

MAD MAX: FURY ROAD en de complexiteit van genre

Een onderzoek naar genre en genre-toekenning door toepassing
van Rick Altmans semantische/syntactische model



Afbeelding I – Screenshots uit MAD MAX: FURY ROAD (2015)

Masterscriptie | Film- en Televisiewetenschappen | Blok 1, 2015 | Iris van Vliet | 4178491 |
Begeleider: Laura Copier | Tweede lezer: Judith Keilbach | Datum: 09 november 2015



Universiteit Utrecht



VERKLARING: INTELLECTUEEL EIGENDOM

De Universiteit Utrecht definieert het verschijnsel "plagiaat" als volgt:

Van plagiaat is sprake bij het in een scriptie of ander werkstuk gegevens of tekstgedeelten van anderen overnemen zonder bronvermelding. Onder plagiaat valt onder meer: het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing; het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing; het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens of verwijzing; het opnemen van een vertaling van bovengenoemde teksten zonder aanhalingstekens en verwijzing; het parafraseren van bovengenoemde teksten zonder verwijzing. Een parafraze mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen; het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk; het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat; ook wanneer in een gezamenlijk werkstuk door een van de auteurs plagiaat wordt gepleegd, zijn de andere auteurs medeplichtig aan plagiaat, indien zij hadden kunnen of moeten weten dat de ander plagiaat pleegde; het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

Ik heb de bovenstaande definitie van het verschijnsel "plagiaat" zorgvuldig gelezen, en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte essay /werkstuk niet schuldig heb gemaakt aan plagiaat.

Naam: Iris van Vliet

Studentnummer: 4178491

Plaats: Utrecht

Datum: 09 november 2015

Handtekening:



Abstract

Wie iets over genre wil zeggen betreedt een ingewikkeld veld vol aannames en niet gefundeerde definities. In dit onderzoek is de belangrijkste vraag hoe we tot betere inzichten kunnen komen op het gebied van genre en genre-toekenning(en). Hiervoor is gebruik gemaakt van Rick Altmans model waarin een semantische/syntactische benadering wordt voorgesteld. Dit model is met behulp van een neo-formalistische analyse toegepast op de film MAD MAX: FURY ROAD (Miller, 2015). Het zwaartepunt in de analyse lag op de semantische elementen van drie scènes uit deze film die middels een shotanalyse zijn bestudeerd op genre-indicaties. Uit de analyse is duidelijk geworden dat Altmans model inzicht kan bieden in de veelvuldigheid van genres binnen een film en in de complexiteit van genre-toekenning.

Sleutelwoorden

Genre • Genretheorie • Rick Altman • Semantische/syntactische benadering • Rituele- en ideologische benadering • Hybride genres • Genre mixing • MAD MAX: FURY ROAD • Genretoekenning • Neo-formalisme • Shotanalyse

Dankwoord

Na tien weken lezen, kijken, bestuderen, analyseren, schrijven, bespreken en herschrijven ligt hij er dan eindelijk: mijn masterscriptie. Ik wil vooraf graag de ruimte nemen een aantal mensen te bedanken. Mijn dank gaat allereerst uit naar mijn scriptiebegeleider Laura Copier. Je hebt me, zoals je zelf aangaf, een flinke uitdaging gegeven, maar met jouw vertrouwen ging ik deze graag aan. Bedankt voor de feedback en de verhelderende gesprekken en bedankt dat je me met dit boeiende onderwerp in aanraking hebt gebracht.

Daarnaast gaat mijn dank uit naar mijn vrienden, familie en mijn vriend, die me gesteund hebben tijdens het schrijven. In het bijzonder wil ik tot slot mijn moeder bedanken, voor de aanmoedigende woorden, de sparsessies, de uitgebreide gesprekken en discussies over genre en MAD MAX: FURY ROAD en voor de kritische blik.

