



Dromen in
La Science
des Rêves

Dromen in La Science des Rêves

*Stijl en vorm van de droomsequenties in LA SCIENCE DES RÊVES
ter ondersteuning van het personage*

Yasmin Wegman

3735524

Begeleider: Dr. Laura Copier

Tweede Lezer: Prof. Dr. Frank Kessler

MA Film- en Televisiewetenschap

Universiteit Utrecht

2014/2015 - blok 3

1 juni 2015

Some people should not remember their dreams, and some dreams should not be remembered. Dreams can be "scary and embarrassing, and we'd rather forget them. Their memory raises uncomfortable or painful feelings we would prefer to avoid" (Mazza, 1998, 16). The overwhelming magnitude of dreams also proves a deterrent in effective dream recall. "If we remembered every dream clearly, it might become difficult to sort out what really occurred and what was a dream" (Dement and Vaughan, 1999, 298).

- Leslie Halpern in *Dreams on Film*, 64.

Abstract

In LA SCIENCE DES RÊVES (2006) kan het hoofdpersonage Stéphane zijn dromen moeilijk van realiteit onderscheiden. Regisseur Michel Gondry maakte ook ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND. Vooral ETERNAL SUNSHINE is onderwerp van studies geweest. Gondry staat bekend om zijn vindingrijke manipulatie van de mise-en-scène en cinematografie. In LA SCIENCE DES RÊVES verbeelden en creëren de stijl en vorm van de droomsequenties de belevingswereld van Stéphane. Deze belevingswereld is subjectief en de film behoort hiermee tot subjective realist cinema, een theorie uitgewerkt door Matthew Campora. Het houdt in dat de verbeelding van een personage wordt weergegeven via een subjectief perspectief. Dit is realisme op een subjectieve manier: de kijker krijgt inzicht in wat het personage denkt of droomt. Via een neo-formalistische benadering is een bottom-up analyse uitgevoerd van drie droomsequenties om achter de belangrijkste formele aspecten te komen. Ook het thema behoort hiertoe. Het thema, de invloed van dromen, is in dit geval de dominant. Hierdoor staan alle lagen van de film met elkaar in verband. In de filmanalyse is gekeken hoe in de openingssequentie het personage Stéphane en zijn probleem is geïntroduceerd en hoe deze openingssequentie een handleiding vormt voor het lezen en begrijpen van de rest van de film. In de tweede droomsequentie is gekeken hoe het probleem verder is uitgewerkt. Bij de eindsequentie is gekeken of en hoe het probleem is opgelost. Uit de analyse bleek dat de formele aspecten mise-en-scène, geluid en editing belangrijke onderdelen zijn van de stijl en vorm van de film om de subjectieve beleving van het personage over te brengen naar de kijker.

Inhoudsopgave

Inleiding	6
Hoofdstuk 1. Theoretisch kader: dromen in film	9
Paragraaf 1.1. Dromen in film: subjectief perspectief binnen de diegesis.....	9
Paragraaf 1.2. Subjectiviteit en subjectief realisme.....	11
Hoofdstuk 2. Methode: neo-formalisme	17
Hoofdstuk 3. "In dreams, emotions are overwhelming": stijl en vorm van drie droomsequenties in LA SCIENCE DES RÊVES	21
Paragraaf 3.1: Introductie.....	21
Paragraaf 3.2: Analyse openingssequentie.....	22
Paragraaf 3.3: Analyse tweede sequentie.....	28
Paragraaf 3.4: Analyse eindsequentie.....	36
Conclusie	41
Literatuurlijst	44
Bijlage I. Shotlist openingssequentie.....	47
Bijlage II. Shotlist tweede droomsequentie.....	52
Bijlage III. Shotlist eindsequentie.....	65

Inleiding

In *LA SCIENCE DES RÊVES* (Michel Gondry, 2006) kan het hoofdpersonage Stéphane zijn dromen moeilijk onderscheiden van de realiteit.¹ De kijker kan dit wel: wanneer Stéphane droomt, verandert de stijl van de film. Zo stelt ook Andrew Butler in zijn monografie *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* over *LA SCIENCE DES RÊVES*: "The realistic mise-en-scène is juxtaposed with worlds constructed from cardboard or cellophane, real experiences drifting into dream imagery."² Zo verandert de realistisch ogende mise-en-scène naar een mise-en-scène die geconstrueerd is van karton en cellofaan, maar ook door verschillende filmtechnieken zoals *stop-motion*, *rear projection* en animatie.³ Ook spelen de voice-over en de meer aanwezige diëgetische muziek een grote rol in deze droomsequenties. De stijl en vorm van de droomsequenties verbeelden en creëren hiermee de belevingswereld van het personage Stéphane. Er wordt zo onderscheid gemaakt tussen het alledaagse, soms wat deprimerende en saaie leven van het hoofdpersonage en zijn creatieve en fantasievolle dromen waarin hij de werkelijkheid ontvlucht. Hierin probeert hij bij Stéphanie te zijn, de buurvrouw waar hij verliefd op is.

De stijl en vorm van de droomsequenties verschillen ten opzichte van de rest van de film. Deze stijl en vorm zijn gedurende de droomsequenties wel consequent. De kijker droomt hierdoor met Stéphane mee - ook al weet de kijker dat hij elk moment weer wakker kan worden. Zoals Daniel Yacavone stelt, kan er meegeleefd worden met de fictieve wereld in een film en deze serieus genomen worden, zonder dat de kijker denkt dat deze ook daadwerkelijk bestaat.⁴ De droomwereld past namelijk bij het personage Stéphane, dat in het dagelijkse leven een wat kindse of zelfs kinderachtige houding heeft. Hierdoor kan de kijker meegaan in het idee dat zijn dromen ook zo zijn geconstrueerd.

Dromen in films zijn eerder onderwerp van studie geweest.⁵ Vaak staat hierin de invloed van dromen op film en dromen als narratieve structuur centraal. In dit onderzoek wil

¹ *La Science des Rêves*, DVD, geregisseerd door Michel Gondry (Frankrijk, Partizan Films, 2006).

² Andrew Butler, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Basingstoke, Hampshire en New York: Palgrave Macmillan, 2014), 27.

³ In een recensie over de film schrijft Lexi Feinberg: "At least half of the movie warps into the alternate reality that Stéphane dreams about, where stunning visuals feature entire cardboard cities, animated disasters happening outside of a window, and boats drifting over seas of cellophane. There are different kinds of eye candy, ranging from high-tech fancy visuals to the simplest kind, like a child's toy moving in stop-motion form. The fantasy sequences provide a perfect contrast to the depressing—and often familiar—reality of what is going on outside of them," in Lexi Feinberg, "The Science of Sleep," *Cinemablend*, 22 september 2006, <http://www.cinemablend.com/reviews/The-Science-Of-Sleep-1738.html>.

⁴ Daniel Yacavone, *Film Worlds: A Philosophical Aesthetics of Cinema* (New York: Columbia University Press, 2014), 13.

⁵ Zoals de films van David Lynch, Alfred Hitchcock en David Cronenberg in "Films as Personal and Collective Nightmare: The Case of Hitchcock" van Charles Campbell, "The Untamed Eye and the Dark Side of Surrealism: Hitchcock, Lynch and Cronenberg" van Barbara Creed; "Dreaming and the Cinema of David Lynch" van Kelly Bulkeley en Charles Campbell, "Film as Personal and Collective Nightmare: The Case of Hitchcock." *International Journal of Arts and Sciences* 3, no. 16 (2010).

ik me richten op de stijl en vorm van de droomsequenties. Hiermee wil ik kijken wat deze stijl en vorm zeggen over het personage, alsook over dromen zelf.

In LA SCIENCE DES RÊVES beeldt de droom het subjectieve perspectief van het personage uit. Dit perspectief komt ook terug in een andere film van regisseur Gondry, namelijk ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (Michel Gondry, 2004). Binnen de filmwetenschap is veel aandacht besteed aan ETERNAL SUNSHINE.⁶ Ook deze film gaat over de subjectieve verbeelding van het personage, waarbij vervolgens 'herinneren en vergeten' onderwerp en thema van de film zijn. In LA SCIENCE DES RÊVES worden de dromen en subjectieve verbeelding gebruikt om meer te vertellen over en meer inzicht te geven in het personage. De studies over ETERNAL SUNSHINE gaan bijvoorbeeld over verschillende genres en de narratieve structuur. Andrew Campora beschouwt de film als *subjective realist cinema*. Hierbij kijkt de kijker mee met de subjectieve beleving van het personage.⁷ Ik schaar LA SCIENCE DES RÊVES hier ook onder, en zal hier in het eerste hoofdstuk verder op in gaan.

Dit onderzoek zal ik uitvoeren door een neo-formalistische benadering toe te passen. Het neo-formalisme is geïnteresseerd in originele films en voert een *bottom-up* analyse uit om achter formele aspecten van een film te komen.⁸ Hiertoe behoren in het geval van LA SCIENCE DES RÊVES vooral de mise-en-scène, montage en het geluid. Ook het thema en de betekenis van een film behoren tot de formele aspecten van een film. Het thema van LA SCIENCE DES RÊVES, de grote invloed die dromen op het leven kunnen hebben, heb ik achterhaald en onderzocht door middel van een neo-formalistische benadering. Dit thema zie ik als de dominant van de film: hierdoor staan alle lagen en niveaus van de film, en de andere formele aspecten mise-en-scène, montage en geluid met elkaar in verband.

In dit onderzoek kijk ik hoe de stijl en vorm in deze sequenties de droomwereld van het personage verbeelden. Ik geef antwoord op de volgende vraag:

Creed, Barbara. "The Untamed Eye and the Dark Side of Surrealism: Hitchcock, Lynch and Cronenberg." In *The Unsilvered Screen: Surrealism on Film*. Geredigeerd door Greame Harper en Robert Stone. Londen en New York: Wallflower Press, 2007.

Kelly Bulkeley, "Dreaming and the Cinema of David Lynch," *Dreaming* 13, no. 1 (2003): 49-60.

⁶ Andrew Butler, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*.

⁷ Matthew Campora, *Subjective Realist Cinema: From Expressionism to Inception* (New York: Berghahn Books, 2014), 119.

Ook de volgende artikelen behandelen ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND: Pat Brereton, "Independent New Smart Creatives and Niche Marketing - Case Studies of Richard Linklater, Spike Jonze, Christopher Nolan and Michel Gondry," in *Smart Cinema, DVD Add-Ons and New Audience Pleasures* (New York: Palgrave Macmillan, 2012), Erin Hill-Parks, "From Film to Life: The Construction of Identity in Eternal Sunshine of the Spotless Mind and I "Heart" Huckabees," in *From Camera Lens To Critical Lens: A Collection Of Best Essays On Film Adaptation*, red. Rebecca Housel (Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2006), en Carol Vernallis, *Unruly Media. YouTube, Music Video, and The New Digital Cinema* (New York: Oxford University Press, 2013). Deze drie artikelen behandelen ETERNAL SUNSHINE als onderdeel van een genre, zoals *smart cinema*.

Christopher Grau, "Eternal Sunshine of the Spotless Mind and the Morality of Memory," *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 64, no. 1 (2006): 119-133. Dit artikel heeft een filosofische insteek en gaat over het geheugen.

⁸ David Bordwell, "Historical Poetics of Cinema," in *The Cinematic Text. Method and Approaches*, red. R. Barton Palmer (New York: AMS Press, 1989), 382.

Hoe verbeelden de droomsequenties in LA SCIENCE DES RÊVES de subjectieve beleving van het hoofdpersonage?

In hoofdstuk 1 bespreek ik mijn theoretisch kader. Dit doe ik aan de hand van een literatuurstudie waarin ik de volgende deelvraag beantwoord: *Hoe kunnen dromen en subjectiviteit in film tot uitdrukking komen?* Hier zal ik kijken hoe er geschreven is over de fictieve filmwereld en de *diegesis*; hoe dromen als subjectief perspectief binnen de diegesis kunnen worden gezien; hoe dromen in films tot uitdrukking kunnen komen en hoe films met droomsequenties kunnen worden gezien als subjective realist cinema.

In hoofdstuk 2 leg ik mijn methode uit. Ik voer een neo-formalistische analyse uit en leg deze benadering uit aan de hand van "A Historical Poetics of Cinema" van David Bordwell en *Breaking the Glass Armor* van Kristin Thompson.⁹ Voor de formele aspecten zal *Film Art* worden gehanteerd.¹⁰

In hoofdstuk 3 voer ik mijn analyse uit aan de hand van de tweede deelvraag: *hoe verbeelden de stijl en vorm van de droomsequenties in LA SCIENCE DES RÊVES de subjectieve beleving van het hoofdpersonage?* Deze deelvraag bestaat uit drie subparagrafen waarin ik in elke paragraaf een aparte sequentie uit de film analyseer.

Eerst kijk ik naar de openingssequentie. Hierin zal ik beargumenteren dat vooral de mise-en-scène en het geluid een belangrijke rol spelen in het overbrengen van de subjectieve belevingswereld van Stéphane aan de kijker. Daarnaast kijk ik hoe het personage wordt geïntroduceerd met betrekking tot de subjectieve beleving van een droom en hoe we de rest van de film moeten 'lezen' en begrijpen.

In de analyse van de tweede droomsequentie beargumenteer ik dat het personage verder wordt geproblematiseerd. Hierin laat ik zien dat dromen niet alleen een belangrijke rol spelen voor het hoofdpersonage, maar dat hij deze moeilijk van realiteit kan onderscheiden en dat dit wordt gepresenteerd door enerzijds de mise-en-scène, anderzijds door editing.

In de analyse van de eindsequentie beargumenteer ik in hoeverre er sprake is van *closure* - de mate waarin alle verhaallijnen afgesloten worden. Ik laat zien hoe de gedeelde droom tussen Stéphane en Stéphanie centraal staat en hoe de stijl dit verbeeldt. Ik zal betogen dat de mise-en-scène vol zit met verwijzingen naar de relatie tussen Stéphane en Stéphanie en de creatieve verwantschap tussen de twee personages toont. In de conclusie zal ik reflecteren op het onderzoek en antwoord geven op de hoofdvraag. Ook bespreek ik de dominant en het thema van de film: de wederzijdse invloed van dromen en realiteit.

⁹ David Bordwell, "Historical Poetics of Cinema." Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis* (Princeton: Princeton University Press, 1988).

¹⁰ David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction. Negende editie* (New York: McGraw Hill, 2010).

Hoofdstuk 1. Dromen en subjectiviteit in film

Theoretisch kader

In dit hoofdstuk geef ik antwoord op de eerste deelvraag: hoe kunnen dromen en subjectiviteit in film tot uitdrukking komen? Eerst bespreek ik dromen in film aan de hand van Bordwell, Butler, Branigan, Eberwein en Halpern. Vervolgens bespreek ik subjectiviteit en subjectief realisme via Bordwell, Branigan en Campora.

1.1. Dromen in film: subjectief perspectief binnen de diegesis

Volgens David Bordwell is de diegesis een algemeen geaccepteerde term binnen de filmwetenschap om de fictionele wereld van een verhaal aan te duiden.¹¹ Binnen deze diegesis kunnen volgens Andrew Butler ook nog hallucinaties, dromen, televisieprogramma's of toneelstukken voorkomen. Hij noemt dit fictieve werelden binnen de diegesis.¹² In het geval van dromen en hallucinaties wil ik in tegenstelling tot Butler niet spreken van nieuwe fictieve werelden binnen een diegesis, maar van een ander, subjectief perspectief. Dit is in lijn met wat Bordwell stelt over objectief en subjectief realisme.¹³ Ik zal beargumenteren dat de dromen in het geval van *LA SCIENCE DES RÊVES* niet zozeer een andere wereld laten zien, maar een subjectieve beleving van de werkelijkheid van het personage verbeelden. Deze subjectieve beleving en subjectief realisme zal ik verder bespreken in de volgende paragraaf.

