent en snapt vervolgens dat het geluid ingestart werd om een flashback aan te duiden of om aan te duiden dat de kijker weer terug is in het heden. Ook dit is een strategie om, naast het duidelijk aan te geven dat er een verandering in de chronologie, de aandacht van de kijker te trekken.

De sound effect wordt bij HIMYM ingezet om de complexiteit van het narratief duidelijk te maken. Het is een trigger voor de kijker, waardoor de kijker zich kan instellen op het feit dat de chronologie verandert, waardoor hij de beelden in een juiste context kan plaatsen. De sound effect wordt tevens ingezet om de aandacht van de kijker te gebruiken, middels de “Sound Hermeneutic” functie van Altman: als er een afwijkend geluid komt tussen alle dialogen, zal de kijker zijn blik naar het scherm wenden om te ontdekken wat dat geluid was en wat dat geluid betekent. Vervolgens is zijn aandacht weer bij de serie en snapt hij wat het is en gaat de eerste functie weer in werking. Qua geluid hanteert HIMYM wat meer “contemporary” technieken, zoals het inzetten van een voice-over en de sound effect bij het inzetten van een flashback of cutaway. De uitgebreide geluidsband zorgt ervoor dat HIMYM zich onderscheidt van de andere, meer klassieke sitcoms, en zich juist weer aansluit bij de “contemporary” sitcoms. Het laat zien waarom HIMYM als een grensgeval is binnen de ontwikkeling die sitcom momenteel doormaakt. Echter: de sound effect is een minimale innovatie en laat slechts de complexe narratieve structuur zien. De lachband en de nadruk op de komische

⁶⁰ Bijlagen, pagina 28-30

⁶¹ Ibidem

situaties zijn te dominerend en ondanks dat het narratief een belangrijk onderdeel is, zijn de sound effects ondergeschikt aan deze twee fenomenen.

Conclusie

Nu alle aspecten geanalyseerd zijn, kom ik tot de volgende conclusie. Ten eerste hebben we gezien dat HIMYM vooral op het visuele aspect veel klassieke sitcom-conventies hanteert die zijn genoemd in de verschillende behandelde teksten. Zo wordt het ruimtelijke aspect bij HIMYM op eenzelfde manier ingevuld als bij de “klassieke sitcom”: Er worden relatief weinig sets gebruikt, waardoor de kijker zich snel kan oriënteren. Ook staat er een meubelstuk vaak centraal op de set. De stereotypering van de personages is eveneens een kenmerk dat terug te vinden is in HIMYM, net als de klassieke conventies die Greene in zijn tekst noemt. Met name het narratieve aspect en op het gebied van geluid zie je waarom HIMYM een grensgeval is die, naast klassieke conventies, ook contemporaine sitcom-conventies hanteert. In plaats van de “repeatable narrative” die veel klassieke sitcoms hanteren, maakt HIMYM juist gebruik van een complexe narratieve structuur die veel dieper gaat dan de meeste klassieke sitcoms.

De lachband is een achteraf toegevoegde lachband en dus geen echt publiek, maar desalniettemin staat de “internal audience” functie centraal. Het spoort de kijker aan om te lachen en fungeert als een soort gids die de komische situatie expliciet maakt. De lachband zorgt ervoor dat de kijker zich onderdeel voelt van een groep, waardoor het kijken naar een sitcom meer een groepsbezigheid is dan een individuele bezigheid. Er zit tevens een bepaald patroon in de gradaties van de lachmomenten, die afgesteld is op de commerciële Amerikaanse televisie: voor een reclame break probeert HIMYM een climax op te bouwen, in de hoop dat de kijker na de break nog steeds kijkt. De lachband is de dominerende geluidsfactor binnen HIMYM: alles draait om de komische situaties. Waar HIMYM zich probeert te onderscheiden van de klassieke sitcoms en zich meer als een “contemporary” sitcom associeert, is bij de uitgebreide geluidsband, die zowel een voice-over als sound effects bevat. De voice-over heeft zowel een “Italicizing” functie als een “discursification” functie. Bij de “Italicizing” functie geeft de voice-over zijn eigen commentaar en visie op wat de kijker ziet, waardoor er bepaalde aspecten uitgelicht worden die volgens de voice-over belangrijk zijn. De “discursification” functie wordt gebruikt wanneer de voice-over bij beelden, die op zichzelf niet zo veelzeggend zijn, een bepaalde betekenis geeft aan wat de kijker op dat moment ziet. De kijker krijgt hiermee het gevoel alsof het verhaal speciaal aan hen wordt verteld. De sound effects die worden gebruikt bij het begin en het einde van een flashback of cutaway hebben als voornaamste functie dat het de complexiteit van de narratieve structuur aangeeft. Het is een trigger voor de kijker dat de chronologie van het verhaal verandert. Een andere functie van de sound effects is dat het de aandacht van de kijker weer terug trekt naar het beeldscherm middels de “sound hermeneutic”

functie. Op het moment dat de kijker een afwijkend geluid hoort in een sound track dat gedomineerd wordt door dialoog, wil de kijker weten waar dat geluid vandaan kwam en wat dat geluid betekent. Op het moment dat de kijker naar het beeldscherm kijkt, begrijpt hij dat de sound effect het begin van een flashback aankaartte.