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1 - Inleiding	p. 2
Hoofdstuk 2 - Theoretisch kader	p. 6
Filmgenres: wat zijn dat en hoe ontstaan ze eigenlijk?	p. 6
Genredefinities en genre-labels	p. 8
Een semantische/syntactische benadering	p. 10
De rituele en de ideologische benadering	p. 13
Altmans revisie	p. 15
Hoofdstuk 3 - Methodologie	p. 18
Het neo-formalisme	p. 18
Shotanalyse (dataverzameling)	p. 20
Drie scènes	p. 21
Beperkingen	p. 22
Hoofdstuk 4 - Analyse	p. 24
De proloog	p. 25
Scène 1 – Openingscène	p. 27
Scène 2 – The Darkest Moment	p. 32
Scène 3 – Slotscène	p. 41
De epiloog	p. 49
Hoofdstuk 5 - Conclusie	p. 51
MAD MAX: FURY ROAD...	p. 51
Altmans model	p. 53
Model, benadering en methode: een vruchtbare verbinding	p. 54
Beperkingen en aanbevelingen	p. 55
Bronnenlijst	p. 57
Bijlagen	p. 59
1. Synopsis MAD MAD: FURY ROAD	p. 60
2. Sequentieanalyse	p. 61
3. Shotanalyse	p. 65
4. Screenshots uit de scènes	p. 95
5. Horrorelementen	p. 113

Hoofdstuk 1 – Inleiding

“Genres are not born, they are made”.¹

Vrijwel iedereen die films kijkt is bekend met het idee van genre, zelfs als men de term niet kent. Als we het hebben over filmgenres, dan maken we al snel onderscheid tussen verschillende soorten films: de horror, de actiefilm, de comedy, de sciencefictionfilm, de romantische film, de musical, de western.² Het woord genre is van oorsprong Frans en betekent “soort” of “type”.³ Genres helpen de industrie, de critici en het publiek films te plaatsen.⁴ De filmmaker gebruikt wellicht kennis van populaire genres voor het aantrekken van publiek, de filmstudio’s gebruiken genres om te bepalen welke films ze groen licht willen geven, critici gebruiken genres om films te beschrijven of te vergelijken en filmkijkers gebruiken genres onder meer om te kiezen welke film ze wel of niet zouden willen zien. Genre wordt voortdurend gebruikt om te labelen en te categoriseren.

Het precies definiëren van (de grenzen tussen) genres is echter lastig. Dit komt bijvoorbeeld doordat genres na verloop van tijd veranderen, omdat filmmakers bestaande formules innoveren en omdat het classificeren van een film tot een genre problematisch wordt wanneer elementen van meerdere genres worden samengevoegd. David Bordwell en Kristin Thompson benadrukken in hun boek *Film Art: An Introduction* dat het daarnaast lastig is om te bepalen wat het precies is waardoor een groep films tot een genre behoort.⁵ Wordt dat bijvoorbeeld bepaald door onderwerp of thema, door de manier van presenteren (zoals bij een musical), door de plotstructuur of door het emotionele effect dat de film hoopt te bereiken (zoals bij comedy of thriller)?⁶ Zij stellen dat het beantwoorden van deze vraag lastig is, omdat genres “breed” zijn, vaak gemengd worden in een film en omdat sommige films nou eenmaal moeilijk in een bestaande genrecategorie te plaatsen zijn.⁷

Het mag duidelijk zijn dat wanneer we het over genre hebben, we een ingewikkeld gebied betreden. Binnen filmtheorie is dan ook veel werk gewijd aan de vraag van filmgenre door filmwetenschappers als Rick Altman en later Barry Langford, Steve Neale, Barry Keith Grant en David Bordwell & Kristin Thompson.⁸ Allen erkennen dat dit een veld is dat aandacht

¹ Barry Langford, “Preface”, in *Film Genre: Hollywood and Beyond* (Edinburgh: Edinburgh U.P, 2005), vii-viii; David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (9^e druk New York: McGraw-Hill, 2010).

² Bordwell en Thompson, 328.

³ Langford, 328.

⁴ Langford, “Preface”, vii; Bordwell en Thompson, 328-329.

⁵ Bordwell en Thompson, 328-329.

⁶ Ibidem.

⁷ Idem, 329.