De theorie over subjectief realisme neem ik als leidraad voor mijn analyse. Toch ligt het voor de hand om droomsequenties te analyseren met specifieke theorieën over dromen. Leslie Halperns *Dreams on Film* en Robert Eberweins *Film & the Dream Screen* gaan uitgebreid in op dromen in film. Een aantal aspecten van hun theorieën zal ik gebruiken. Toch vormen ze niet de leidraad van mijn theoretisch kader omdat met name Eberwein te veel aan de psychoanalyse vasthoudt. Een psychoanalytische benadering wil ik vermijden, omdat deze teveel *top-down* in plaats van *bottom-up* gericht is. Hierdoor kunnen belangrijke lezingen en betekenissen van de film gemist worden. In het volgende hoofdstuk zal ik dieper in gaan op het tekortschieten van een psychoanalytische benadering. In de volgende paragraaf ga ik in op de theorie die ik wel als leidraad neem: subjective realist cinema van Andrew Campora. Deze theorie staat namelijk toe te kijken naar de stijl en vorm van droomsequenties en

¹¹ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (London: Routledge, 1986), 16.

¹² Zo stelt Butler: In fictional worlds, we make a distinction between the shared world of the creator and their audience and the world depicted in the text, the diegetic world. When characters dream, hallucinate, or themselves look at films, television programmes, plays or books, we have a further world, fiction within the diegesis. Butler, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 41.

¹³ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 206.

hiermee vooral te kijken naar de film zelf. Hiermee probeert het geen grote theorie te zijn en algemene theorieën over de mens of cinema te geven, wat Eberwein en Halpern wel doen. Toch zal ik in deze paragraaf Eberweins en Halperns theorieën over dromen in film doornemen, omdat ze ook een aantal perspectieven bieden over het onderwerp die ik wil toepassen op mijn analyse.

Robert Eberwein neemt een psychoanalytische benadering in en gebruikt hierbij de theorie van Bertram Lewin.¹⁴ Eberwein noemt een belangrijk functie van een droomscène in een film: "When we are particularly involved in the dream, the cinematic/dream screen becomes a vehicle in affording us greater contact with a character's mental life than is ordinarily the case."¹⁵ De innerlijke of mentale wereld van het personage wordt toegankelijker voor de kijker door droomscènes. Dit vormt de basis voor mijn onderzoek: door de stijl en vorm van de droomsequenties van *LA SCIENCE DES RÊVES* te onderzoeken, kom ik meer te weten over het personage Stéphane.

Daarnaast noemt Eberwein verschillende soorten dromen in films, die ook van toepassing zijn op mijn analyse. Hij bespreekt onder meer de *anxiety dream* en de *dream of desire*. De anxiety dream komt ook wel overeen met de nachtmerrie. De anxiety dream gaat over angsten en onzekerheden.¹⁶ De dream of desire gaat veelal over vervulling van wensen, dromen en verlangens.¹⁷ Deze verlangens kunnen ook artistiek zijn, zo stelt Eberwein: "Dreams can also reflect aesthetic or creative desires."¹⁸ Met name deze vorm van verlangen zal ik bespreken in mijn analyse.

Leslie Halpern legt in *Dreams on Film* de link tussen dromen en wetenschap.¹⁹ Hiermee gebruikt ze de psychoanalyse minder dan Eberwein, maar toch verwijst ze hier naar. Hoewel ik niet in wil gaan op de wetenschappelijke correctheid van dromen, is haar boek bruikbaar voor mijn onderzoek. Halpern legt uit waarom droomsequenties in films waarde kunnen hebben:

Even today, despite other creative tools and technological capabilities available to filmmakers, the dream sequence remains a popular device for meeting a variety of artistic needs: an opening dream immediately establishes what the character is feeling; a later dream or series of dreams warns us of the impending climax; and a concluding dream ties up the loose ends.²⁰

¹⁴ Robert Eberwein, *Film and the Dream Screen. A Sleep and a Forgetting* (Princeton: Princeton University Press, 1984), 4.

¹⁵ Ibidem, 54.

¹⁶ Eberwein, *Film and the Dream Screen*, 60.

¹⁷ Ibidem, 74.

¹⁸ Ibidem, 75.

¹⁹ Leslie Halpern, *Dreams on Film. The Cinematic Struggle Between Art and Science* (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2003), 10.

²⁰ Ibidem, 9.

Al deze soorten dromen komen voor in LA SCIENCE DES RÊVES. Bovenstaande geldt dus voor meerdere scènes van de film. Halpern besteedt ook aandacht aan het vage gebied tussen dromen en wakker worden:

Bridging that murky gap between sleeping and waking is not as easy (or as glamorous) as it appears on film. A slowly shifting state consciousness combined with a body still sluggish from sleep lethargy can make for a rude awakening in real life. Realistic awakenings on film likely would even seem ruder.²¹

Ik zal beargumenteren dat LA SCIENCE DES RÊVES veel aandacht besteedt aan deze murky gap en dat dit bijdraagt aan het subjectieve perspectief van het hoofdpersonage. Deze gaps zijn namelijk op een specifieke manier vormgegeven en komen op verschillende momenten in de film terug. Ze vertellen iets over het personage. De dromen analyseer ik niet alleen als dromen; als iets dat gebeurt tijdens het slapen, maar ook als subjectieve beleving van het personage.

1.2. Subjectiviteit en subjectief realisme

De volgende theorieën van David Bordwell en Edward Branigan zijn het startpunt in de theorie over subjectiviteit en subjectief realisme. Bordwell stelt dat de *art-film* een nieuwe vorm van narratie kent, waarbij zowel een objectieve als een subjectieve realiteit aanwezig kan zijn:

For the classical cinema [...] "reality" is assumed to be a tacit coherence among events, a consistency and clarity of individual identity. Realistic motivation corroborates the compositional motivation achieved through cause and effect. But art-cinema narration [...] questions such a definition of the real. Here new aesthetic conventions claim to seize other "realities": the aleatoric world of "objective" reality and the fleeting states that characterize "subjective" reality.²²

Edward Branigan gaat dieper in op deze subjectiviteit in film: "Subjectivity [...] may be conceived as a specific instance or level of narration where the telling is attributed to a

²¹ Ibidem, 55.

²² Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 206.

character in the narrative and received by us as if we were in the situation of a character."²³ Branigan noemt de droomsequentie een manier om vanuit de *point of view* van een personage te kijken.²⁴ De kijker kijkt naar een subjective reality, zoals Bordwell stelt. In 2013 omschreef Branigan samen met Warren Buckland point of view als het idee dat bepaalde narratieve technieken in een film de subjectieve ervaring van personages in een fictionele wereld naar een kijker kunnen communiceren.²⁵ Hier noemt Branigan subjectiviteit ook wel *interne focalisatie*. Hij vindt hoe we datgene in bijvoorbeeld een droom zien belangrijker dan wat we zien.²⁶ Ik ben het hier niet helemaal mee eens. Tot de vorm van een droom behoort namelijk ook datgene wat in een droom te zien is, zoals de setting, dialogen en muziek.

Branigan en Buckland hebben ook kritiek op Branigans werk. Het is vooral een beschrijving van point of view-editing. Het geeft geen uitleg over het effect hiervan op de toeschouwer. Hij schrijft subjectiviteit toe aan het personage in het narratief, maar legt niet uit dat de kijker meekijkt vanuit de situatie van het personage.²⁷ Hierna zal ik uitleggen dat Campora dit wel doet met zijn theorie over subjective realist cinema.

Zowel de theorie van Bordwell als Branigan vormen de basis voor de theorie van Matthew Campora over de subjective realist (multiform) cinema. De theorie van Campora is voor mij compleet genoeg om als leidraad te nemen.

Subjective realist cinema

In hoofdstuk drie zal ik betogen dat de kijker in LA SCIENCE DES RÊVES de subjectieve beleving van het personage door middel van verschillende droomsequenties ziet. Deze droomsequenties behoren tot subjective realist cinema. In de vorige paragraaf introduceerde ik dit begrip al. David Bordwell omschreef het begrip in 1984 als een nieuwe realiteit in de art-film.²⁸ Ook heeft het overeenkomsten met Branigans begrip *internal focalisation*.²⁹

Voor ik subjective realism verder bespreek, wil ik vaststellen wat ik versta onder realisme. Realisme in cinema wordt over het algemeen gedefinieerd door de klassieke Hollywood stijl. Campora stelt:

²³ Edward Branigan, *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (Berlijn: Mouton Publishers, 1984), 73.

²⁴ Ibidem, 85.

²⁵ Edward Branigan en Warren Buckland, *The Routledge Encyclopedia of Film Theory* (Hoboken: Taylor and Francis, 2013), 371.

²⁶ "What we are interested in is *how*, under what conditions, a character may see, not specifically what he sees." Branigan, *Point of View in the Cinema*, 76-77.

²⁷ "However, Branigan does not explore in depth the idea that subjective narration is not just telling 'attributed to a character in the narrative' but also 'received by us as if we were in the situation of the character'. His account of subjective narration is first and foremost a description of POV editing with roots in narratology, and not an explanation of its effect on the spectator." Branigan en Buckland, *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, 372.

²⁸ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 206.

²⁹ Campora, *Subjective Realist Cinema*, 7.

The classical Hollywood style [...] achieves its verisimilitude [geloofwaardigheid in fictie], in part, by seeking to hide the gap that separates it from reality. It aims to create believable characters located in a coherent space-time setting using naturalistic mise-en-scène and continuity editing.³⁰

Realisme in film is het wegnemen van het gat tussen realiteit en fictie, wat door klassiek Hollywood gedaan is door continuïteit en naturalisme. Met subjective realist cinema hoeft er geen continuïteit en naturalisme te zijn, maar kan er toch sprake zijn van realisme. Aan de hand van Campora zal ik dit begrip verder uitleggen.

Campora noemt subjective realist cinema een begrip om *multiform cinema* als categorie te verduidelijken. Hij heeft multiform cinema in het leven geroepen om *complex narrative cinema* beter te duiden.³¹ De multiform cinema heeft meerdere *strands*: meerdere verhaallijnen, protagonisten of perspectieven.³² Campora vindt dit begrip te breed. Er vallen namelijk ook films onder die niet veel te maken hebben met complex narrative cinema. De subjective realist cinema is dan ook een onderdeel van multiform cinema. Dit houdt in dat: "at least one of the film's dual or multiple strands represents the subjective perspective of its central character."³³

Waar Bordwell subjectiviteit en narratie in de *artfilm* onderzoekt, beperkt Campora zich niet tot de artfilm. Campora onderzoekt films in een historische context en ziet de films niet als onderdeel van een nieuwe vorm, maar behorend tot een traditie met als voorbeeld *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* (Robert Wiene, 1920).³⁴ Het subjectieve perspectief is dus een belangrijk onderdeel van multiform cinema.

Ik ga er vanuit dat *LA SCIENCE DES RÊVES* door de twee *narrative strands* - droom en realiteit - en de subjectieve beleving van het hoofdpersonage onder de subjective realist cinema valt en dus te plaatsen is binnen een traditie van films als *MULHOLLAND DRIVE* (David Lynch, 2011), *MEMENTO* (Christopher Nolan, 2000) en *ETERNAL SUNSHINE*.

Subjective realist cinema valt dus als volgt te omschrijven: "Subjective realist style of narration [...] depicts the imagination of a character from a subjective point of view."³⁵ Hierbij maakt het niet uit dat de dromen van Stéphane in *LA SCIENCE DES RÊVES* duidelijk verschillen met de scènes in de realiteit of onrealistisch ogen ten opzichte van de 'echte wereld'. Campora stelt namelijk:

³⁰ Ibidem, 52.

³¹ Warren Bucklands *puzzle films, mind-game films* en *twist films* vallen hieronder. Maar ook Bordwells "*forking-path* and *multiple-draft narratives, subjective stories, network stories, and multiple-protagonist and converging-fate stories*" schaar Campora onder films met complexe narratieven. Campora, *Subjective Realist Cinema*, 5.

³² Ibidem, 6.

³³ Ibidem, 7.

³⁴ Ibidem.

³⁵ Ibidem, 53.

What subjective realist multiform cinema does offer, however, is a type of realism that approximates for the spectator something resembling the direct experience of a character in the film. These characters are often traumatized, and their experience of the world is far from average.³⁶

De dromen zijn dan niet precies hetzelfde verbeeld als de rest van de lagen van narratie, maar bieden wel inzicht in de directe ervaring van het personage. Films als *MEMENTO* en *MULHOLLAND DRIVE* zijn niet realistisch in de klassieke zin, zo stelt Campora. Ze representeren de werkelijkheid niet zo getrouw mogelijk, maar zijn realistisch op een subjectieve manier: "they are attempting to represent the experience of their psychically disturbed central characters."³⁷ De subjectief realistische scènes geven tot op zekere hoogte het perspectief van een mentaal verward personage weer.

Aan de hand van *VERTIGO* (Alfred Hitchcock, 1958) legt Campora uit hoe subjectief realisme in films werkt. Hierin heeft het hoofdpersonage Scottie last van hoogtevrees. Dit wordt in een scène verbeeld door de '*reverse-tracking forward-zoom shot*'.³⁸ Dit wordt volgens Campora niet alleen gedaan om Scotties hoogtevrees visueel te verbeelden, maar ook om de toeschouwer te laten ervaren hoe het is om hoogtevrees te hebben.³⁹ Subjective realism visualiseert dus niet alleen het point of view, maar laat de kijker ervaren hoe het is om het personage te zijn. Hiermee biedt Campora een uitbreiding op Branigans theorie. Branigan omschreef alleen het eerste. *VERTIGO* presenteert twee verschillende vormen van realisme in dezelfde narratieve ruimte: enerzijds objectief en observerend realisme, anderzijds een subjectief realisme.⁴⁰

In dit onderzoek ga ik er vanuit dat wat voor *VERTIGO* geldt, ook geldt voor *LA SCIENCE DES RÊVES*. Er zijn twee verschillende soorten realisme, objectief en subjectief, waarmee de droomsequenties van de 'normale' sequenties worden onderscheiden. Deze zal ik ook als zodanig aanduiden, al moet hier wel bij vermeld worden dat de objectieve sequenties niet echt objectief zijn, maar dat deze eerder 'minder subjectief' zijn dan de subjectieve sequenties. Om het onderscheid echter helder te krijgen, zal ik spreken van subjectieve en objectieve scènes, om hiermee respectievelijk de droomsequenties en de 'normale' sequenties aan te duiden.

³⁶ Ibidem, 55.

³⁷ Ibidem, 56.

³⁸ Ibidem.

³⁹ "Vertigo offers two separate forms of realism in the same narrative space. It shifts from an objective, observational realism, represented via the continuity style, to a first-person, subjective realism represented through a hypermediated style. Campora, *Subjective Realist Cinema*, 56.