De functies van de verschillende functies van geluid in HOW I MET YOUR MOTHER zijn nu uitgebreid geanalyseerd en hiermee is er een antwoord op de hoofdvraag geformuleerd. Wat eveneens uitgebreid aan bod is gekomen is dat HIMYM zowel elementen heeft van een klassieke sitcom als elementen van een contemporaine sitcom, waardoor het in zijn algemeenheid als een grensgeval gezien kan worden. Maar op basis van de analyse van slechts de geluidsband van HIMYM, lijkt het erop dat de manier waarop de kijker het programma ervaart nog vrij klassiek is. Hoewel HIMYM een complexe, contemporaine narratieve structuur hanteert, zie je, vooral als je het geluid analyseert, de klassieke conventies het beste terug. De klassieke lachband is erg dominerend, waardoor de overige vormen van geluid ondergeschikt zijn aan de lachband. De lachband zorgt er vervolgens voor dat een andere klassieke conventie, namelijk de stereotypering van de personages, eveneens duidelijker naar voren komt, middels een personage meer lachmomenten te geven. De klassieke conventies zijn gemakkelijker te herkennen in HIMYM. De voice-over en de sound effects mogen dan wel door Greene als “contemporary” worden beschouwd, het feit dat de klassieke lachband zo centraal staat in de structuur van HIMYM maakt deze serie juist een klassieke sitcom. Zoals al eerder in dit onderzoek is vermeld, is het verhaal van HIMYM complex en “contemporary”, maar de vertelling juist klassiek, waardoor de ervaring van de kijker het beste te vergelijken is met het ervaren van een klassieke sitcom. Dit onderzoek biedt op het gebied van geluid opties voor vervolgonderzoek. Er kan bijvoorbeeld gekeken worden naar welke functies geluid in een echte contemporaine sitcom heeft en hoe dit verschilt met de functies in een klassieke sitcom. Denk bijvoorbeeld aan de functies van het ontbreken van een lachband bij THE OFFICE en hoe dit in relatie staat tot een klassieke sitcom.

Bibliografie

Literaire bronnen

- Altman, Rick. "Television/Sound," in *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture* ed. Tania Modleski. Bloomington: Indiana University Press, 1986
- Birdsall, Carolyn & Anthony Enns. "Editorial: Re-thinking theories of television sound", in *Journal of Sonic Studies*. volume 3, nr. 1 (2012)
- Chion Michel. *Audio-Vision: Sound On Screen*. Ed. and trans. Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press, 1994
- Greene, Doyle. *Teens, TV and Tunes: The Manufacturing of American Adolescent Culture*. Jefferson: McFarland & Company, 2012
- Linder, Laura R. "From Ozzie to Ozzy: The Reassuring Nonevolution of the Sitcom Family" in *The Sitcom Reader: America Viewed and Skewed*, edited by Mary M. Dalton & Laura R. Linder. Albany: State University of New York Press, 2005
- Lury, Karen. *Interpreting Television*. Londen: Hodder Arnold, 2005
- Mills, Brett. "Comedy Verite: Contemporary Sitcom form" in *Screen*, Vol. 45, no. 1 (2004)
- Mills, Brett. *The Sitcom*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009
- Neale, Steve & Frank Krutnik. *Popular Film and Television Comedy*. Londen: Routledge, 1990
- Savorelli, Antonio. *Beyond Sitcom: New Directions in American Television Comedy*. Jefferson: McFarland & Company, 2010

Multimedia bronnen:

- Netflix. "How I Met Your Mother". Oktober 2014. URL: <http://netflix.com>
- Wikipedia. "Sitcom". Wikipedia, oktober 2014. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Sitcom#Sitcoms_on_U.S._radio

Bijlagen **Seizoen 6, aflevering 1: "Big Days"**

Hieronder staat het gebruik van de lachband, het gebruik van de voice-over en het gebruik van de sound effects bij aflevering 1 van seizoen 6. Uitleg bij de lachband: Er zijn globaal gezien 3 gradaties te herkennen. Voor het gemak zijn deze als volgt geïnclassificeerd: klein, middel, groot. Klein houdt in: een paar mensen die lachen, met een erg korte duur. Middel houdt in: Wat meer mensen die hard lachen, met een iets langere duur dan de vorige gradatie. Groot houdt in: Veel mensen die hard lachen, er wordt geapplaudisseerd, een lange duur.