⁸ Rick Altman, *Film/Genre* (Londen: British Film Institute, 1999); Barry Langford, *Film Genre: Hollywood and Beyond* (Edinburgh: Edinburgh U.P, 2005); Steve Neale, *Genre and Hollywood* (New York: Routledge, 2000); Barry Keith Grant, *Film Genre: From Iconography to Ideology* (New York: Wallflower, 2007) en *Film Genre Reader III*, ed. Barry Keith Grant (Austin: University of Texas Press, 2003); David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (9^e druk New York: McGraw-Hill, 2010); Rick Altman, *Film/Genre* (Londen: British Film Institute, 1999).

verdient. Het concept van genre is volgens Barry Langford essentieel voor het kritisch kijken naar, en het begrijpen van, de manier waarop films worden geproduceerd en geconsumeerd.⁹ Door verschuivingen in onder andere de definitie van dit concept van genre staan onderzoekers volgens hem voor een uitdaging bij het definiëren van individuele genres en bij het begrijpen van de onderliggende principes van genreclassificatie.¹⁰

Het is ook maatschappelijk relevant om aandacht te besteden aan de vraag van genre. De consument krijgt films door huidige veranderingen in het medialandschap op andere manieren gepresenteerd: door de komst van video-on-demand providers als Netflix (die films voor de vindbaarheid in een beperkt aantal vastgestelde genrecategorieën plaatsen) en door bijvoorbeeld narrowcasting van televisiezenders worden films door de industrie steeds vaker in een (genre)hokje geplaatst. Denk bijvoorbeeld aan Nederlandse zenders als RTL7 en Net5, die zich in de basis richten op respectievelijk mannen en vrouwen en hun films uitkiezen op genderbevestiging: actiefilms voor mannen, romantische komedies en waargebeurde drama's voor vrouwen.¹¹ Kijkers nemen deze genres over, wat de visie op genre verandert en verenigt en de toegang tot een breed scala films kan beperken. Dit ontnemt het zicht op de veranderlijkheid, ontwikkeling en beweeglijkheid van genres zelf.¹²

Dit jaar verscheen MAD MAX: FURY ROAD (George Miller, 2015) wereldwijd in de bioscoop.¹³ Deze film is de vierde uit de Mad Max-reeks en speelt zich af in een post-apocalyptisch Australië.¹⁴ De eerdere MAD MAX films werden als invloedrijk beschouwd voor het actiegenre en voor bestaande genreconventies van de post-apocalyptische film. De *nieuwe* MAD MAX: FURY ROAD wordt door critici eveneens als bijzonder vernieuwend en invloedrijk gezien voor "het genre", niet in de laatste plaats vanwege het sterke vrouwelijke hoofdpersonage.¹⁵ Maar voor welk genre dan? En waaruit bestaat die invloed precies?

Bij deze casus worden al direct enkele genreproblemen zichtbaar: de film MAD MAX: FURY ROAD wordt blijkbaar beschouwd als een actiefilm én als een post-apocalyptische film en voor beide genres beschouwd als invloedrijk. Critici, fans en de industrie bestempelden de film daarnaast als (actie)thriller, actie-spektakel, punk-western, avonturenfilm, achtervolgingsfilm (*car chase movie*), road movie, sciencefiction, post-apocalyptische actiefilm, post-apocalyptisch

⁹ Langford, "Preface".

¹⁰ Ibidem.

¹¹ De slogan van RTL7 is "Meer voor mannen" en Net5 hanteert de indeling, opzet en thematiek van vrouwenbladen. Zie: Net5, geraadpleegd 2 november 2015, <http://www.net5.nl/>; RTL7, geraadpleegd 2 november 2015, <http://www.rtl.nl/rtl7/#!/>.

¹² Denk aan opmerkingen als: "Ik hou niet van horror" (want: bloed, monsters en geweld), "Een actiefilm? Nee bedankt, ik heb niks met schietpartijen, auto's en explosies" of "dit is zeker weer zo'n huilfilm" (Bijvoorbeeld bij een film als THE CHANGELING uit 2008). Mensen gaan er dus regelmatig vanuit dat genres nooit veranderen en sluiten hierdoor vaak films uit die ze misschien juist goed of mooi zouden vinden, omdat ze een beperkte genreopvatting hebben.