The Fantastic

Volgens Campora volgt subjective realist cinema, wanneer het wordt gebruikt om herinnering en verbeelding te representeren, een logica die anders is dan die van de *continuity style* narratie. Hierdoor komen vaak situaties voor met een 'problematic reality status,' een term die Campora ontleent aan Torben Grodal:⁴¹ "In films that employ subjective realist narration to represent the experience of a character - particularly their dreams, memories, or hallucinations - unexplainable events often play a central role."⁴² Deze *unexplainable events* behoren volgens Campora tot de *fantastic*. De *fantastic* ontleent Campora aan Tzvetan Todorov en omschrijft hij als:

The key features of a "fantastic" narrative are a naturalistic setting and an event that cannot be readily explained naturalistically [...] The fantastic [...] arises when a seemingly supernatural event disrupts a naturalistic diegetic world.⁴³

De *fantastic* is hiermee "useful for analyzing films in which cinematic manipulations are used to present spectators with unexplainable events in the course of the narrative".⁴⁴ Dit is van toepassing op *LA SCIENCE DES RÊVES*, net als ander werk van Michel Gondry. Gondry manipuleert de cinematografie en de *mise-en-scène*, waarbij optische illusies en op het eerste gezicht onverklaarbare dingen gebeuren. De *fantastic* is volgens Campora niet iets losstaand, maar gaat vaak hand in hand met de subjective realist cinema: "Subjective realist multiform films often feature fantastic moments which are themselves the result of a subjective realist narration."⁴⁵ In mijn analyse van *LA SCIENCE DES RÊVES* bespreek ik subjectief realisme dan ook samen met the *fantastic*.

Campora onderscheidt binnen de *fantastic* nog twee soorten: *the fantastic uncanny* en *the fantastic marvelous*.⁴⁶ Hij stelt dat het fantastische element binnen subjective realist cinema altijd van tijdelijke aard is en uiteindelijk leidt tot ofwel de *fantastic uncanny* ofwel de *fantastic marvelous*, maar meestal het eerste.⁴⁷ Het fantastische element binnen de subjective realist cinema is eerst onverklaarbaar, maar wanneer deze wordt verklaard, ontstaat een van deze subsoorten binnen de *fantastic*: "The uncanny occurs when, in the course of the narrative, an explanation is provided that causes the spectator to decide that 'the laws of reality remain intact and permit an explanation of the phenomena described.'" De

⁴¹ Ibidem, 58.

⁴² Ibidem, 59.

⁴³ Ibidem, 60.

⁴⁴ Ibidem, 59.

⁴⁵ Ibidem, 63.

⁴⁶ "Todorov's argument is that once the event is explained, there is a shift out of the mode of the fantastic, into one of two possible "genres" neighbouring the fantastic, the *uncanny* and the *marvelous*; or into one of two intermediary "subgenres," the *fantastic uncanny* and the *fantastic marvelous*." Campora, *Subjective Realist Cinema*, 61.

gebeurtenissen in een film zijn dan bijzonder, maar wel rationeel uit te leggen en niet bovennatuurlijk. Ze zouden in een normale wereld kunnen gebeuren. Dit is vaak het geval in subjective realist cinema, en ook, zo zal ik betogen, in LA SCIENCE DES RÊVES. The marvelous is dan het tegenovergestelde, waarbij "new laws of nature must be entertained to account for the phenomena."⁴⁸ Hier gebeuren dingen die in de 'echte wereld' niet zouden kunnen gebeuren.⁴⁹

De theorie van Campora gebruik ik als centrale theorie om de droomsequenties in de film beter te kunnen begrijpen als subjectieve beleving van Stéphane. Campora richt zich bij het uiteenzetten van de theorie namelijk ook op formele aspecten van film, zoals cinematografie in het geval van VERTIGO, om het subjectief realisme uit te leggen.

⁴⁸ Todorov in Campora, *Subjective Realist Cinema*, 62.

⁴⁹ Sciencefictionfilms vallen hier bijvoorbeeld onder.

Hoofdstuk 2. Neo-formalisme

Methode

Omdat de stijl en vorm van belang zijn in dit onderzoek en omdat ik naar de film zelf kijk, voer ik een neo-formalistische analyse uit. Dit is geen theorie of methode, maar eerder een benadering of een set van vragen.⁵⁰ Deze benadering is uitgewerkt door Kristen Thompson in *Breaking the Glass Armor* en David Bordwell in onder andere "Historical Poetics of Cinema". Het houdt in dat film als kunstwerk wordt onderzocht door te kijken naar de formele elementen. Het neo-formalisme is geïnteresseerd in hoe een film opvalt tegen een achtergrond van conventies.⁵¹ Nog belangrijker is dat het neo-formalisme *bottom-up* wil analyseren wat de betekenis en het thema van een film zijn. De analyse van LA SCIENCE DES RÊVES is dan ook een uitgebreide en nauwkeurige *viewing* van de film.⁵² Ik zie LA SCIENCE DES RÊVES als een film waarin iets bijzonders aan de hand is: de stijl van de droomsequenties werkt in dienst van de diegesis en het personage. Hiermee geeft de film betekenis doordat het iets zegt over dromen, over de rol van dromen in het dagelijkse leven, en die invloed van dromen op het dagelijkse leven, en wat er gebeurt als dromen iemands leven teveel beïnvloeden.

Breaking the Glass Armor

Kristen Thompson stelt dat het neo-formalisme geen theorie toetst: "It does not assume that the text harbors a fixed pattern which the analyst goes in and finds."⁵³ Deze benadering is dan ook eerder *bottom-up* dan *top-down*. Hiermee bekritiseert Thompson benaderingen zoals de psychoanalyse, omdat deze een theorie of een aanname toetsen, en hiermee feitelijk niets zeggen: "After all, is we assume at the outset that the text contains something, we are likely to find it."⁵⁴ Hier ga ik in de volgende paragraaf dieper op in.

Ook ziet het neo-formalisme de toeschouwer als actieve kijker die betekenis geeft aan de film en deze interpreteert.⁵⁵ Campora biedt met subjective realism een goede theorie, omdat hij - zoals we in de vorige paragraaf zagen - een actieve houding van de toeschouwer vraagt. Met een actieve houding komt de kijker tot betekenissen van de film. Soms zijn deze expliciet in het werk te vinden (*explicit meaning*), soms moet de kijker door interpretatie tot

⁵⁰ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 6.

⁵¹ Bordwell, "Historical Poetics of Cinema," 382.

⁵² Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 5.

⁵³ Ibidem, 7.

⁵⁴ Ibidem.

⁵⁵ Ibidem, 10 en 13.

deze betekenis komen (*implicit meaning*).⁵⁶ De betekenis is vervolgens één van de formele aspecten van de film, zoals mise-en-scène en editing ook tot deze formele aspecten horen.

De dominant

Een van deze formele onderdelen van een film die op elk niveau aanwezig is, wordt *de dominant* genoemd: "The dominant is a formal principle that controls the work at every level, from the local to the global, foregrounding some devices and subordinating others."⁵⁷ Door de dominant aan te wijzen, weet de onderzoeker welke structuren in de film het belangrijkste zijn om te analyseren.⁵⁸ Zo zal ik me in deze analyse van LA SCIENCE DES RÊVES vooral richten op de mise-en-scène, geluid en montage, met als dominant 'de overgang en wederzijdse invloed van droom en realiteit'. In dit geval is de dominant dus het thema en betekenis van de film. De dominant als tool geeft de onderzoeker de mogelijkheid om relaties of structuren expliciet en systematisch te analyseren.⁵⁹ Ik zal namelijk analyseren hoe de mise-en-scène, geluid en montage, ofwel de stijl en vorm van de film deze invloed tussen droom en realiteit verbeelden. De overgang van realiteit naar droom komt voor in verschillende lagen van de film. Zo is het het thema van de film, terwijl het ook behoort tot het personage, het narratief, de dialogen en de stijl van de film.

Psychoanalyse/ Grand Theory

De neo-formalisten zetten zich af tegen de psychoanalyse. Toch ligt een psychoanalytische benadering van LA SCIENCE DES RÊVES voor de hand. De film gaat immers over dromen, over een personage met problemen, en de kijker krijgt inzicht in de geest van het personage. Stéphanes vader is net overleden, hij heeft moeite met de omgang met zijn moeder en in zijn dromen is zijn onbewuste te zien. Hoewel een psychoanalytische benadering dus een interessante lezing kan geven, zit er echter meer in de film die met deze top-down benadering over het hoofd wordt gezien. Aan de hand van Bordwell en Arij Ouweneel zal ik de algemene kritiek op de psychoanalytische filmkritiek bespreken, alsook de moeite die ik heb met deze benadering ten opzichte van mijn analyse van LA SCIENCE DES RÊVES.

David Bordwell heeft net als Thompson kritiek op de psychoanalyse. Hij noemt dit een *Grand Theory*.⁶⁰

⁵⁶ Ibidem, 12.

⁵⁷ Ibidem, 89.

⁵⁸ Ibidem, 43.

⁵⁹ Ibidem.

⁶⁰ De volgende benaderingen noemt Bordwell *Grand Theories: Saussurean semiotics, Lacanian psychoanalysis, Althusserian Marxism en Barthesian textual theory*. Deze theorieën samen noemt hij ook wel *SLAB theory*. Bordwell, "Historical Poetics of Cinema," 385.

Neoformalism has even less in common with what has been called "Grand Theory", that development in the humanities that has embraced ever more wide-ranging intellectual programs. Under these auspices, the study of film has become "only a part" of the theory of ideology or of sexual difference or, most abstractly, of "the human subject."⁶¹

Bordwell noemt de psychoanalyse 'doctrine-centered' en neo-formalisme 'problem- and question-centered.'⁶² Psychoanalytisch filmonderzoek begint met een *doctrinal abstraction* en zoekt hier filmische fenomenen bij als illustratieve voorbeelden.⁶³ Door deze top-down benadering kan de onderzoeker veel betekenissen over het hoofd zien.

Volgens Arij Ouweneel is psychoanalyse binnen de filmkritiek vaak niet toereikend. Hij noemt dit de Freudian Excuse Trope: "Such a trope gives a reason in the back-story of the villain. It seeks to explain why he acts the way he does."⁶⁴ In het geval van ETERNAL SUNSHINE kan psychoanalyse wel een betekenis geven aan de film - de hoofdpersoon heeft zijn herinneringen onderdrukt.⁶⁵ Een filosofische en cognitieve lezing van de film levert volgens Ouweneel echter een betere en interessantere lezing van de film op - namelijk het idee van 'memory and forgiveness.'⁶⁶ Volgens Ouweneel zegt psychoanalyse iets over in dit geval ETERNAL SUNSHINE, dat ook zonder kennis van psychoanalyse naar boven te halen is. Een diepere analyse levert zelfs een interessantere betekenis op:

In all, both films discussed in this chapter [ETERNAL SUNSHINE en DRAMA (Matias Lira, 2010)] seemingly introduce the Freudian Excuse of the power of repression - and even look like filmed versions of the psychoanalytical technique - but on closer examination represent modern cognitive insights. We all know, and do not need Freud to inform us, that without awareness of the past, history is doomed to repeat itself. It also teaches us that we have to deal with our inner demons of the past by confronting them. This is very old knowledge, known long before Freud was born.⁶⁷

⁶¹ Ibidem, 379.

⁶² Ibidem, 385.

⁶³ Bordwell, 387.

⁶⁴ Arij Ouweneel, *Freudian Fadeout: The Failings of Psychoanalysis in Film Criticism* (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012), 8.

⁶⁵ "Seen through Freudian lenses, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* must be about repression." Ouweneel, *Freudian Fadeout*, 158.

⁶⁶ "*Eternal Sunshine of the Spotless Mind* subtly suggests that it is our memories that create us, making us who we are. The film also suggests that without memory there can be no reconciliation. In fact, we learn from the film that the formations and formulations of identity are so embedded in our personal, social, and cultural experience that they can never be fully erased or eliminated. [...] The film criticizes the idea that ignorance is bliss." Ouweneel, *Freudian Fadeout*, 157-158.

⁶⁷ Ibidem, 174.

ETERNAL SUNSHINE is vergelijkbaar met LA SCIENCE DES RÊVES wat thematiek, opbouw, narratie en personage betreft. Door een neo-formalistische benadering uit te voeren wil ik eerder kijken hoe de dromen in de film werken in relatie tot het personage binnen de film en hoe deze worden verbeeld door de formele aspecten in de film, in plaats van te kijken wat deze dromen zeggen over de achtergrond van het personage of zelfs de regisseur.

Drie droomsequenties

In de analyse zal ik via een neo-formalistische benadering kijken naar editing, geluid en mise-en-scène in drie droomsequenties. Deze *formele aspecten* zal ik in relatie tot elkaar analyseren om zo te kijken hoe deze ondersteuning geven aan het personage en het thema van de film. Ik ga te werk door eerst een shotlist te maken van drie droomsequenties, ondersteund door screenshots. Deze shotlist geeft per shot aan wat er gebeurt op gebied van de formele aspecten.⁶⁸ In de neo-formalistische analyse zal vooral de samenhang tussen mise-en-scène, geluid en editing van belang zijn, omdat deze in de droomscènes in vergelijking met de objectieve scènes een grote rol spelen.

Als eerste analyseer ik de openingssequentie (00:41 - 03:47). Hierin wordt Stéphane geïntroduceerd terwijl hij dagdroomt. Hij is te zien in een televisiestudio, waarin het decor en de camera's gemaakt zijn van karton. Zowel de muziek als de voice-over zijn hier voor een groot deel van de scène aanwezig. Deze scène analyseer ik omdat hier zowel de creatieve geest van het hoofdpersonage als het hoofdpersonage zelf worden geïntroduceerd. Volgens Bordwell en Thompson wordt in de openingsscène een basis gelegd voor wat er in de rest van de film gaat gebeuren en wordt de kijker het narratief in getrokken.⁶⁹

In de tweede sequentie wordt de tweede droom van Stéphane getoond (12:48 - 17:38). Hierin zitten verschillende verwijzingen naar het eerste kwartier van de film. In dit eerste kwartier heeft Stéphane zijn eerste werkdag, waarop hij reflecteert in zijn droom.

De derde droomsequentie is de eindsequentie (1:39:14 - 1:41:44). Hierin droomt Stéphane nadat hij in slaap is gevallen in het bed van Stéphanie. Deze scène analyseer ik om te kijken of het probleem dat in de eerste twee besproken scènes geïntroduceerd en uitgewerkt is, is opgelost.

De sequenties zal ik per sequentie chronologisch analyseren, waardoor steeds de opbouw van de scène duidelijk wordt. Hierbij bespreek ik alleen die shots die van belang zijn voor mijn onderzoeksvraag. Per sequentie vallen een aantal formele aspecten op, waar ik dan ook per sequentie dieper op in zal gaan. Per deelanalyse bespreek ik de overeenkomsten, verschillen en verwijzingen naar de andere te analyseren droomsequenties en filmonderdelen.

⁶⁸ De shotlists zijn te vinden in de bijlagen.

⁶⁹ Bordwell en Thompson, *Film Art*, 92.