Wanneer in de aflevering?	Wie veroorzaakt het lachmoment?	Welke gradatie?	Fysieke grap of Dialoog grap?
1:22	Barney	Middel	Dialoog grap
1:30	Barney	Middel	Dialoog grap
1:34	Barney	Klein	Dialoog grap
1:37	Barney	Middel	Dialoog grap
1:45	Barney	Middel	Dialoog grap
1:50	Barney	Klein	Dialoog grap
1:53	Barney	Klein	Dialoog grap
2:00	Barney	Middel	Dialoog grap
2:05	Barney	Middel	Dialoog grap
2:10	Barney	Klein	Dialoog grap
2:14	Barney	Middel	Dialoog grap
2:25	Barney	Klein	Dialoog grap
2:28	Ted	Klein	Dialoog grap
2:35	Barney	Groot	Fysieke grap
2:40	Barney	Klein	Dialoog grap
2:53	Barney	Middel	Dialoog grap
3:10	Ted	Klein	Dialoog grap
3:12	Barney	Middel	Dialoog grap
3:22	Barney	Klein	Dialoog grap
3:26	Ted	Klein	Dialoog grap
3:34	Barney	Middel	Dialoog grap
3:51	Lily	Klein	Dialoog grap
3:56	Lily	Groot	Fysieke grap
4:13	Barney	Klein	Dialoog grap
4:20	Barney	Middel	Dialoog grap
4:25	Ted	Middel	Dialoog grap
4:30	Ted	Groot	Fysieke grap
4:35	Barney	Klein	Dialoog grap
4:42	Barney	Groot	Fysieke grap
4:49	Ted	Klein	Dialoog grap

4:55	Barney	Middel	Dialoog grap
5:03	Robin	Middel	Fysieke grap
5:06	Robin	Groot	Dialoog grap
5:13	Robin	Klein	Dialoog grap
5:16	Robin	Klein	Dialoog grap
5:24	Barney	Middel	Dialoog grap
5:30	Barney	Klein	Dialoog grap
5:52	Robin	Middel	Dialoog grap
6:02	Robin	Klein	Dialoog grap
6:06	Robin	Klein	Dialoog grap
6:13	Robin	Klein	Dialoog grap
6:22	Robin	Middel	Dialoog grap
6:30	Robin	Groot	Fysieke grap
6:40	Ted	Klein	Dialoog grap
6:45	Robin	Middel	Dialoog grap
6:50	Barney	Middel	Dialoog grap
6:54	Robin	Klein	Dialoog grap
7:05	Robin	Middel	Fysieke grap
7:10	Barney	Middel	Dialoog grap
7:22	Marshall	Middel	Dialoog grap
7:27	Marshall	Middel	Dialoog grap
7:32	Marshall	Groot	Dialoog grap
7:50	Marshall	Klein	Dialoog grap
7:53	Marshall	Klein	Dialoog grap
8:01	Marshall	Middel	Dialoog grap
8:20	Marshall	Groot	Dialoog grap
8:33	Lily	Middel	Dialoog grap
8:37	Marshall	Middel	Dialoog grap
8:43	Marshall	Middel	Dialoog grap
8:47	Marshall	Middel	Fysieke grap
8:54	Ted	Klein	Dialoog grap

9:00	Barney	Klein	Dialoog grap
9:05	Ted	Klein	Dialoog grap
9:25	Ted	Middel	Fysieke grap
9:35	Ted	Middel	Dialoog grap
Break			
9:52	Ted	Groot	Dialoog grap
10:00	Robin	Klein	Dialoog grap
10:27	Ted	Klein	Dialoog grap
10:29	Robin	Klein	Dialoog grap
10:31	Robin	Middel	Dialoog grap
10:37	Marshall	Klein	Dialoog grap
11:17	Marshall	Klein	Dialoog grap
11:35	Lily	Klein	Dialoog grap
11:40	Lily	Klein	Dialoog grap
11:52	Lily	Klein	Dialoog grap
11:58	Lily	Klein	Dialoog grap
12:01	Marshall	Middel	Dialoog grap
12:09	Lily	Klein	Dialoog grap
12:14	Marshall	Klein	Dialoog grap
12:20	Lily	Middel	Dialoog grap
12:30	Marshall	Middel	Dialoog grap
12:37	Robin	Klein	Dialoog grap
12:40	Ted	Klein	Dialoog grap
12:43	Ted	Middel	Dialoog grap
12:52	Robin	Middel	Dialoog grap
12:58	Barney	Middel	Dialoog grap
13:02	Barney	Klein	Dialoog grap
13:08	Robin	Middel	Dialoog grap
13:12	Barney	Klein	Dialoog grap
13:16	Barney	Klein	Dialoog grap