¹³ MAD MAX: FURY ROAD, film, geregisseerd door George Miller, 2015 (Australië, Kennedy Miller Productions, 2015).

¹⁴ De eerdere Mad Max films waren: MAD MAX (George Miller, 1979), THE ROAD WARRIOR/MAD MAX 2 (Miller, 1981) en MAD MAX: BEYOND THUNDERDOME (Miller, 1985). Zie voor een synopsis van MAD MAX: FURY ROAD bijlage 1.

¹⁵ Brian Tallerico, "Mad Max: Fury Road", recensie van Mad Max: Fury Road, geproduceerd door George Miller, *RogerEbert.com*, geraadpleegd 2 september 2015, <http://www.rogerebert.com/reviews/mad-max-fury-road-2015>.

actie-avontuur, post-apocalyptische fictie, drama, fantasy, en zelfs als horror.¹⁶ Vaak worden er meerdere genres toegekend aan deze film en wat de een beschouwt als het genre van de film, wordt door de ander enkel gezien als een kenmerkend element (de post-apocalyptische setting). Daarnaast worden in recensies incidenteel conventies omschreven die passen bij een bepaald genre, maar wordt er toch een ander genre als label op de film geplakt. Hoe zijn al deze mensen echter tot hun uiteenlopende genrelabel(s) voor de film MAD MAX: FURY ROAD gekomen?

Kortom, wat is een genre? En hoe weten we tot welke genre een film behoort?

Filmwetenschapper Rick Altman noemt dit fundamentele vragen binnen filmstudies. Deze vragen zijn (lange tijd) onderbelicht gebleven, stelt hij in zijn boek *Film/Genre* (1999), waarin bestaande noties van filmgenre worden herzien.¹⁷ Genre is volgens hem een aspect dat als vanzelfsprekend en onproblematisch wordt beschouwd. Altman heeft zich uitgebreid met bovenstaande en andere aan genre-gerelateerde vragen beziggehouden en nagedacht over de verschillende benaderingen van genre. Met name zijn artikel "A Semantic/Syntactic Approach To Film Genre" (1984) wordt beschouwd als canoniek en een interventie in het veld.¹⁸ Zijn latere boek *Film/Genre* (waarin dit artikel in de appendix is opgenomen) wordt omschreven als een belangrijke bijdrage aan genrestudies.¹⁹

Toch is er tot op heden zelden wat gedaan met zijn omschreven model voor een semantische/syntactische benadering. Het zou daarom interessant zijn te onderzoeken of Altmans voorgestelde model inderdaad meer inzichten oplevert op het gebied van genre en genre-toekenning en of zijn model vruchtbaar is voor de analyse van het genre (of de genres) van een film als MAD MAX: FURY ROAD, waarbij van overeenstemming over het genre waartoe deze film behoort duidelijk geen sprake is. Dit onderzoek zal zich met deze vragen bezighouden, met de film MAD MAX: FURY ROAD als casus en het model van Altman als invalshoek.

De vraag waar het in dit onderzoek specifiek om draait is tot welke inzichten op het

¹⁶ Zie bijvoorbeeld: de websites van IMDb, Rotten Tomatoes, MetaCritic, Google, Wiki (zie bronnenlijst, pagina 57); Anthony Lane, "High Gear: Mad Max Fury Road," recensie van Mad Max: Fury Road, *The New Yorker* 25 mei 2015, geraadpleegd 21 oktober 2015, <http://www.newyorker.com/magazine/2015/05/25/high-gear-current-cinema-anthony-lane>; Richard Roeper, "Mad Max: Fury Road": Crazy chases, tough women in one of the best action movies ever", recensie van Mad Max: Fury Road, *Suntimes* 14 mei 2015, geraadpleegd 21 oktober 2015, <http://entertainment.suntimes.com/movies/mad-max-fury-road-crazy-chases-tough-women-one-best-action-movies-ever/>; Peter Bradshaw, "Mad Max: Fury Road", recensie van Mad Max: Fury Road, *The Guardian* 11 mei 2015, geraadpleegd 21 oktober 2015, <http://www.theguardian.com/film/2015/may/11/mad-max-fury-road-review-tom-hardy>.