Hoofdstuk 3. "In dreams, emotions are overwhelming"

Analyse van drie droomsequenties in LA SCIENCE DES RÊVES

3.1. Introductie

In dit hoofdstuk voer ik de neo-formalistische analyse van drie droomsequenties in LA SCIENCE DES RÊVES uit. Hiermee beantwoord ik de tweede deelvraag: *hoe verbeelden de stijl en vorm van de droomsequenties in LA SCIENCE DES RÊVES de subjectieve beleving van het hoofdpersonage?*

Synopsis

LA SCIENCE DES RÊVES gaat over de creatieve en vindingrijke Stéphane (Gael García Bernal). Nadat zijn vader is overleden, wordt hij door zijn moeder van Mexico terug naar Parijs gelokt. Zij heeft een baan voor hem geregeld bij een kalenderfabrikant. Het is niet de creatieve baan waar Stéphane op had gehoopt. Zijn collega's Guy, Martine en Serge begrijpt hij niet. Hij is teleurgesteld in de baan, in zijn moeder en in Parijs. Dit probeert hij te compenseren door te vluchten in zijn levendige dromen. Hierin reflecteert hij op zijn dagelijkse leven en neemt hij voorbeeld wraak op zijn baas omdat hij zijn kalender niet wil publiceren. Al sinds zijn jeugd heeft Stéphane moeite om dromen van realiteit te onderscheiden. In zijn dromen voelt hij heftige emoties die hij na het ontwaken blijft voelen. Andersom speelt zijn dagelijkse leven een belangrijke rol in zijn dromen. Zijn leven wordt op zijn kop gezet wanneer hij zijn nieuwe buurvrouw Stéphanie (Charlotte Gainsbourg) ontmoet en verliefd op haar wordt. Samen delen ze hetzelfde gevoel voor creativiteit: ze maken een animatiefilm van bomen in een witte boot met water van cellofaan. Doordat Stéphane in zijn hoofd heeft gehaald dat Stéphanie hem niet ziet zitten, duwt hij haar weg. Hij probeert zijn dromen te sturen om toch bij haar te kunnen zijn. Wanneer hij beseft dat hij Stéphanie nooit zal krijgen, besluit hij terug te gaan naar Mexico. Voordat hij vertrekt, gaat hij bij haar langs om gedag te zeggen. Hij maakt seksuele en beledigende grapjes en verwijt haar niets af te maken. Wanneer hij in haar bed gaat liggen, ziet hij dat hun animatieproject wel degelijk af is. Stéphanie komt bij Stéphane kijken en ziet dat hij in slaap is gevallen. Vervolgens eindigt de film met een droom van Stéphane: Stéphane en Stéphanie zitten op een paard, springen in de witte boot met bomen en varen in een zee van cellofaan.

3.2. Mise-en-scène en geluid verbeelden de aanwezigheid van dromen in het leven van Stéphane

Analyse van de openingssequentie

Introductie

Volgens Thomas Elsaesser zegt een openingssequentie veel over een film. Een openingssequentie legt een basis voor wat er in de rest van de film gaat gebeuren. Ook vormt het een handleiding om de rest van de film te kunnen lezen en begrijpen en het introduceert het personage.⁷⁰

De openingssequentie van *LA SCIENCE DES RÊVES* zal om deze redenen worden geanalyseerd. Ik beargumenteer dat dromen een belangrijke rol spelen in het leven van Stéphane, maar ook in de film zelf, en dat dit tot uitdrukking komt door de stijl in de openingssequentie, specifiek de mise-en-scène en het geluid.

Halpern stelt dat een openingssequentie die als droom is gepresenteerd meteen laat zien wat een personage voelt.⁷¹ In zo'n droomsequentie wordt dus niet alleen het personage geïntroduceerd, maar ziet de kijker ook meteen wat het personage voelt en hoe het personage zich voelt. Hierdoor krijgt de kijker een veel beter beeld van de subjectieve beleving van het personage dan een objectief perspectief zou kunnen geven.

Stéphane TV

Geluid is datgene wat de kijker meteen de film intrekt, nog voor er iets te zien is. De kijker hoort: "Un dos tres cuatro!", wat meteen wordt gevolgd door vrolijke muziek met nadruk op de drums (zie shotlist I: shot 1). Het is niet duidelijk of Stéphane deze muziek hoort als onderdeel van zijn droom, of dat alleen de kijker deze muziek hoort. Of het geluid diëgetisch of non-diëgetisch is, is dus lastig te zeggen. In shot 2 *matcht* het geluid met wat de kijker ziet: Stéphane zit op de drums (zie afbeelding 1).



Afb. 1. Stéphane op drums in het openingsshot.

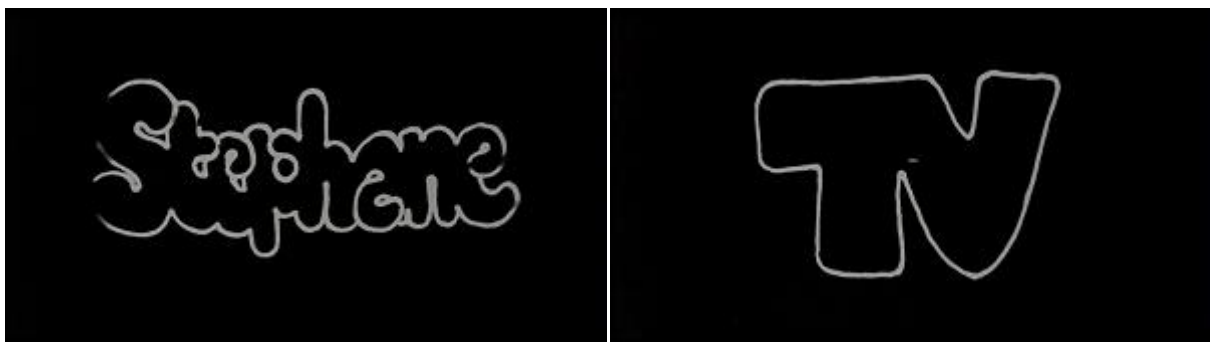
⁷⁰ While the opening of a film usually establishes background, place, time as well as introducing the main protagonist, it also functions as a meta-text, so to speak, introducing us to the film's system, how it wants to be read and how it needs to be understood. Thomas Elsaesser, *The Persistence of Hollywood* (New York: Routledge, 2012), 115.

⁷¹ Halpern, *Dreams on Film*, 9.

In de eerste seconden van de film is het personage geïntroduceerd: hij is energiek, vrolijk en creatief. Dit creatieve aspect wordt ondersteund door de mise-en-scène, die een belangrijke rol heeft in de vormgeving van het decor. Zo zijn de muren geconstrueerd van karton en eierdozen.

De scènes die zich afspelen in deze omgeving komen gedurende de film een aantal keer terug. Hierin slaapt het personage nog niet, maar bevindt hij zich in een zogenaamd voorstadium van de droom. Hij is nog wakker, praat tegen zichzelf en reflecteert op zijn gebeurtenissen. Deze setting wordt door Stéphane bewust geschapen, in tegenstelling tot zijn dromen. Hier is sprake van de zogenaamde murky gap van Halpern: het overgangsgebied tussen wakker zijn en dromen.⁷² Het grootste gedeelte van deze openingssequentie is een murky gap. Halpern legt de nadruk op het gebied tussen slapen en wakker worden, maar voor het omgekeerde geldt deze murky gap ook. Volgens Halpern besteden films te weinig en verkeerd aandacht aan deze gap. In *LA SCIENCE DES RÊVES* wordt hier juist veel aandacht aan besteed en ziet de kijker vanuit het perspectief van Stéphane hoe hij begint te dromen.

In het derde shot is de naam Stéphane geanimeerd te zien en krijgt de kijker een naam bij het personage. Dit loopt over in het woord 'TV': de kijker kijkt dus naar de televisieshow STÉPHANE TV (zie afbeelding 2 en 3). Hieruit is op te maken dat deze eerste scène geheel om Stéphane zal draaien, en aangezien een openingsscène een handleiding is voor de rest van de film, weet de kijker dat de rest van de film waarschijnlijk ook om Stéphane draait.

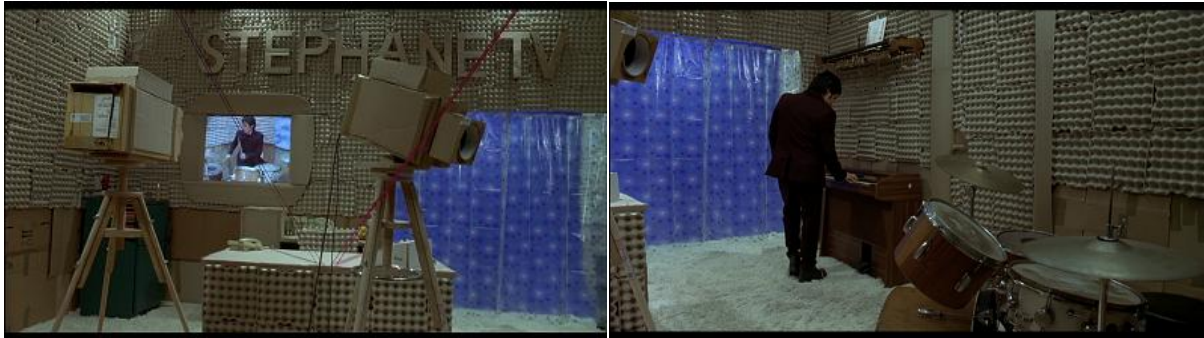


Afb. 2 en 3. STÉPHANE TV.

In het volgende shot is door middel van een *long shot* en een *pan* naar rechts en vervolgens links een groot deel van de studio te zien (zie afbeelding 4 en 5 en shotlist I: shot 4 en 5). Ook door de wide angle shots krijgt de kijker een goed overzicht van de ruimte: niet alleen de muren zijn geconstrueerd van karton, ook de tafel, de camera's, de televisie en de letters 'Stephane TV' op de muur. Rechts is een douchegordijn te zien met daarachter een blauw

⁷² Halpern, *Dreams on Film*, 55.

scherm. De televisiestudio oogt geknutseld, zoals een kind deze zou maken: met alledaagse huis-, tuin- en keukenmiddelen. Dit laat enerzijds zien dat Stéphane creatief is, anderzijds dat Stéphane zijn eigen wereld schept. Deze setting staat gedurende de film symbool voor de gecreëerde wereld waar Stéphane in gedachten en in zijn dromen steeds naar toe vlucht.



Afb. 4 en 5.

Van televisieshow naar droom

Vanaf shot 6 is Stéphane in dialoog met de kijker. Dit is een denkbeeldige kijker waar Stéphane zijn televisieshow naar richt. Hierin wordt al snel het thema, maar ook de handleiding van deze scène duidelijk. Stéphane legt hierin namelijk uit hoe dromen werken. Hij zet een pan op tafel en gooit hierin 'herinneringen, liedjes uit het verleden en willekeurige gedachten' door Ip's, verf en spaghetti in de pan te gooien. Dit is wat deze scène uitbeeldt: het in slaap vallen en dromen van Stéphane. Wanneer we deze scène weer als handleiding zien voor de rest van de film, zullen we opmerken dat dromen voor het personage van Stéphane belangrijk zijn, alsook in de rest van de film een belangrijke rol zullen spelen. De film is dus duidelijk over het feit dat het personage droomt.

Deze scène is chronologisch lastig te plaatsen. Wat we wel weten is dat deze scène naar voren is gehaald. De scène is hiermee een *flashforward*.⁷³ Bordwell noemt de flashforward een *device* om de temporele volgorde van een film te manipuleren.⁷⁴ Hierbij erkent het narratief de aanwezigheid van de kijker. De kijker wordt aangesproken en niet het personage.⁷⁵ De kijker krijgt hierdoor meteen een inzicht in het personage. Het pak dat Stéphane in deze scène aan heeft is pas later in de film te zien. Dat gebeurt wanneer Stéphane terugkomt in het huis van zijn moeder en daar een pak in de kast vindt. Het pak gaat vanaf dat moment een grote rol spelen in de gedachten van Stéphane, wat aangeeft dat deze scène nooit chronologisch aan het begin van de film plaats kan vinden. Dit betekent dat

⁷³ Een flashforward is een verandering in de volgorde van het verhaal waarbij iets wordt getoond dat pas later in het verhaal plaatsvindt. Bordwell en Thompson, *Film Art*, 491.

⁷⁴ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 210.

⁷⁵ Ibidem.

er bewust voor gekozen is om met een droomscène te beginnen in plaats van de hier op volgende scène waarin Stéphane aan komt bij zijn ouderlijk huis. Het idee van de handleiding komt hier weer terug: de kijker moet al aan het begin van de film weten dat dromen een belangrijke rol spelen.

In shot 9 wordt door de mise-en-scène en de monoloog van Stéphane duidelijk dat de kijker naar een droom kijkt. Uit de pan komt een roze rookwolk, terwijl Stéphane zegt: "Okay, I think it's one. There it goes." Vervolgens loopt hij in shot 10 (zie afbeelding 6 en shotlist I: shot 10) naar het douchegordijn met daar achter het blauwe scherm, links in beeld is het televisiescherm te zien waar Stéphane nu voor de animatiebeelden staat, die de droom die uit de pan komt moeten weergeven. De kijker hoort hem fluisteren: "I am talking quietly not to wake myself up." Niet alleen de roze wolk, maar ook de animaties op het scherm verbeelden de droom. Op het moment dat Stéphane voor het blauwe scherm gaat staan, begeleidt hij zichzelf naar zijn droom, waarmee zijn droom begint.



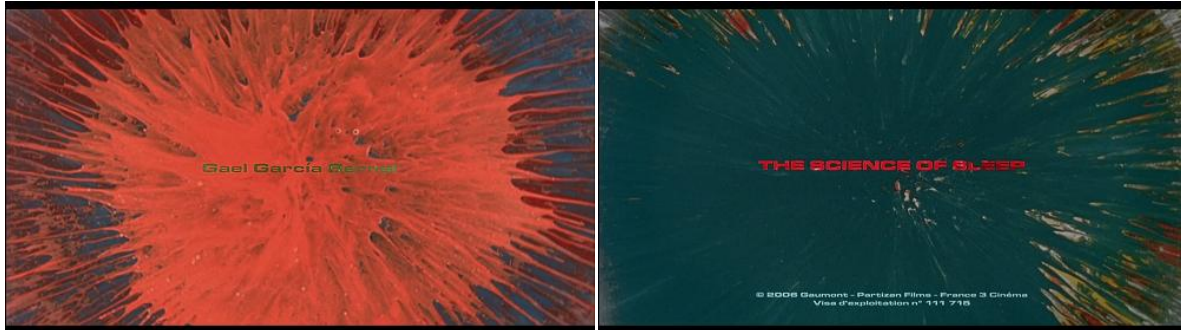
Afb. 6.

Het moment waarop de roze wolk uit de pan komt behoort tot de *fantastic*. Een kartonnen decor kan realistisch zijn, maar wanneer men verschillende gebruiksvoorwerpen in een pan gooit, komt daar geen roze wolk uit. We hebben hier dus te maken met een bepaald realisme waar Campora over schrijft: geen realisme in de klassieke zin dat de werkelijkheid zo natuurgetrouw mogelijk wordt weergegeven, maar realistisch op een subjectieve manier waarin de ervaring van het personage zo goed mogelijk wordt gerepresenteerd.⁷⁶ Dit subjectief realisme wordt gevormd door de *fantastic uncanny*. Er gebeurt iets wat in eerste instantie niet te verklaren valt: er verschijnt een roze wolk uit de pan. Gedurende deze scène kunnen we echter rationeel verklaren wat hier aan de hand is. Stéphane droomt en dus klopt het dat de kijker iets ziet dat eigenlijk niet kan. Omdat er een rationele verklaring is, verschuift het tijdelijke *fantastic* naar de *fantastic uncanny*. Dit gebeurt al vrij snel, omdat de film duidelijk maakt dat het personage droomt. Steeds wanneer er iets fantastisch gebeurt, is

⁷⁶ Ibidem, 56.

er sprake van fantastic uncanny: er valt rationeel te verklaren dat Stéphane dromt en wat we zien dus helemaal niet zo raar is, maar een subjectief perspectief.