13:23	Barney	Middel	Dialoog grap
13:28	Robin	Groot	Dialoog grap
13:36	Lily	Middel	Dialoog grap
13:52	Marshall	Klein	Dialoog grap
13:57	Marshall	Middel	Dialoog grap
14:02	Marshall	Groot	Dialoog grap
14:12	Marshall	Middel	Dialoog grap
14:14	Marshall	Klein	Dialoog grap
14:17	Marshall	Middel	Dialoog grap
14:20	Marshall	Groot	Dialoog grap
14:28	Ted	Middel	Fysieke grap
Break			
14:37	Ted	Middel	Dialoog grap
14:39	Barney	Middel	Dialoog grap
14:46	Ted	Klein	Dialoog grap
14:52	Ted	Klein	Dialoog grap
14:54	Barney	Middel	Dialoog grap
15:14	Barney	Middel	Dialoog grap
15:16	Lily	Middel	Dialoog grap
15:24	Barney	Klein	Dialoog grap
15:30	Robin	Klein	Dialoog grap
15:38	Robin	Middel	Dialoog grap
15:42	Robin	Middel	Fysieke grap
15:45	Robin	Middel	Dialoog grap
15:49	Robin	Groot	Dialoog grap
16:01	Robin	Klein	Fysieke grap
16:08	Ted	Klein	Fysieke grap
16:28	Ted	Middel	Dialoog grap
16:30	Ted	Middel	Dialoog grap
16:36	Ted	Middel	Dialoog grap

16:44	Robin	Klein	Dialoog grap
16:52	Barney	Middel	Dialoog grap
16:58	Barney en Ted	Middel	Dialoog grap
17:24	Marshall's vader	Klein	Dialoog grap
17:36	Marshall	Klein	Dialoog grap
18:48	Marshall	Klein	Dialoog grap
18:54	Marshall	Klein	Dialoog grap
19:38	Ted	Middel	Fysieke grap
19:44	Barney	Middel	Fysieke grap
19:48	Barney	Groot	Fysieke grap
21:07	Marshall	Groot	Dialoog grap

Barney: 41

Marshall: 27

Ted: 24

Lily: 11

Robin: 27

Fysieke grap: 16

Dialoog grap: 115

131 lachmomenten

Het Gebruik van de voice-over in seizoen 6 aflevering 1: "Big Days"

Wanneer?	Wat zegt de voice-over?	Wat is mijn interpretatie? Hoe kan ik dit terugkoppelen aan een theorie van Altman?
0:00	"Kids, there are two big days in any love story: the day you meet the girl of your dreams, and the day you marry her."	Intro, bijna altijd een voice-over bij de intro. Vertelt wat er gaat komen. Dit keer vertelt hij het aan de kinderen, die zie je ook in beeld. Hierna over geschakeld naar "somewhere in the future".
3:36	"Uncle Marshall and Aunt Lily have recently decided to take a swing at starting a family. Tonight was their first attempt."	De voice-over geeft antwoord op een vraag die Barney stelt. Barney vroeg waar Marshall en Lily waren, de voice-over geeft antwoord en ondertussen verandert de setting naar het telefoongesprek tussen Marshall en Lily.

5:31	"No, with Don. See, a few months earlier..."	de voice-over geeft opnieuw antwoord op de vraag van Barney. Barney vraagt of de relatie tussen Robin en hygiëne afgelopen is. de voice-over beantwoordt deze vraag door te zeggen dat de relatie tussen haar en Don afgelopen is. vervolgens neemt de voice-over de kijker mee naar een paar maanden geleden
9:11	"Now kids, remember how I told you about a girl named Cindy? How I went on one date with her and it ended... badly? Well..."	Een freeze frame komt terwijl Ted in beeld is (de voice-over is Ted in de toekomst). De voice-over vraagt de kids (de plaatsvervanger van de kijker) of we nog weten over de date met Cindy. Dit is allemaal eerder in de serie in beeld geweest en de mensen die de serie volgen snappen de referentie. Voor de zekerheid worden we toch meegenomen naar dat ene moment dat het slecht afliep. De voice-over vertelt ons dus over iets wat al geweest is en kondigt aan wat er komt. Vervolgens maakt hij zijn zin niet af op het moment dat we weer terug zijn naar waar we aanvankelijk waren, omdat de beelden de rest van het verhaal vertellen.
10:04	"Then I remembered. Cindy had a roommate, a roommate I only caught a glimpse of. But a roommate who by any indication was something very special. Was it possible? Could this be the girl attached to that ankle?"	De voice-over verwoordt de gedachtes die Ted op dat moment heeft. Er komt een flashback die zich in de gedachtes van Ted afspeelt. De flashback visualiseert de gedachtes van Ted die door de voice-over verwoord worden. Opnieuw is hetgeen wat je ziet iets wat al eerder in de serie is voorgekomen, vandaar dat Ted zegt dat hij het zich weer kan herinneren. De voice-over vraagt zichzelf hardop af of dit het meisje was die hij dacht dat ze was.
16:02	"I braced myself for what was next. Rage, fury, savaged beating..."	De voice-over laat opnieuw de gedachtes zien die Ted op dit moment heeft. Ted wacht op wat Cindy ging doen, die hem wilde spreken. De voice-over legt tevens het fundament voor een lachmoment, door erge dingen te noemen (een pak slaag, etc.) terwijl het tegenovergestelde gebeurt (Ted krijgt een knuffel). Deze plotselinge wending is niet zoals de verwachting en zorgt dus voor een lachmoment.

19:20	“Nothing in this life quite compares to the sweet terrifying exhilaration of making your move, when you just put it all on the line and go for it. And that night, by gully, Cindy went for it.”	De voice-over probeert een conclusie te trekken uit de les die we deze aflevering geleerd moeten hebben als kijker. Hij probeert een einde te breien aan waarom we deze aflevering hebben gekeken. Als een verteller somt hij de rode draad op.
19:50	“So no, that girl wasn’t your mother. She ended up being someone else’s mother. In fact, they both did.”	De voice-over vertelt wat er uiteindelijk met de zoenende meiden is gebeurd. Hij refereert dus weer naar de tijd waarin hij praat: het jaar 2030, het jaar dat hij dit 9 seizoenen lang durende verhaal vertelt. De kijker krijgt dus te weten wat er met ze gebeurt over een aantal jaar van waar de kijker op dat moment is in het verhaal.
20:10	“That was not the day I met your mother. The day I met your mother, was the day of a wedding.”	De voice-over teaset de kijker naar wanneer hij wel de moeder van zijn kinderen ontmoet: de rode draad van de serie is immers hoe de voice-over de moeder van zijn kinderen ontmoet. De kijker weet dus al dat dit op een bruiloft gebeurt.

Het Gebruik van Sound Effects in seizoen 6 aflevering 1: “Big Days”

Wanneer?	Wat is mijn interpretatie? Hoe kan ik dit terugkoppelen aan Altman?
1:08	Sound effect van “somewhere in the future” naar “present day”. Ted zit aan zijn bierlabel. Doet hij altijd als hij nerveus is, luistert de uitleg. Vervolgens een switch naar vandaag de dag waar Ted dezelfde handeling doet en ook nerveus is.
3:23	Sound effect van de dialoog tussen Ted en Barney naar een “fake history lesson” van Barney. Ander sound effect dan bij de flashback. Tijdens de dialoog vertelt Barney een geschiedenisles over het ontstaan van het woord “dibs”. Vervolgens wordt dit gevisualiseerd met beeld. Om duidelijk te maken dat er een “cutaway” is, wordt er een sound effect gebruikt. Deze wordt overigens ruw verstoord door Ted die zegt dat hij hier geen tijd voor heeft.
4:14	Sound effect van de dialoog tussen Ted en Barney naar een eventuele situatie die kan gebeuren. Bij de mogelijke bruiloft van Ted en het meisje die Ted wil aanspreken gaat Barney een toast uitbrengen. Het is een “what if” situatie die door de sound effect wordt aangekondigd.

4:44	Sound effect van de eventuele situatie die kan gebeuren naar de dialoog tussen Ted en Barney. De sound effect eindigt de “what if” situatie en brengt ons weer terug naar waar we waren.
5:31	Sound effect van de dialoog tussen Ted, Robin en Barney naar “a few months earlier”. Na de aankondiging van de voice-over dat we een paar maanden terug in de tijd gaan, neemt de sound effect ons daadwerkelijk mee naar een paar maanden eerder, oftewel een flashback. Deze flashback is echter nog niet vertoond in de serie, dus de kijker kan dit niet eerder gezien hebben. Dit is echter wel eerder gebeurd dan waar de kijker op dit moment in het verhaal is.
6:32	Sound effect van de flashback van “a few months earlier” naar de dialoog tussen Ted, Robin en Barney. De sound effect eindigt de flashback en brengt ons weer terug naar waar we waren.
7:19	Sound effect van de dialoog tussen alle 5 de hoofdpersonages naar wat er gebeurde tussen Marshall en Lily. Lily kondigt de flashback aan door te zeggen: “here is what happened. I was at home, waiting for Marshall”. Vervolgens neemt de sound effect ons mee naar wat er is gebeurd tussen haar en Marshall.
9:14	Sound effect van Ted die naar het meisje toeloopt naar de flashback die aangekondigd wordt door de voice-over, die op hetzelfde moment een verhaal vertelt. De flashback die aangekondigd wordt is al eerder in de serie voorbij gekomen en om de geheugen van de kijker op te frissen krijgen we kort te zien wat de voice-over bedoelde. De sound effect brengt ons heen en terug.
9:19	Sound effect van de flashback die aangekondigd werd door de voice-over naar het moment dat Ted naar het meisje toeloopt. De sound effect eindigt de flashback en brengt ons weer terug naar waar we waren.
9:48	Sound effect van de dialoog tussen Ted, Robin en Barney naar een flashback waarbij het einde van de relatie tussen Ted en het meisje Cindy te zien is. Robin vraagt of de relatie “on bad terms” is beëindigd. Ted antwoordt met: “uuuhm...” waarna er een flashback te zien is waarin inderdaad het slechte einde te zien is. de flashback beantwoordt dus eigenlijk de vraag van Robin.
9:54	Sound effect van de flashback naar de dialoog tussen Ted, Robin en Barney. De sound effect eindigt de flashback en brengt ons weer terug naar waar we waren.
10:07	Sound effect van Ted die nadenkt naar de flashback die door de gedachtes van Ted wordt aangekondigd. De flashback ondersteunt de tekst van de voice-over. Opnieuw zijn de beelden een geheugensteuntje voor de kijker, omdat dit al eerder in de serie is geweest.
10:11	Sound effect van de flashback naar de denkende en sturende Ted. De sound effect eindigt de flashback en brengt ons weer terug naar waar we waren.