Vanaf shot 11 gaat de voice-over een belangrijke rol spelen. Op het televisiescherm zijn verschillende animaties te zien, die in shot 11 *fullscreen* in beeld zijn. Deze duren tot en met shot 16 (zie afbeelding 7 en 8 en shotlist 1: shot 11 tot en met 16).



Afb. 7 en 8.

Deze animaties worden ondersteund op het geluidsspoor door de voice-over van Stéphane, waarin hij over zijn vader vertelt. In shot 15 is Stéphane te horen: "This is a dream! [...] I'm sorry dad, but you're dead." Nu vertelt Stéphane weer letterlijk dat hij droomt. Hierbij is sprake van *conscious dreaming*: Stéphane heeft door dat hij droomt.⁷⁷

In shot 16 zegt Stéphane, nog steeds in voice-over: "You've lost the battle to cancer. No, no. I cried so hard. I could feel my tears forming two rivers under my eyes. In dreams, emotions are overwhelming." Deze laatste zin lijkt een kernpunt van de film te zijn. Hoewel we dit nu nog niet weten, zullen we later in de film merken dat Stéphane dromen moeilijk van realiteit kan onderscheiden. Zijn emoties zijn in zijn dromen zo overweldigend, dat deze doordringen tot de realiteit. Dat de emoties uit de dromen doorsijpelen in Stéphane's realiteit, is te zien aan het slot van de sequentie. Shot 16 bevat het laatste beeld van de droomsequentie. In shot 17 zit Stéphane in de objectieve realiteit in een taxi. De muziek uit shot 13 tot en met 16 gaat echter door in shot 17 en vormt dus een *sound bridge* (zie afbeelding 9 en 10 en shotlist I: shot 16 en 17). Pas wanneer Stéphane in shot 18 de deur niet open krijgt, stopt de muziek (zie shotlist I, shot 18).

⁷⁷ Bij *conscious dreaming* of *lucid dreaming* is de dromer zich er van bewust dat hij droomt. Hij kan de droom naar zijn hand zetten, maar denkt tegelijkertijd terwijl hij droomt dat alles in de droom echt gebeurt. Halpern, *Dreams on Film*, 165.



Afb. 9 en 10. Het geluid van de ene scène (shot 16) loopt door in de volgende scène (shot 17) en vormt hiermee een soundbridge.

Conclusie

In deze eerste scène wordt niet alleen het personage Stéphane geïntroduceerd, maar ook zijn belevingswereld. De scène is op een herkenbare manier vormgegeven door de setting van een denkbeeldige televisieshow. De *monologen* en voice-over van Stéphane zijn een belangrijk middel om over te brengen waar deze scène en de film in zijn geheel om draaien: hierin wordt expliciet gezegd dat Stéphane droomt, dat hij dromen overweldigend vindt en deze moeilijk van realiteit kan onderscheiden. Dit laatste wordt nog duidelijker in de tweede droomsequentie, die ik in de volgende paragraaf zal bespreken.

De mise-en-scène zorgt voor de visualisering van de droom: de van karton gemaakte setting verbeeldt de knutselige en creatieve geest van Stéphane, en staat tegelijkertijd symbool voor de geconstrueerde droom van Stéphane. Daarnaast zijn er specifieke elementen in de mise-en-scène, zoals de droompan en het blauwe scherm, waarmee Stéphane in deze sequentie heel bewust zijn droom tot stand laat komen. Hieruit ontstaat een droom die we gevisualiseerd zien door animaties. Ook hieruit blijkt het creatieve karakter van Stéphane.

In deze scène is veel aandacht voor het voorstadium van de droom. In latere droomsequenties spelen deze een kleinere rol. De volgende droomsequentie die ik analyseer heeft meer aandacht voor de droom zelf. Ook deze begint en eindigt met de televisieshow. Deze scène sluit aan bij wat Eberwein stelt: de droomscène geeft de kijker inzicht in het mentale leven van het personage.⁷⁸

Daarnaast sluit deze scène aan bij wat Halpern de 'murky gap between sleeping and waking' noemt.⁷⁹ In dit geval gaat het om het omgekeerde: de murky gap tussen wakker zijn en dromen. Het wakkere personage valt niet plotseling in slaap, maar raakt verzeild in zijn gedachten voor hij gaat dromen. Dit wordt verbeeld met de televisieshow van Stéphane, waarin hij reflecteert op zijn dag.

⁷⁸ Eberwein, *Film and the Dream Screen*, 54.

⁷⁹ Halpern, *Dreams on Film*, 55.

3.3. Montage en mise-en-scène verbeelden de wederzijdse invloed tussen droom en realiteit

Analyse tweede droomsequentie

Introductie

Door het analyseren van de tweede sequentie beargumenteer ik dat in deze scène het personage verder wordt geproblematiseerd. Volgens Halpern zorgt een droomsequentie later in de film er voor dat de kijker wordt gewaarschuwd voor een naderende climax.⁸⁰ Zo'n droomsequentie zegt dus meer over de structuur en de opbouw van de film dan alleen de openingssequentie. In de openingssequentie werd getoond hoe dromen een belangrijke rol spelen in het leven van Stéphane. In de tweede sequentie wordt daarnaast getoond hoe Stéphane deze dromen moeilijk van realiteit kan onderscheiden en realiteit en droom voor Stéphane dus door elkaar heen lopen. Ik zal betogen dat de stijl en vorm een belangrijke rol spelen in de constructie van deze droom in de film, alsook hoe deze stijl en vorm duidelijk maken dat Stéphane dromen moeilijk van realiteit kan onderscheiden. Ik zal beargumenteren dat dit vooral wordt gedaan door enerzijds de mise-en-scène waarmee verwezen wordt naar het eerste kwartier van de film, anderzijds door editing door middel van *crosscutting*.

Verwijzingen in de mise-en-scène: realiteit schemert door in droom

Hoewel geluid in deze sequentie een minder belangrijke en sturende rol heeft dan in de openingssequentie, leidt het geluid, specifiek de muziek, deze sequentie in. De overgang van realiteit naar droom wordt door middel van non-diëgetische, spannende en onheilspellende muziek (zie shotlist II, shot 1-5) ingeleid. De objectieve sequentie eindigt met Stéphane die zich probeert te scheren met het oude scheerapparaat van zijn vader. Het gaat kapot en hij snijdt zich per ongeluk. Met deze gebeurtenis in zijn achterhoofd gaat Stéphane naar bed.

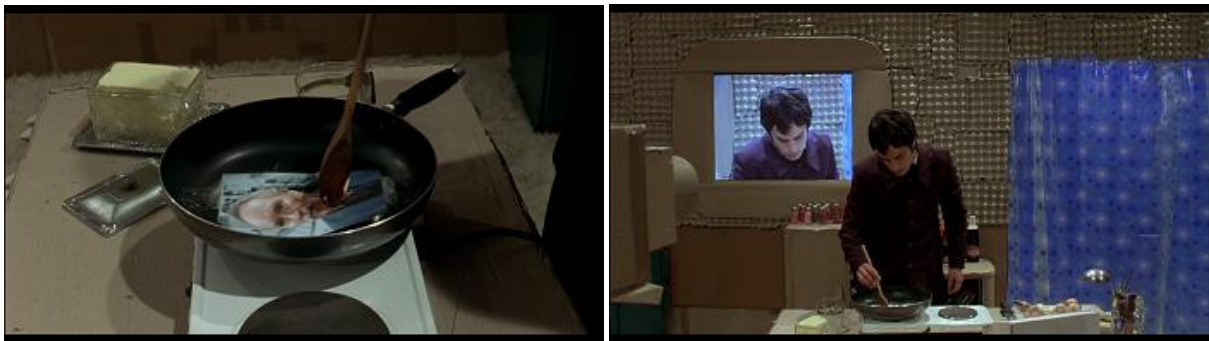
De droomsequentie wordt ingeleid door schaduwen op het plafond in shot 3 (zie afbeelding 11), de spannende muziek en de donkere belichting in shot 4 (zie afbeelding 12). Ze creëren een onheilspellende sfeer. Dit doet denken aan een nachtmerrie.

⁸⁰ Ibidem, 9.



Afb. 11 en 12.

In shot 5 begint de droomsequentie. Hierin is de televisieshow van Stéphane (zie afbeelding 13 en 14) te zien. Door de openingssequentie snapt de kijker wat dit betekent: hierin is Stéphane nog wakker, reflecteert hij op zijn dag en valt hij bijna in slaap.



Afb. 13 en 14.

De mise-en-scène speelt in deze shots opnieuw een belangrijke rol. Te zien is hoe Stéphane zijn droom 'klaar maakt' door een foto van zijn baas te bakken. Stéphane is boos op hem omdat deze zijn kalender met rampen niet wil publiceren. In het volgende shot begint de droom van Stéphane echt. Stéphane is op zijn werk en de droom lijkt te beginnen als een angstdroom. Stéphane priegelt met grote handen met letters voor op de kalender (zie afbeelding 15).



Afb. 15 en 16.

Deze handen behoren tot de *mise-en-scène*: het is een special effect op camera. Zijn grote handen verbeelden het vermoeiende, frustrerende werk dat hij moet doen. Dit wordt bijgestaan door *perspective sound*.⁸¹ Het geluid klinkt gedempt, alsof alleen Stéphane zijn eigen stem in deze scène hoort. Zijn collega's zijn om hem heen geplaatst, om zo het beklemmende, frustrerende en saaie werk te verbeelden (zie afbeelding 16).

Hoe de ruimte tot stand is gekomen door de *mise-en-scène* speelt ook een rol in het verbeelden van de angst. De ruimte is enerzijds herkenbaar; deze is in soortgelijke vorm eerder in de film te zien geweest (zie afbeelding 17). De ruimte is echter langgerechter en ook de trap is langer dan eerder in de film (zie afbeelding 18 en 19). Hierin wordt de subjectieve beleving van Stéphane duidelijk: hij ervaart zijn werkdag als oneindig saai en lang en beleeft dit door een vervormde ruimte.



Afb. 17. Stéphane's werkomgeving in de realiteit.



Afb. 18 en 19. Stéphane's werkomgeving in de droom.

Dit gedeelte van de scène kan gezien worden als een *anxiety dream*: de angst van saai werk en niet de creatieve baan kunnen vinden die Stéphane wil.⁸² Volgens Eberwein gaan angstdromen niet alleen over angsten, maar ook over onzekerheden.⁸³ Stéphane is onzeker over zijn werk en snapt zijn omgeving niet.

⁸¹ Bordwell en Thompson omschrijven *perspective sound* als: "The sense of a sound's position in space, yielded by volume, timbre, pitch [...]." Bordwell en Thompson, *Film Art*, 494.

⁸² Eberwein, *Films and the Dream Screen*, 9.

⁸³ *Ibidem*.

De angstdroom slaat vanaf het volgende shot om in een *dream of desire* waarin hij wraak neemt op zijn baas en collega's en zich zijn creatieve droom toe-eigent.⁸⁴ Vanaf shot 13 tot en met 18 (zie bijlage II) gebruikt Stéphane zijn grote handen om met zijn collega's te vechten (zie afbeelding 18 en 19). Een *dream of desire* gaat over het vervullen van wensen, dromen en verlangens. Stéphane laat zijn artistieke droom in vervulling gaan door zijn collega's te 'verslaan', het kantoor over te nemen en zijn posters aan de muur te hangen.⁸⁵

In shot 18 loopt Stéphane naar het kantoor van zijn baas Pouchet (zie bijlage II). Hierin duikt plots het scheerapparaat op - dat vlak voor deze scène te zien was.⁸⁶ Het komt in zijn droom tot leven en keert zich tegen Pouchet. Het scheerapparaat is tot leven gewekt door de stop-motion techniek (zie afbeelding 22, 23 en 24). Maar ook de poster in het kantoor van Pouchet is tot leven gekomen door *rear of back projection* (zie afbeelding 20 en 21).⁸⁷ Op de plek van de poster zijn verschillende animaties geprojecteerd van kartonnen huizen die op en neer bewegen. De vorm van de film verandert hier door gebruik van verschillende technieken. Deze technieken vormen toch een geheel omdat ze zijn ingezet om de dominant te ondersteunen: de wederzijdse invloed tussen droom en realiteit. Het gebruik van back projection en animatie vergroot de subjectieve beleving van Stéphane.



Afb. 20 en 21. Poster aan de muur in realiteit en in droom.

De wraak wordt versterkt vanaf shot 37 waarin het scheerapparaat Pouchet tot zwerver maakt (zie afbeelding 23 en 24). In plaats van haar af te scheren, 'scheert' het apparaat lang haar en een baard aan en geeft hem oude, vieze kleren. Vervolgens springt Pouchet uit het raam en loopt hij als zwerver buiten. Verschillende voorwerpen, zoals de poster en het scheerapparaat komen niet alleen tot leven, ze laten ook zien waar Stéphane in het

⁸⁴ De *dream of desire* gaat veelal over vervulling van wensen, dromen en verlangens. Eberwein, *Films and the Dream Screen*, 74.

⁸⁵ Ibidem, 74.

⁸⁶ Een psychoanalytische benadering zou hier de nadruk op de vader van Stéphane hebben gelegd. De film refereert aan de jeugd en de vader van Stéphane. Ik heb al benadrukt dat Stéphane zijn vader mist. Ook is het aannemelijk dat Stéphane zijn creatieve geest van zijn vader heeft. De vraag is echter of de achtergrond en het verleden van Stéphane in dit geval een relevante en interessante lezing van de film oplevert.

⁸⁷ Dit is een techniek waarbij actie op de voorgrond wordt gefilmd, terwijl hierachter eerder gefilmde beelden worden geprojecteerd. Bordwell en Thompson, *Film Art*, 493.

dagelijkse leven problemen mee heeft. Deze voorwerpen worden ingezet om Stéphane in zijn dromen met het dagelijkse en werkelijke leven om te kunnen gaan. Stéphane had last van zijn scheerapparaat vlak voor hij ging slapen; hij verwondde zich en het apparaat ging kapot. In zijn droom komt het apparaat tot leven en helpt het Stéphane wraak te nemen op zijn baas, omdat zijn baas hem beperkt in zijn creativiteit. Hier keert het motief van het scheerapparaat dus terug als iets dat angst en verlangen verbeeldt. Volgens Eberwein kunnen in dromen creatieve verlangens naar voren komen.⁸⁸ Dit is hier het geval.



Afb. 22, 23 en 24. Scheerapparaat in droom en in realiteit.

Vanaf shot 60 springt Stéphane een fantasiewereld in, buiten het kantoor. Dit verbeeldt de ontsnapping uit het alledaagse leven: hij zweeft 's nachts door de stad (zie afbeelding 25 en 26). De theorie van de subjective realist cinema van Campora is hierbij weer van toepassing. Wat we zien is niet realistisch in de objectieve zin: vliegen door zo'n omgeving zouden we in het dagelijkse leven niet kunnen meemaken. Stéphane droomt dit, waardoor er sprake is van subjectief realisme.⁸⁹ Hierbij wordt gebruik gemaakt van rear projection (zie afbeelding 25). Ook shot 63 en 65 zijn zichtbaar geconstrueerd van karton en op miniatuurschaal nagebouwd (zie afbeelding 26); wederom draagt dit bij aan het tonen van het personage Stéphane en het feit dat we naar een constructie van Stéphane kijken.