10:41	Sound effect van de dialoog tussen Marshall en Lily naar de flashback van Marshall in zijn kantoor. De flashback beantwoordt de vraag van Lily, die vraagt of Marshall het aan iemand op zijn kantoor heeft verteld dat ze een baby willen. Marshall beantwoordt met "uuhm..." waarna de flashback wordt ingestart met de sound effect, die antwoord geeft op de vraag.
11:12	Sound effect van de flashback van Marshall op kantoor naar de dialoog tussen Marshall en Lily. De sound effect eindigt de flashback en brengt ons weer terug naar waar we waren.
11:28	Sound effect van de dialoog tussen Marshall en Lily naar de flashback van Lily en Marshall's vader die over de telefoon aan het praten zijn. Lily klaagt tegen Marshall dat zijn vader te betrokken is. De sound effect neemt ons mee naar de voorbeelden die Lily bedoelt en het laat de kijker dus zien wat Lily bedoelt met haar klachten.
11:59	Sound effect van de flashback van Lily en Marshall's vader naar de dialoog tussen Marshall en Lily. De sound effect eindigt de voorbeelden die Lily bedoelde en brengt ons weer terug naar waar we waren.

Het gebruik van de lachband in seizoen 6 aflevering 2 "Cleaning House"

Wanneer in de aflevering?	Wie veroorzaakt het lachmoment?	Welke gradatie?	Fysieke grap of dialoog grap?
0:09	Barney	Middel	Dialoog grap
0:12	Barney	Klein	Dialoog grap
0:25	Barney	Middel	Dialoog grap
0:34	Robin	Groot	Dialoog grap
0:58	Ted	Klein	Dialoog grap
1:04	Ted	Middel	Dialoog grap
1:11	Robin	Middel	Dialoog grap
1:18	Barney	Klein	Dialoog grap
1:22	Marshall	Middel	Dialoog grap
1:26	Barney	Klein	Dialoog grap
1:34	Ted	Middel	Dialoog grap
1:40	Lily	Klein	Dialoog grap
1:45	Barney	Klein	Fysieke grap
1:48	Lily	Groot	Dialoog grap
2:12	Ted	Middel	Dialoog grap

2:15	Ted	Klein	Dialoog grap
2:20	Barney's moeder	Middel	Dialoog grap
2:22	Barney's broer	Middel	Dialoog grap
2:34	Barney	Klein	Dialoog grap
2:48	Barney's broer	Klein	Dialoog grap
2:52	Marshall	Middel	Dialoog grap
3:02	Ted	Klein	Dialoog grap
3:04	Ted	Middel	Dialoog grap
3:07	Robin	Klein	Dialoog grap
3:12	Robin	Klein	Dialoog grap
3:18	Robin	Klein	Dialoog grap
3:22	Robin	Middel	Dialoog grap
3:29	Robin	Klein	Dialoog grap
3:32	Ted	Middel	Dialoog grap
3:45	Ted	Middel	Dialoog grap
3:48	Ted	Klein	Dialoog grap
3:52	Ted	Middel	Fysieke grap
3:54	Ted	Middel	Fysieke grap
4:02	Robin	Middel	Dialoog grap
4:17	Lily	Middel	Dialoog grap
4:28	Barney	Middel	Dialoog grap
4:33	Marshall	Middel	Dialoog grap
4:43	Barney's broer	Middel	Dialoog grap
5:16	Barney	Klein	Dialoog grap
5:18	Barney	Middel	Dialoog grap
5:26	Barney	Klein	Dialoog grap
5:35	Barney	Middel	Dialoog grap
5:54	Barney	Middel	Dialoog grap
6:03	Barney's broer	Klein	Dialoog grap
6:06	Barney's broer	Middel	Dialoog grap