⁸⁸ Eberwein, *Film & the Dream Screen*, 75.

⁸⁹ Campora, *Subjective Realist Cinema*, 55.

In shot 65 (zie afbeelding 26) speelt geluid weer een belangrijke rol om de overgang van realiteit naar droom te verbeelden. Zo hoort de kijker in de droom geluid uit de realiteit, namelijk een wekker. In de droom lijkt dit geluid uit luidsprekers in de stad te komen. Vervolgens, in shot 66 ligt Stéphane in bed en blijkt het geluid uit de wekker te komen (zie afbeelding 27).



Afb. 25 en 26.

Crosscutting: droom en realiteit lopen door elkaar

Vanaf shot 67 - waarin Stéphane zijn ogen open doet - is editing een belangrijk middel om het onderscheid tussen droom en realiteit voor de kijker duidelijk te maken (zie afbeelding 27). Tegelijkertijd maakt het duidelijk hoe Stéphane dit moeilijk van elkaar kan onderscheiden. Door middel van crosscutting worden de droomscènes afgewisseld met de scènes in de objectieve realiteit. Crosscutting zorgt ervoor dat twee verschillende lijnen van actie om en om worden getoond.⁹⁰ Deze lijnen van actie bevinden zich vaak in verschillende ruimtes, en hebben vaak tegelijkertijd plaats. Dit is ook het geval in deze scène, waarbij de gelijktijdigheid van de acties de nadruk krijgt. De ruimtes zijn enerzijds hetzelfde, anderzijds verschillend. Beide zijn een versie van de realiteit. De een bevindt zich echter in het hoofd van Stéphane en is dus subjectief. De ander moet de objectieve werkelijkheid voorstellen. In shot 67 doet Stéphane zijn ogen open, en dit shot wordt afgewisseld met een shot van Stéphane in zijn televisieshow waarin schermen met rolluiken zijn ogen verbeelden. We kijken dus letterlijk via Stéphane's verbeelding naar de werkelijkheid (zie afbeelding 28). Campora stelt dat personages binnen de subjective realist cinema een abnormale kijk op de wereld hebben.⁹¹ Deze abnormale kijk wordt letterlijk verbeeld.

⁹⁰ Bordwell en Thompson, *Film Art*, 490.

⁹¹ Campora, *Subjective Realist Cinema*, 55.



Afb. 27 en 28.

Dat Stéphane werkelijkheid en fantasie door elkaar haalt, blijkt uit ook uit de dialogen. Wanneer Stéphane in shot 73 tot en met 80 in bed aan de telefoon zit met zijn moeder, beleeft hij dit als een onderbreking van zijn televisieshow (zie afbeelding 29 en 30). Zo zegt hij in shot 74: "Are you trying to mock me on the air?" en in shot 80: "Excuse me for this interruption." (zie shotlist III, shot 74 en 80).

De crosscutting in dit gedeelte van de scène benadrukt hoe Stéphane droom moeilijk van realiteit kan onderscheiden: droom en realiteit lopen letterlijk door elkaar heen. Toch blijft het onderscheid voor de kijker duidelijk. Ook hier keert Halperns murkey gap terug: de overbrugging van droom naar realiteit wordt hier getoond; subjectief en objectief wisselen elkaar af.



Afb. 29 en 30.

Conclusie

In deze droomsequentie wordt het probleem uit de openingssequentie, namelijk dromen spelen een belangrijke rol in het leven van Stéphane, verder geproblematiseerd. In deze scène wordt duidelijk dat niet alleen dromen een belangrijke rol spelen in het leven van Stéphane, maar dat Stéphane moeite heeft om droom en realiteit van elkaar te onderscheiden en dat realiteit en droom door elkaar heen lopen. Dit komt tot uitdrukking in de mise-en-scène, waarmee verwezen wordt naar verschillende aspecten uit het eerste

kwartier van de film, zoals de kalender, het kantoor en het scheerapparaat. Stéphane herbeleeft zijn saaie werkdag en zet dit om in wraak in zijn droom. Dit wordt versterkt door de editing aan het eind van de droomsequentie: Stéphane bevindt zich als hij wakker is nog half in zijn droom, terwijl voor de kijker duidelijk is dat hij wakker is. Door crosscutting wisselen de objectieve en de subjectieve realiteit elkaar af. In de volgende paragraaf kijk ik of het probleem dat is geschetst, wordt opgelost in de laatste droomsequentie. Dit is ook het einde van de film.

3.4. Mise-en-scène verbeeldt de gedeelde droom van Stéphane en Stéphanie

Analyse eindsequentie

In de laatste scène laat ik zien hoe de gedeelde droom tussen Stéphane en Stéphanie centraal staat en wordt uitgebeeld. Dit is de oplossing of afsluiting van het probleem dat in de eerste scène werd geïntroduceerd. De mise-en-scène in deze scène zit vol met verwijzingen naar de relatie tussen Stéphane en Stéphanie en toont de creatieve verwantschap tussen de twee personages. Tegelijkertijd worden niet alle uitgezette lijnen van actie afgerond en is er dus geen sprake van closure.⁹²

Overgang realiteit naar droom

Opvallend is dat deze droomsequentie niet wordt ingeleid door Stéphane's TV-show. Het voorstadium van de droom wordt ofwel niet getoond, ofwel is het er niet. Dit zou verklaard kunnen worden door het feit dat Stéphane al omgeven is door alles waar hij over droomt, hij bevindt zich in de kamer van Stéphanie, en dus zal zijn droom hier ook over gaan. Hij hoeft dus niet bewust zijn droom 'klaar te maken'. Het ontbreken van de televisieshow zorgt er daarnaast voor dat de eindscène dezelfde setting heeft en hierdoor ook dezelfde sfeer heeft. De scène wordt zo niet verstoord door de TV-show die een andere setting heeft. In shot 1 en 2 (zie shotlist III, shot 1 en 2 en afbeelding 31) ligt Stéphane in het bed van Stéphanie, terwijl hij een voor haar gemaakte uitvinding naast haar bed ziet liggen, samen met de boot met bomen waar ze samen aan waren begonnen. Hiervoor zei Stéphane nog dat Stéphanie nooit iets afmaakt: nu ziet hij in dat ze dit wel doet en dat hij daarnaast wel belangrijk is in haar leven.



Afb. 31.

⁹² Closure is de mate waarin op het eind van een film alle uitgezette lijnen van actie worden afgesloten. Bordwell en Thompson, *Film Art*, 490.

Hierop komt Stéphanie bij Stéphane kijken in shot 3 en 4 en ziet ze dat hij in slaap is gevallen. Shot 4 loopt direct over in shot 5 (zie shotlist 3, shot 4 en 5): de droom begint meteen zonder te worden ingeleid. De overgang naar deze droomsequentie gebeurt weer door een soundbridge door middel van pianomuziek. De muziek in deze droom is waarschijnlijk diëgetisch: deze hoort tot de droom en dus hoort Stéphane dit waarschijnlijk ook. Waarschijnlijk hoort Stéphane deze muziek daarom ook als de kijker de droom nog niet ziet.

Creatieve verwantschap tussen Stéphane en Stéphanie

De mise-en-scène en vormgeving van de scène spelen een belangrijke rol in de betekenisgeving en afsluiting van de film en het personage. In de mise-en-scène keren verschillende voorwerpen en decorstukken uit de rest van de film terug. Zo is in shot 5 (zie bijlage III, shot 5 en afbeelding 32) het knutselpaard van Stéphanie te zien, wat in zijn droom tot leven is gekomen (zie afbeelding 33). Deze scène begint in een realistisch ogende, live-action setting: een echt paard, een echt bos en echte personen. Gedurende deze scène wordt deze setting steeds kunstmatiger.



Afb. 32 en 33. Echt paard in de droom en knutselpaard van Stéphanie eerder in de film.

In shot 8 is de boot met de boom te zien (zie afbeelding 34). Deze zag de kijker al in shot 1 en 2 van deze sequentie, maar ook op andere momenten in de film (zie afbeelding 35 en 36). Ook de wolken, die ze maakten van watten, zijn terug te zien in deze scène (zie afbeelding 36). Beide objecten waren het resultaat van de gedeelde creativiteit tussen Stéphane en Stéphanie.



Afb. 34.



Afb. 35 en 36.

In shot 9 is niet alleen de boot te zien, maar ook water gemaakt van cellofaan (zie afbeelding 37). Dit verwijst ook naar de eerdere scène waarin Stéphane en Stéphanie bezig zijn met het knutselen van de boot (zie afbeelding 35 en 36), maar ook naar een andere scène. Hierin vullen Stéphane en Stéphanie een pan met water. In hun verbeelding ziet dit er echter uit als cellofaan (zie afbeelding 38). Dit laat de gedeelde creativiteit zien, en deze komt dus ook terug in de eindsequentie. Opvallend aan het cellofaan en de wolken is dat beide aandoen als fantasie en dus geschaard worden onder de fantastic. Het is echter iets dat in de hoofden van zowel Stéphane als Stéphanie zit: ze verbeelden zich beiden dat de watten echte zwevende wolken zijn en het water cellofaan. Dit is dan ook fantastic uncanny. Het fantastische kan rationeel verklaard worden.



Afb. 37 en 38.

Waar shot 10 (zie shotlist III, shot 10) nog live-action is en het decor bestaat uit een echte omgeving, is dit in shot 11 anders (zie afbeelding 39). Hier is er sprake van rear projection, een techniek die in verschillende andere droomsequenties terug is gekomen. Hier zijn de personages nog wel 'echt'.



Afb. 39.

Dit verandert in shot 12, 13 en het laatste shot, 15 (zie shotlist III, shot 12 en 13 en afbeelding 39). Hierin is de live-action verdwenen en is er sprake van rear projection, animatie, en stop-motion met miniatuur. Gedurende deze scène vindt dus een overgang plaats van volledige live-action naar animatie. Deze overgang van live-action naar animatie kan worden gezien als een overgang naar steeds meer fantasie. De twee personages leven nu, in de gedachte van Stéphane, in hun eigen gecreerde animatiefilm. Hierbij is weer sprake van subjectief realisme.⁹³ Wat we zien oogt niet natuurgetrouw, maar is de verbeelding of droom is van Stéphane. De fantastische elementen horen dan ook weer tot de fantastic uncanny: het oogt in eerste instantie fantastisch, maar valt rationeel te verklaren: wat de kijker ziet is een droom.



Afb. 39.

⁹³ Campora, *Subjective Realist Cinema*.

Dream of desire

Door verschillende aspecten uit de relatie tussen Stéphane en Stéphanie heeft Stéphane een rustige, vredige droom gecreëerd. Het is een dream of desire en tegelijkertijd een verbeelding van een relatie of basis van een relatie die al bestaat tussen de twee personages. Hierin wordt de creatieve verwantschap tussen de twee personages duidelijk: ze hebben een creatieve geest gemeen. De film eindigt met een droom, net zoals de film begon. Hiermee is het probleem van het personage Stéphane enerzijds niet opgelost. Dromen spelen nog steeds een erg belangrijke rol in zijn leven. We zouden zelfs zover kunnen gaan door te stellen dat de overgang van live-action naar volledige stop-motion en animatie betekent dat Stéphane zich verliest in fantasie. Wat Halpern stelt over *concluding dreams* gaat hier dus niet helemaal op. Zij stelt dat deze dromen losse eindjes aan elkaar vastknopen en dat er dus closure ontstaat.⁹⁴ In dit geval is er geen duidelijke afronding van het verhaal en dus geen closure.

Aan de andere kant lijkt er wel een verbetering te zijn voor Stéphane. De droom verbeeldt de relatie tussen Stéphane en Stéphanie: ze hebben een creatieve band. Dit laat zien dat Stéphane de relatie nu ziet voor wat hij is; hij ziet eindelijk in dat Stéphanie hem wel mag. Misschien heeft Stéphane nu meer grip op de werkelijkheid. Zijn droom is geen nachtmerrie, gaat niet van de hak op de tak, maar is een rustige en vredige droom over zijn relatie met Stéphanie.

Er kan nu meer over de betekenis van de film worden gesteld. De film laat zien dat dromen een goede manier kan zijn om de realiteit te ontvluchten. Maar wie teveel in dromen vlucht, kan ook mooie dingen uit de realiteit missen. Stéphane heeft dit naar alle waarschijnlijkheid nu ingezien.

⁹⁴ Halpern, *Dreams in Film*, 9.

Conclusie

In dit onderzoek is onderzocht hoe stijl en vorm een rol spelen in de constructie van drie droomsequenties in *LA SCIENCE DES RÊVES*, en hoe deze droomsequenties betekenis geven aan het subjectieve perspectief van het personage. Hiermee is antwoord gegeven op de vraag: *Hoe verbeelden de droomsequenties in LA SCIENCE DES RÊVES de subjectieve beleving van het hoofdpersonage?* Uit de analyse is gebleken dat de formele aspecten mise-en-scène, geluid en editing een belangrijke rol hebben in het overbrengen van de subjectieve beleving van het personage naar de kijker.

Uit de analyse van de openingsscène blijkt dat hier het personage Stéphane en zijn belevingswereld worden geïntroduceerd. Een televisieshow, geconstrueerd door een decor van karton, verbeeldt de gedachten van Stéphane. Dit kan worden gezien als een voorportaal van de droom: hierin valt hij bijna in slaap, maar droomt nog niet. De monologen en de voice-over brengen de kern van de film en het personage over. Hieruit blijkt dat Stéphane droomt en hij deze overweldigend vindt. De mise-en-scène zorgt voor de verbeelding van de droom. Door een knutselige mise-en-scène komt de droom tot stand en komen we tegelijkertijd te weten dat het personage creatief is.

Uit de analyse van de tweede scène blijkt dat hierin het personage verder wordt geproblematiseerd. Er wordt niet alleen getoond dat dromen een belangrijke rol spelen in het leven van Stéphane, maar dat hij deze dromen moeilijk van realiteit kan onderscheiden en dat droom en realiteit voor Stéphane door elkaar heen lopen. De stijl speelt hierbij weer een belangrijke rol in de constructie hiervan. Dit komt vooral tot uitdrukking door de mise-en-scène. Hiermee wordt namelijk verwezen naar het eerste kwartier van de film, daarnaast verbeeldt het de gemoedstoestand van Stéphane. Anderzijds wordt er door middel van crosscutting getoond hoe realiteit en droom voor Stéphane door elkaar heen lopen.

Uit de analyse van de eindsequentie blijkt dat er in zekere zin geen closure is voor het personage. De verschillende lijnen van actie worden niet afgerond. Dromen spelen nog steeds een grote rol in het leven van Stéphane. Wel heeft hij nu ingezien dat Stéphanie hem wel mag. Hij ziet hun relatie nu voor wat het is.

Uit deze drie droomsequenties blijkt dat mise-en-scène, geluid en editing een belangrijke manier zijn om de subjectieve beleving van Stéphane aan de kijker over te brengen. De drie droomsequenties geven de kijker de mogelijkheid om inzicht te krijgen in het mentale leven van het personage.⁹⁵ *LA SCIENCE DES RÊVES* behoort hiermee tot de subjective realist cinema: de verbeelding van het personage wordt belicht vanuit een subjectieve point of view. Zoals Campora stelt, hoeft dit niet te betekenen dat wat we zien

⁹⁵ Eberwein, *Film and the Dream Screen*, 54.

natuurgetrouw is. Zo ogen veel droomscènes van Stéphane als fantasie. Het is dan ook realistisch op een subjectieve manier: de kijker krijgt iets te zien wat zo dicht mogelijk komt bij hoe het personage, Stéphane, de wereld beleeft.⁹⁶ De film verbeeldt dus niet alleen Stéphane's probleem met de realiteit, maar laat ook de kijker ervaren hoe het is om Stéphane te zijn en dromen en realiteit moeilijk van elkaar te kunnen onderscheiden. Daarnaast reikt het thema van de film verder dan alleen betekenisgeving aan het personage. De film zegt ook iets over de invloed van dromen in het algemeen. Zo wordt in de openingsscène een belangrijke zin gezegd door Stéphane: "In dreams, emotions are overwhelming." Dromen hebben invloed op het leven van mensen. Deze film laat zien wat er gebeurt als iemands dromen zijn leven teveel beïnvloeden.

Dit onderzoek heb ik uitgevoerd aan de hand van een neo-formalistische analyse. Bij een neo-formalistische analyse is het belangrijk de dominant aan te duiden: deze is in alle lagen en niveaus van de film aanwezig en verbindt de andere formele aspecten met elkaar. Uit de analyse blijkt dat het thema en de betekenis van de film de dominant is: de wederzijdse invloed van dromen en realiteit. Dit thema verbindt de belangrijkste formele aspecten mise-en-scène, geluid en montage met elkaar.

Zoals vermeld is een neo-formalistische benadering niet de enige manier om droomsequenties te analyseren. Een psychoanalytische methode ligt zelfs voor de hand. Toch heb ik hier niet voor gekozen. Ik was op zoek naar een benadering waarin de film zelf centraal staat, waar mogelijkheden zijn voor verschillende lezingen en betekenissen en het onderzoek vraaggericht, in plaats van theoriegericht is. Ik wilde niet een theorie toetsen, maar een film begrijpen. Ook wilde ik kijken naar de vorm en stijl van de droomsequenties, om zo te kijken wat deze zeggen over het personage en de film. Hierdoor kwam ik uit bij een neo-formalistische benadering. Deze benadering is er namelijk op gericht bottom-up de formele aspecten te onderzoeken. De neo-formalisten hebben zelf ook kritiek op de psychoanalyse, omdat deze teveel top-down en theoriebevestigend gericht is. De psychoanalyse staat hiermee weinig open voor verschillende lezingen. Ook sluit ik me aan bij Arij Ouweneel, die stelt dat psychoanalyse vaak voor de hand liggende observaties maakt en dat een diepere lezing interessante betekenissen aan een film kan geven. Een nadeel van de neo-formalistische benadering is wel dat het erg gericht is op de betekenis van één film en weinig zegt over cinema in het algemeen. Dit was echter ook de insteek van mijn onderzoek.

De gebruikte theorie in dit onderzoek gaat enerzijds over dromen, anderzijds over subjectief realisme, waar dromen onder kunnen vallen. Ik heb er voor gekozen om de theorie over subjective realist cinema van Campora als leidraad te nemen. Dit is een aanvulling op

⁹⁶ Campora, *Subjective Realist Cinema*, 55.

de theorieën van Bordwell en Branigan. Bij subjective realism kijkt de kijker mee via het subjectieve perspectief van het personage. De dromen in LA SCIENCE DES RÊVES ogen misschien niet natuurgetrouw, maar geven wel weer wat het personage ziet. Daarom is het op een subjectieve manier realistisch. Subjective realist cinema hangt vaak samen met de fantastic uncanny. Ook in LA SCIENCE DES RÊVES gebeuren er verschillende dingen die op het eerste gezicht onverklaarbaar zijn. Toch kunnen deze gebeurtenissen, zoals het ontstaan van een roze wolk uit een pan, rationeel verklaard worden. We kijken naar een droom van het personage.

In dit onderzoek heb ik gekozen voor het analyseren van drie droomsequenties. Er zijn echter meer droomsequenties aan te wijzen, die ook interessant zijn om te onderzoeken, en waar meer formele aspecten in kunnen worden gevonden. Ook het narratief zou uitgebreider onderzocht kunnen worden. In andere droomsequenties speelt bijvoorbeeld de relatie tussen Stéphane en Stéphane een grotere rol. Ook seksuele fantasieën spelen een rol in deze sequenties, waardoor een analyse vanuit een genderperspectief ook interessant zou zijn.

Daarnaast heb ik ervoor gekozen om één film van Michel Gondry te onderzoeken. Ik heb er voor gekozen om Gondry als regisseur buiten beschouwing te laten en dus geen auteurstheorie toe te passen. Toch zou het interessant zijn om de stijl van Gondry nader te onderzoeken via een auteursbenadering. Veel van Gondry's films gaan namelijk over dromen en herinneringen en hebben een bijzondere visuele stijl met een vindingrijke cinematografie en mise-en-scène. De overeenkomsten binnen Gondry's werk zou bijvoorbeeld interessant zijn om te onderzoeken en de positie van LA SCIENCE DES RÊVES hierin.

Literatuurlijst

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge, 1986.

Bordwell, David. "Historical Poetics of Cinema." In *The Cinematic Text. Method and Approaches*. Geredigeerd door R. Barton Palmer. New York: AMS Press, 1989.

Bordwell, David, en Kristin Thompson. *Film Art. An Introduction. Negende editie*. New York: McGraw Hill, 2010.

Branigan, Edward. *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlijn: Mouton Publishers, 1984.

Branigan, Edward, en Warren Buckland. *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. Hoboken: Taylor and Francis, 2013.

Brereton, Pat. "Independent New Smart Creatives and Niche Marketing - Case Studies of Richard Linklater, Spike Jonze, Christopher Nolan and Michel Gondry." In *Smart Cinema, DVD Add-Ons and New Audience Pleasures*. New York: Palgrave Macmillan, 2012.

Bulkeley, Kelly. "Dreaming and the Cinema of David Lynch." *Dreaming* 13, no. 1 (2003): 49-60.

Butler, Andrew M. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Basingstoke, Hampshire en New York: Palgrave Macmillan, 2014.

Campbell, Charles. "Film as Personal and Collective Nightmare: The Case of Hitchcock." *International Journal of Arts and Sciences* 3, no. 16 (2010).

Campora, Matthew. *Subjective Realist Cinema: From Expressionism to Inception*. New York: Berghahn Books, 2014.

Creed, Barbara. "The Untamed Eye and the Dark Side of Surrealism: Hitchcock, Lynch and Cronenberg." In *The Unsilvered Screen: Surrealism on Film*. Geredigeerd door Greame Harper en Robert Stone. Londen en New York: Wallflower Press, 2007.

Eberwein, Robert. *Film and the Dream Screen. A Sleep and a Forgetting*. Princeton: Princeton University Press, 1984.

Elsaesser, Thomas. *The Persistence of Hollywood*. New York: Routledge, 2012.

Feinberg, Lexi. "The Science of Sleep." *Cinemablend*. 22 september 2006, <http://www.cinemablend.com/reviews/The-Science-Of-Sleep-1738.html>.

Grau, Christopher. "Eternal Sunshine of the Spotless Mind and the Morality of Memory." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 64, no. 1 (2006): 119-133.

Halpern, Leslie. *Dreams on Film. The Cinematic Struggle Between Art and Science*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2003.

Hill-Parks, Erin. "From Film to Life: The Construction of Identity in Eternal Sunshine of the Spotless Mind and I "Heart" Huckabees." In *From Camera Lens To Critical Lens: A Collection Of Best Essays On Film Adaptation*. Geredigeerd door Rebecca Housel. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2006.

Ouweneel, Arij. *Freudian Fadeout: The Failings of Psychoanalysis in Film Criticism*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press, 1988.

Vernallis, Carol. *Unruly Media. YouTube, Music Video, and The New Digital Cinema*. New York: Oxford University Press, 2013.

Yacavone, Daniel. *Film Worlds: A Philosophical Aesthetics of Cinema*. New York: Columbia University Press, 2014.

Filmografie

Titel: La Science des Rêves (internationale titel: The Science of Sleep)

Jaar: 2006

Land: Frankrijk

Regisseur: Michel Gondry

Productent: Georges Bermann, Michel Gondry, Frédéric Junqua

Production company: Partizan Films

Scenario: Michel Gondry

Distributeur: Gaumont International

Taal: Frans, Engels, Spaans

First release: 11 februari 2006 (Berlin International Film festival)

Release Nederland: 23 september 2006

Muziek: Jean-Michel Bernard

Costume design: Florence Fontaine

Production design: Ann Chakraverty, Pierre Pell, Stéphane Rosenbaum

Cinematografie: Jean-Louis Bompont

Editing: Juliette Welfling

Art department: Lauri Faggioni, Bruno Guillemet, Benoît Herlin

Acteurs/actrices

Gael García Bernal

Charlotte Gainsbourg

Alain Chabat

Miou-Miou

Pierre Vanneck

Aurélia Petit

Sacha Bourdo

Personages

Stéphane Miroux

Stéphanie

Guy

Christine Miroux





Monsieur Pouchet

Martine

Serge





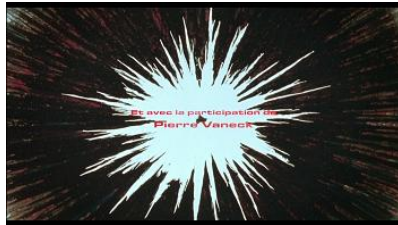
Bijlage I.




Shotlist droomsequentie 1: 00:33-03:47.

Shot	Tijdsduur	Handeling	Cinema - tografie	Geluid: voice-over	Geluid: dialoog/ monoloog	Geluid: muziek
1 	00:33-00:40	Titelsequentie.	-	Diegetisch: Stéphane: "Un dos tres cuatro." Extern in de scène, maar intern in de context van de film.		Muziek met nadruk op de drums.
2 	00:40-00:45	Stéphane zit op drumstel, centraal in beeld. Decor bestaat uit kartonnen dozen en eierdozen.	Medium shot Hand-held camera beweging	-	-	Muziek van vorig shot loopt over in dit shot. Op 00:55 seconden is een soundeffect te horen
3 	00:45-00:52	Animatieshot of "Stéphane TV"	-	-	-	Soundeffect loopt door in dit shot
4 	00:52-01:04	Televisiestudio met Stéphane op de drums op televisiescherm. Stéphane loopt van drumstel naar piano, daarna loopt hij naar de camera.	Long shot Pan naar rechts - pan naar links. Hand-held camera bewegingen	-	-	Drumsolo. Wanneer Stéphane naar piano loopt, blijven we de muziek en de drums horen. Vervolgens piano. Ook dit blijven we horen als Stéphane

						wegloopt van de piano.
5	01:04-01:09	Stéphane draait de camera's naar zich toe; eerst rechtercamera, dan linkercamera.	Medium shot. Pan naar links Handheld camera bewegingen	-	-	Zelfde muziek.
6	01:10-01:33	Stéphane springt achter de tafel. Hij pakt een grote pan en zet die op de kookplaat. Op het scherm achter hem zien we "Stéphane TV".	Medium long shot Camera beweegt handheld mee met Stéphane's bewegingen.	-	Stéphane: "Hi! And welcome to another episode of Télévision Educative. Tonight, I'll show you how dreams are prepared. People think it's a very simple and easy process but it's bit more complicated than that. As you can see, a very delicate combination of complex ingredients is the key. First, we put in some	Muziek stopt zodra Stéphane achter de tafel springt. Applaus is te horen.

					random thoughts ."	
7	01:33-01:47	Stéphane TV verandert in geanimeerde figuren. Stéphane gooit spaghetti en verf in de pan.	Long shot Hand-held camera bewegen	-	"And then, we add a little bit of reminiscences of the day. Mixed with some memories from the past. That's for two people."	-
8	01:47-01:53	Stéphane gooit parfum in de pan.	Medium shot Hand-held camera bewegen	-	"Love, friendships, relationships and all those "ships"."	-
9	01:53-02:08	Stéphane gooit een single en andere dingen in de pan. De animatie verandert in kleuren en er komt roze rook uit de pan. Stéphane loopt naar het douchegordijn, doet de gordijnen open en gaat voor het blauwe scherm staan.	Long shot	-	"Together with songs you heard during the day, things you saw, and also... personal ..." Fluistert: "Okay. Okay, I think it's one. ... There it goes. Yes! Yes. [kucht] Okay, we have to run."	-
10	02:09-02:17	Stéphane is te zien voor de animatie op het	Medium long shot	"I am talking quietly to not wake myself up. I'm with my dad."	-	







		televisiescherm.				
11 	02:17-02:26	Titelsequentie Animatie	-	"Yes, dad, I remember. My father was there. It's nice to see him healthy and normal..."	-	-
12 	02:26-02:34	Titelsequentie animatie	-	"... again. I almost forgot how he looked. Handsome, no? Oh yeah, oh yeah, we're in a concert."	-	
13 	02:34-02:46	Titelsequentie - animatie	-	"A Duke Ellington concert. Yes my man, Duke Ellington. And the band starts to play. Bass, drums and all. It's amazing, they got this super wing. And the Duke enters the stage."		Geen muziek gaat over in rustige muziek.
14 	02:46-02:52	Titelsequentie - animatie	-	"He's radiant, in a glowing white tuxedo." In Spaans (vertaald naar Engels): "The Duke! Last time was at the Olympia in 1958!"	-	Rustige muziek.
15	02:52-03:21	Titelsequentie -	-	"Thanks for the	-	Rustige muziek.

		animatie		invitation! But what is this? This isn't Duke Ellington! It's Duck Ellington! Weer in Engels: Dad! This is not Duke Ellington, but Duck Ellington. This is a dream!" Spaans: "What?" Engels: I'm sorry, dad, but you're dead."		
<p>16</p> 	03:21-03:34	Titelsequentie - animatie	-	"You've lost the battle to cancer. No, no. I cried so hard. I could feel my tears forming two rivers under my eyes. In dreams, emotions are overwhelming."	-	Rustige muziek wordt mysterieuzer.
<p>17</p> 	03:34-03:47	Einde droomsequentie - begin nieuwe scène in realiteit	Medium shot	-	Stéphane in het Frans: "Here, here's fine."	Sound bridge: Muziek wordt weer rustiger en loopt door in realiteitssequentie en stopt 04:18, het moment waarop Stéphane de voordeur niet open krijgt.

Bijlage II.