6:20	Barney's broer	Klein	Dialoog grap
6:22	Barney's broer	Middel	Dialoog grap
6:37	Lily	Middel	Dialoog grap
6:43	Marshall	Middel	Dialoog grap
6:52	Marshall	Klein	Dialoog grap
6:55	Ted	Klein	Dialoog grap
6:58	Marshall	Groot	Dialoog grap
7:12	Marshall	Middel	Dialoog grap
7:20	Marshall	Middel	Dialoog grap
7:28	Marshall	Klein	Dialoog grap
7:30	Marshall	Klein	Dialoog grap
7:36	Barney	Middel	Dialoog grap
7:45	Barney's broer	Klein	Dialoog grap
7:50	Barney's broer	Middel	Dialoog grap
7:59	Barney	Middel	Dialoog grap
8:35	Barney's moeder	Klein	Dialoog grap
8:38	Barney's moeder	Groot	Dialoog grap
8:50	Barney's moeder	Klein	Dialoog grap
8:55	Barney's moeder	Klein	Dialoog grap
9:02	Barney's moeder	Middel	Dialoog grap
9:07	Barney's moeder	Middel	Dialoog grap
9:12	Barney's moeder	Middel	Dialoog grap
9:23	Barney's moeder	Groot	Dialoog grap
9:32	Barney	Klein	Dialoog grap
9:37	Barney	Middel	Dialoog grap
10:00	Robin	Klein	Dialoog grap
10:06	Robin	Middel	Dialoog grap
10:08	Robin	Middel	Dialoog grap
10:13	Robin	Middel	Dialoog grap
10:17	Robin	Groot	Dialoog grap

10:28	Barney	Middel	Dialoog grap
10:46	Marshall	Middel	Dialoog grap
11:02	Barney	Middel	Dialoog grap
11:15	Marshall	Klein	Dialoog grap
11:17	Lily	Groot	Dialoog grap
11:22	Ted	Klein	Dialoog grap
11:26	Ted	Middel	Dialoog grap
11:30	Robin	Middel	Dialoog grap
11:38	Robin	Klein	Dialoog grap
11:42	Robin	Klein	Dialoog grap
11:45	Robin	Middel	Dialoog grap
11:50	Robin	Klein	Dialoog grap
12:00	Ted	Middel	Fysieke grap
12:02	Barney	Groot	Dialoog grap
12:11	Barney	Klein	Dialoog grap
13:27	Barney's stiefvader	Middel	Dialoog grap
14:06	Barney	Groot	Dialoog grap
14:11	Marshall	Groot	Dialoog grap
break			Dialoog grap
14:21	Barney	Middel	Dialoog grap
14:26	Barney	Middel	Dialoog grap
14:29	Barney	Middel	Dialoog grap
14:32	Barney	Klein	Dialoog grap
14:35	Barney	Middel	Dialoog grap
15:10	Ted	Klein	Dialoog grap
15:14	Robin	Middel	Dialoog grap
15:36	Marshall	Middel	Dialoog grap
15:41	Barney	Klein	Dialoog grap
15:45	Ted	Middel	Dialoog grap
15:49	Barney	Klein	Dialoog grap

15:54	Barney	Middel	Dialoog grap
15:58	Barney	Middel	Dialoog grap
16:02	Barney	Klein	Dialoog grap
16:06	Barney	Middel	Dialoog grap
16:26	Barney	Middel	Fysieke grap
16:30	Barney	Middel	Fysieke grap
16:32	Barney	Middel	Fysieke grap
16:36	Barney	Groot	Fysieke grap
16:45	Barney	Groot	Fysieke grap
16:48	Barney	Groot	Fysieke grap
16:53	Barney	Groot	Fysieke grap
16:57	Robin en Ted	Middel	Dialoog grap
17:16	Ted	Klein	Dialoog grap
17:19	Robin	Klein	Dialoog grap
17:22	Robin	Middel	Dialoog grap
17:27	Robin	Middel	Dialoog grap
17:29	Robin	Middel	Dialoog grap
17:32	Barney	Middel	Fysieke grap
17:52	Barney	Middel	Fysieke grap
18:18	Barney	Groot	Dialoog grap
18:57	Barney's moeder	Middel	Dialoog grap
19:14	Barney	Klein	Fysieke grap
19:43	Barney	Klein	Dialoog grap
20:21	Barney	Klein	Dialoog grap
20:53	Barney	Middel	Dialoog grap
20:58	Barney	Middel	Dialoog grap
21:05	Barney	Middel	Dialoog grap

Barney: 46
Robin: 24
Ted: 20
Marshall: 14
Lily: 5
Overig: 23
Fysieke grap: 14
Dialogoog grap: 118
132 lachmomenten

Het gebruik van de voice-over in seizoen 6 aflevering 2: "Cleaning House"

Wanneer?	Wat zegt de voice-over?	Wat is mijn interpretatie? Hoe kan ik dit terugkoppelen aan Altman?
2:04	"So there we were, helping barney pack up his childhood home"	De voice-over gaat in op het vervolg van de aflevering. Nadat Barney hen heeft overtuigd om ze te helpen, vertelt de voice-over waar de kijker op dat moment in het verhaal is, namelijk bij het ouderlijk huis van Barney.
16:06	"During that afternoon, Sam and James began to discover how much they have in common."	Opnieuw stapt de voice-over in de rol van verteller. Hij vertelt wat er gaat volgen. We slaan blijkbaar een stuk in het verhaal over, omdat de voice-over vertelt dat er gedurende de middag een connectie ontstaat tussen Sam (Barney's broer) en zijn biologische vader, waarna er ook op beeld een stuk wordt overgeslagen: we zitten ineens in de woonkamer van Sam's biologische vader. De voice-over geeft ons dus een voorproefje van wat we als kijkers zometeen gaan zien.
17:55	"Eventually, the strangest afternoon of our lives went to a close, and we headed back to Staten Island where Barney and his mom had a long overdue heart to heart."	De voice-over slaat opnieuw een stuk van het verhaal over, waarschijnlijk omdat het niet interessant is voor het verhaal. Hij neemt de kijker mee naar het ouderlijk huis van Barney, waar het volgende moment in het verhaal plaats neemt. Dus de voice-over is opnieuw de verteller.
19:09	"And at that moment, Barney suddenly saw his childhood more clearly than he ever had before."	De voice-over is de rol van verteller. De voice-over verwoordt hetgeen wat eigenlijk impliciet al door de beelden verteld wordt, maar om de kijker zeker te laten zijn van hun vermoeden, vertelt hij

		wat de beelden betekenen. Hij is dus de vertaler van de beelden.
20:25	“Kids, your uncle Barney grew up without a dad, and it always made him feel incomplete. But as he hugged Loretta, surrounded by the boxed up reminiscences of his happy childhood, he realised: he had one hell of a mom.”	De voice-over rondt het verhaal af. Hij had bijna de hele aflevering de rol van verteller. Omdat hij dit vanuit de toekomst vertelt, kan hij vertellen wat Barney voelde op dat moment. Hij somde de rode draad van het verhaal op: hoe Barney erachter kwam dat hij eigenlijk een geweldige moeder heeft.

Het gebruik van sound effects bij Seizoen 6, aflevering 2: “Cleaning House”

Wanneer?	Wat is mijn interpretatie? Hoe kan ik dit terugkoppelen aan Altman?
4:22	Sound effect van de dialoog van alle personages in de slaapkamer van het ouderlijk huis van Barney naar de flashback van kleine Barney die basketbal speelt. Barney kondigt zelf aan wat er komt. Hij vindt het leuk om basketbal te spelen, “until they kicked me off the team.” Vervolgens komt de sound effect die ons meeneemt naar Barney’s jeugd, om vervolgens het argument van Barney af te maken
4:32	Sound effect van de flashback van Barney’s jeugdherinnering naar de dialoog van alle personages in de slaapkamer. De sound effect beëindigt de flashback en brengt ons weer terug naar waar we waren in het verhaal.
4:55	Sound effect van de dialoog van alle personages in de slaapkamer naar de flashback van kleine Barney die de brief leest van de “minister van posteries.” Barney vindt een brief en haalt zijn eigen herinnering terug van hoe hij dacht dat het gegaan was in zijn jeugd. De sound effect neemt ons mee naar die tijd, om ons het beeld te tonen van die herinnering.
5:32	Sound effect van de flashback van Barney’s jeugdherinnering naar de dialoog van alle personages in de slaapkamer. De sound effect beëindigt de flashback en brengt ons weer terug naar waar we waren in het verhaal.

5:42	Sound effect van de dialoog van alle personages min Barney naar de flashback van Barney en zijn moeder. Barney's broer vertelt dat hun moeder altijd heeft gelogen tegen hun kinderen. Bij sommige leugens deed ze beter haar best dan bij anderen. Om dit punt duidelijk te maken, neemt de sound effect de kijker mee naar opnieuw een jeugdherinnering van Barney, zoals Barney's broer deze herinnert en waarschijnlijk zoals het ook daadwerkelijk is gegaan.
5:55	Sound effect van de flashback naar de slaapkamer. De sound effect beëindigt de flashback en brengt ons weer terug naar waar we waren in het verhaal.
19:12	Sound effect van de dialoog tussen Barney en zijn moeder naar de flashback van kleine Barney die basketbalt. De voice-over vertelt dat Barney eindelijk inziet wat er daadwerkelijk in zijn jeugd is gebeurd. De sound effect start de flashback in die de kijker meeneemt naar de flashback die we al eerder hebben gezien. Alleen is dit niet de flashback die door de jeugdherinnering van Barney is ingekleurd, maar nu zien we wat er daadwerkelijk gebeurde tijdens dat moment in Barney's jeugd. Dit gaat over in alle andere jeugdherinneringen die al eerder zijn geweest in de aflevering.
20:04	Sound effect van de aaneenschakeling van flashbacks die we al eerder in de aflevering hebben gezien naar de dialoog tussen Barney en zijn moeder. De sound effect beëindigt de flashback en brengt ons terug naar waar we waren in het verhaal.