Shotlist droomsequentie 2 12:48-17:38









Shot	Tijdsduur	Handeling	Cinema - tografie	Geluid:	Geluid: muziek
1 	12:48-13:11	Stéphane scheert zich, doet zich pijn, apparaat valt op de grond. Hij kijkt er angstig naar.	Medium shot	Geluid van scheerapparaat, Stéphane schreeuwt paar keer 'au' en roept: "You little asshole!"	Op 13.08 begint spannende muziek.
2 	13:11-13:14	Scheerapparaat beweegt op de grond en blijft dan stil liggen.	Medium long shot	Geluid van scheerapparaat.	Spannende muziek
3 	13:14-13:18	Schaduwen op plafond van kamer Stéphane.	Medium shot	-	Spannende muziek.
4 	13:18-13:22	Stéphane ligt in bed en is nog wakker.	Medium shot Zoom in.	-	Spannende muziek.
5 	13:22-13:33	Stéphane bakt een foto van zijn baas.	Close-up Camera beweegt mee.	-	Spannende muziek Bakgeluiden
6 	13:33-13:46	Stéphane staat in de studio van "Stéphane TV" en achter hem op het televisiescherm is hij ook te zien. Beeld verandert in ruis.	Medium long-shot	-	Spannende muziek

		Stéphane loopt naar blauw scherm en verschijnt op televisiescherm en verdwijnt.				
7		13:46-13:49	Stéphane is druk en gestrest bezig.	Close-up Low-angle	Onverstaanbaar gemompel, geluid van schaar	Rustiger, onheilspele de muziek
8		13:49-13:54	Zijn handen zijn groot en hij priegelt met stukjes papier en letters.	Close-up High-angle	Onverstaanbaar gemompel.	Rustige muziek.
9		13:54-13:56	Papieren waaien, Stéphane zwaait met zijn handen.	Medium long-shot Camera beweegt mee.	Onverstaanbaar gemompel	Rustige muziek.
10		13:57-14:02	Serge komt aanlopen en is boos op Stéphane.	Medium shot	Onverstaanbaar gemompel Stéphane: "Sorry, no. No, no, no. I need a break. No, no, no."	Rustige muziek.
11		14:02-14:05	Guy komt bij hem staan.	Medium shot	"No, no. I need a little break. Serge, I need a little break."	Rustige muziek.
12		14:05-14:08	Stéphane vraagt om pauze maar wordt niet gehoord.	Medium close-up	"Guy, just a tiny one."	Muziek wordt indringender.
13		14:08-14:09	Stéphane vecht met grote handen met zijn collega's.	Medium shot	Geschreeuw	Indringende muziek gaat over in rockmuziek.



					
14 	14:09-14:11	Stéphane vecht.	Long shot	-	Rockmuziek
15 	14:11-14:14	Stéphane vecht.	Medium shot	Geschreeuw.	Rockmuziek
16 	14:14-14:16	Stéphane vecht.	Long shot	Geschreeuw.	Rockmuziek.
17 	14:16-14:20	Stéphane vecht.	Medium shot	Geschreeuw, geluiden	Rockmuziek.
18 	14:20-14:21	Stéphane stormt kantoor baas (Pouchet) binnen	Long shot	Stéphane in Spaans: "La pampa is in Argentina..."	Rockmuziek en zelfde indringende muziek van eerder.
19 	14:21-14:22	Pouchet duwt Martine van zijn schoot af.	Medium long shot	... you idiot!"	Rockmuziek keert op de achtergrond.
20	14:22-14:23	Martine valt op de grond.	Medium shot High angle	What about..." Vrouw maakt schrikgeluid.	Zelfde muziek.







					
21 	14:23-14:24	Pouchet praat tegen Stéphane.	Medium close-up	Yucatan,	Zelfde muziek.
22 	14:24-14:24	Het scheerapparaat van Stéphane komt tot leven.	Medium shot	Palenque, Kerala?"	Muziek wordt spannender.
23 	14:24-14:25	Stéphane laat het scheerapparaat vallen.	Medium shot	Mesgeluiden	Spannende muziek.
24 	14:25-14:26	Stéphane laat het scheerapparaat vallen.	Long shot	Stéphane maakt schrikgeluid.	
25 	14:26-14:27	Pouchet deinst achteruit.	Long shot	Scheerapparaat maakt ratelgeluid	Spannende muziek
26 	14:27-14:28	Scheerapparaat loopt naar tafel.	Medium shot	Ratelgeluid	Spannende muziek
27	14:28-14:29	Martine deinst achteruit.	Medium shot	Ratelgeluid	Spannende muziek









					
28 	14:29-14:29	Scheerapparaat klimt via de tafelpoot omhoog.	Medium shot	Ratelgeluid	Spannende muziek
29 	14:29-14:31	Pouchet kijkt onder de tafel.	Medium shot	Ratelgeluid	Spannende muziek
30 	14:31-14:32	Scheerapparaat loopt op bureau naar Pouchet.	Medium shot	Ratelgeluid Baas schreeuwt	Muziek wordt nog spannender.
31 	14:32-14:33	Martine deinst tegen de muur.	Medium shot	Ratelgeluid	Zelfde spannende muziek.
32 	14:33-14:34	Pouchet deinst weg van bureau.	Medium shot	Ratelgeluid	Spannende muziek.
33 	14:34-14:34	Scheerapparaat vliegt naar Pouchet.	Medium shot naar extreme close-up	Ratelgeluid	Spannende muziek.
34	14:34-14:35	Pouchet valt op de grond.	Medium shot		Spannende muziek.

					
35 	14:35-14:36	Pouchet valt met stoel op de grond.	Medium shot		Spannende muziek.
36 	14:36-14:37	Stéphane en collega deinzen achteruit.	Long shot		Spannende muziek met rockmuziek.
37 	14:37-14:40	Scheerapparaat maakt een baard en lang haar aan Pouchet.	Medium close-up	Scheerapparaat maakt scheergeluid	Zelfde muziek
38 	14:40-14:41	Scheerapparaat klimt op been Stéphane.	Medium shot	Scheergeluid	Zelfde muziek
39 	14:41-14:44	Stéphane duwt het apparaat weg.	Medium shot	-	Zelfde muziek
40 	14:44-14:47	Pouchet staat op van achter bureau.	Long shot	-	Zelfde muziek
41 	14:47-14:48	Martine knijpt neus dicht.	Medium long-shot	-	Zelfde muziek








					
42 	14:48-14:49	Stéphane maakt met zijn hand een gebaar dat Pouchet weg moet gaan.	Medium shot	Stéphane: "Get out!"	Zelfde muziek
43 	14:49-14:50	Pouchet kijkt teleurgesteld.	Medium long shot	-	Muziek wordt rustiger
44 	14:50-14:53	Martine legt hand op Stéphane's schouder	Medium shot	-	Muziek wordt nog rustiger
45 	14:53-14:56	Pouchet springt uit raam	Medium long shot	Baas schreeuwt.	Rockmuziek verdwijnt, klinkt tragischere muziek
46 	14:56-14:56	Stéphane rent naar het raam toe.	Long shot	Baas schreeuwt.	Muziek wordt rustiger.
47 	14:56-14:58	Stéphane kijkt uit het raam.	Long shot	-	Muziek wordt rustiger.
48 	14:58-15:04	Pouchet valt op de grond en rijdt met winkelwagentje	Medium long shot	Lawaai van stad, auto's, etc. Baas zingt.	Muziek wordt rustiger en verdwijnt bijna.



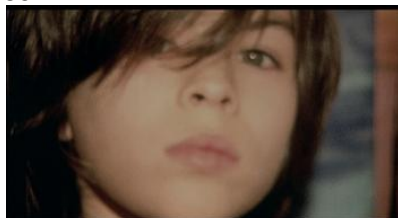
		weg.			
49 	15:04-15:13	Stéphane pakt zijn tekeningenmap en gooit posters naar Martine.	Long shot	Gezang van baas op achtergrond.	Rockmuziek keert weer terug.
50 	15:13-15:14	Martine hangt ze aan de muur.	Long shot	-	Rockmuziek met vrolijke muziek
51 	15:14-15:15	Stéphane gooit poster naar Martine.	Long shot	-	Zelfde muziek
52 	15:15-15:16	Martine hangt poster op.	Long shot	Blij geluid van vrouw	Zelfde muziek
53 	15:16-15:17	Stéphane gooit poster.	Long shot		Zelfde muziek
54 	15:17-15:17	Martine hangt poster op.	Long shot	Bij geluid van vrouw	Zelfde muziek
55 	15:17-15:18	Martine hangt poster op.	Long shot	Blij geluid van vrouw.	Zelfde muziek

					
56 	15:18-15:19	Martine hangt poster op.	Medium long shot	-	Zelfde muziek
57 	15:19-15:20	Stéphane zit in stoel van Pouchet met benen op tafel.	Long shot	-	Rockmuziek
58 	15:20-15:26	Stéphane leidt Martine naar kopieermachine, legt haar erop en maakt seksbewegingen.	Medium long shot Versneld, stop-motion stijl		Rockmuziek en spannende muziek
59 	15:26-15:30	Stéphane drukt op knop kopieermachine en rent naar het raam.	Medium long shot		Rockmuziek en spannende muziek
60 	15:30-15:36	Stéphane loopt naar open raam en springt eruit.	Long shot	Vrouw praat onverstaaanbaar Frans.	Rockmuziek en spannende muziek
61	15:36-15:42	Stéphane zweeft door stad.	Medium shot	-	Spannende, drukke muziek gaat over in rustige,

					dromerige muziek.
62 	15:42-15:46	Stéphane zweeft door stad.	Medium shot	-	Dromerige muziek.
63 	15:46-15:52	Kartonnen gebouwen bewegen op en neer.	Long shot	-	Dromerige muziek.
64 	15:52-15:56	Stéphane kijkt naar beneden.	Medium shot	Onherleidbaar: "Come in, action two. Can you complete the mission?"	Rustige muziek
65 	15:56-15:59	Luidsprekers draaien rond.	Long shot	Uit luidsprekers: "Come in, action two. Can you complete the mission?"	Rustige muziek. Muziek stopt.
66 	15:59-16:06	Stéphane ligt in bed.	Medium long shot High angle	Wekker: "Come in action two. Can you complete the mission? Come in, action two. Can you complete the..."	-
67 	16:06-16:09	Stéphane doet zijn ogen open.	Close-up	... the mission? Come in, action two. Can you complete the mission?"	-
68 	16:09-16:10	Stéphane doet rolgordijnen open en.	Medium shot	Geluid van rolgordijnen die omhoog gaan. Geluid van	-



				wekker is vervaagd te horen.	
69 	16:10-16:14	Stéphane kijkt naar wekker.	Medium close-up	"Come in, action two. Can you complete the mission?"	-
70 	16:14-16:17	Stéphane doet rolgordijnen open en we zien hand van Stéphane op twee schermen grijpen naar wekker.	Medium shot	Voice-over Stéphane: It's seven thirty." Telefoon rinkelt.	-
71 	16:17-16:19	Stéphane opent ogen.	Medium close-up	Telefoon rinkelt. Stéphane zucht.	-
72 	16:19-16:21	Stéphane doet rolgordijnen omlaag.	Medium shot	Rolgordijnen maken geluid.	-
73 	16:21-16:25	Stéphane zit rechtop in bed en beantwoordt telefoon.	Medium shot	Geluid van telefoon die snel opgepakt wordt. Stéphane: "hello?" Moeder Stéphane in Frans: "You okay, honey? How was yesterday?"	-
74	16:25-16:33	Stéphane beantwoordt telefoon in zijn televisieshow, met op de achtergrond	Medium shot	Stéphane: "Are you trying to mock me on the air? A creative job, is that what you call it?"	-




		archieffbeelden van zijn jeugd.		Moeder in Frans: Is it that bad? Stéphane in Frans: "My job is shit! A piece of shit!"	
75 	16:33-16:37	Stéphane zit in bed aan de telefoon.	Medium shot	Stéphane in Frans: "Mom... I glue paper in a basement all day!"	-
76 	16:37-16:42	Stéphane zit aan de telefoon in televisieshow.	Medium shot	Moeder in Frans: "Your paintings..." Stéphane in Frans: "They don't need a graphic designer." Moeder in Frans: But Pouchet said..."	-
77 	16:43-16:48	Stéphane zit in bed aan de telefoon.	Medium shot	Stéphane in Frans: "No, not true. Not true! You lied to get me back here."	-
78 	16:48-16:49	Stéphane zit aan de telefoon in televisieshow.	Medium shot	Stéphane in Frans: "I won't stay another day!"	-
79 	16:50-16:53	Stéphane zit aan de telefoon in bed.	Medium shot	Moeder in Frans: "That's not nice. Come see us on Wednesday."	-
80 	16:53-17:19	Stéphane zit aan de telefoon in televisieshow. Zijn moeder zit plotseling naast hem. Hij staat op, plaatst haar voor het blauwe	Medium shot	Moeder in Frans: "Hugs darling." Stéphane: "No, mam-mama. Mama!" Moeder in Frans: "See how	17:10: pianomuziek.




		scherm en gaat weer zitten.		cute you were." Stéphane: "Excuse me for this interruption. Yeah, that's my father. "	
81 	17:19-17:22	Vader Stéphane zit op bed.	Medium shot	-	Pianomuziek
82 	17:22-17:25	Stéphane en vader Stéphane liggen in bed.	Medium shot	-	Pianomuziek
83 	17:25-17:31	Stéphane en vader Stéphane knutselen.	Medium shot	-	Pianomuziek
84 	17:31-17:33	Knutselwerk.	Close-up	-	Pianomuziek
85 	17:33-17:36	Stéphane kijkt in camera.	Close-up	-	Pianomuziek
86 	17:36-17:38	Stéphane kijkt in camera.	Extreme close-up	-	Pianomuziek

Bijlage III.

Shotlist eindsequentie 1:39:14-1:41:44

Shot	Tijdsduur	Handeling	Cinematografie	Geluid
1 	1:39:14- 1:39:48	Stéphane ligt in bed van Stephanie, hij raakt kunstwerk van bomen in bootje aan. Daarna zit hij aan zijn 1secondetijdmachine. Terwijl hij dit aanraakt eindigt dit shot abrupt.	Medium shot	1:39:23 pianomuziek begint; non-diegetisch/ diegetisch niet duidelijk: hoort Stéphane deze muziek al in zijn hoofd?
2 	1:39:48- 1:39:54	Blaadjes bewegen	Medium shot	Pianomuziek Geluid van wind door blaadjes
3 	1:39:54- 1:40:06	Stéphanie kijkt naar Stéphane en staat op.	Medium shot	Pianomuziek
4 	1:40:06- 1:40:51	Stéphanie loopt naar bed en gaat naast Stéphane liggen.	Medium shot, pan naar links, close-up. Focus verschuift van personages naar bootje.	Pianomuziek
5 	1:40:51- 1:40:58	Stéphane en Stéphanie zitten op paard.	Long shot	Pianomuziek versterkt. Verschil tussen diegetisch/non-diegetisch is vanaf hier niet duidelijk.
6	1:40:58- 1:40:00	""	Medium shot	Pianomuziek

				
7 	1:40:00- 1:40:06	""	Long shot	Pianomuziek
8 	1:40:06- 1:41:09	Boot met boom	Medium shot	Pianomuziek, Geluid van krakende boom, geluid van wind
9 	1:49:09- 1:41:14	Boot met boom in water	Medium close-up	Geluid van krakende boom, geluid van wind. Pianomuziek
10 	1:41:14- 1:41:19	Stéphane en Stéphanie op paard	Extreme long shot	Pianomuziek
11 	1:41:19- 1:41:24	Stéphanie wijst naar boot	Medium shot	Pianomuziek
12 	1:41:24- 1:41:27	Paard springt in boot.	Long shot	Pianomuziek
13	1:41:27- 1:41:31	Boot vaart weg	Long shot	Pianomuziek

				
<p>14</p> 	<p>1:41:31- 1:41:39</p>	<p>Stéphanie fluistert in oor Stéphane</p>	<p>Long shot</p>	<p>Pianomuziek</p>
<p>15</p> 	<p>1:41:39- 1:41:44</p>	<p>Boot met boom, paard, Stéphane en Stéphanie vaart weg.</p>	<p>Long shot</p>	<p>Pianomuziek</p>