¹⁷ Rick Altman, *Film/Genre* (Londen, British Film Institute, 1999). Dit zijn niet de enige twee vragen die Altman over genre stelt, zijn hele boek bestaat uit een breed scala van vragen over genre (elk hoofdstuk staat voor een vraag), maar dit zijn de vragen die Altman zelf bestempelt als fundamenteel. Voorbeelden van vragen die Altman over genre stelt zijn: waar komen genres vandaan? Zijn genres stabiel? Waarom worden genres soms gemixt? Zijn genres veranderlijk en herdefinieerbaar?

¹⁸ Voor de helderheid van dit onderzoek zal in deze scriptie verder enkel worden verwezen naar de herdruk van Altmans artikel in zijn boek *Film/Genre* uit 1999: Rick Altman, "A Semantic/Syntactic Approach To Film Genre," in *Film/Genre*, door Rick Altman, 216-225 (Londen: British Film Institute, 1999), oorspronkelijk gepubliceerd in *Cinema Journal* 23.3 (1984).

¹⁹ Leger Grindon, "Review Film/Genre", recensie van *Film/Genre*, door Rick Altman, JSTOR, geraadpleegd 15 oktober 2015, http://www.jstor.org/stable/1213754?seq=1#page_scan_tab_contents, oorspronkelijk gepubliceerd in *Film Quarterly* 53.4 (2000).

gebied van genre en genre-toekenning Altmans model leidt, wanneer dit wordt toegepast op de film MAD MAX: FURY ROAD. Om op deze vraag antwoord te kunnen geven wordt gebruik gemaakt van een aantal deelvragen. De eerste hiervan richt zich op de vraag waaruit Altmans theorie en model bestaat. De tweede deelvraag is op welke manier het neo-formalisme kan dienen als uitgangspunt voor het concretiseren van Altmans model. Tot slot gaat aandacht uit naar de vraag in hoeverre de semantische elementen van MAD MAX: FURY ROAD bruikbaar zijn voor genre-toekenning(en).

In dit onderzoek zal aandacht zijn voor een selectieve toepassing van Altmans theorie en voorgestelde model. Hiervoor is een *close reading* van zijn artikel uit 1984 uitgevoerd alsmede een lezing van zijn latere boek *Film/Genre* uit 1999. Het debat binnen genretheorie zal met behulp van Altmans standaardwerk worden geschetst in het theoretisch kader (hoofdstuk 2), waarin onder andere zijn semantische/syntactische benadering wordt uitgewerkt en toegelicht. Daarna zal worden toegewerkt naar een gedeeltelijke concretisering van zijn model, met het zwaartepunt op de semantiek van de film MAD MAX: FURY ROAD. Voor deze concretisering is een passende methode gekozen, aangezien Altman deze niet biedt. Deze gekozen methode, die vertrekt vanuit het neo-formalisme en gebruik maakt van dataverzameling uit een omvangrijke shotanalyse, is omschreven in het hoofdstuk "methode". In het vierde hoofdstuk is de concrete uitwerking van de genreanalyse van MAD MAX: FURY ROAD te vinden, gevolgd door een conclusie (hoofdstuk 5) waarin Altmans model kritisch wordt beschouwd, waarin op de bruikbaarheid van dit model, de neo-formalistische benadering en de shotanalyse wordt gereflecteerd en waarin tot slot suggesties worden gedaan voor relevant vervolgonderzoek.

Hoofdstuk 2 - Theoretisch kader

Filmgenres: wat zijn dat en hoe ontstaan ze eigenlijk?

Van de Griekse filosoof Aristoteles tot de essayist en taalwetenschapper Todorov, en literaire critici René Wellek & Austin Warren met hun klassiek geworden *Theory of Literature*, van klassieke genretheorie via neoclassicistische genretheorie, naar genretheorie van de twintigste eeuw; genre kent een lange geschiedenis met uiteenlopende noties en definities die van oudsher verbonden zijn met het veld van de literatuur.²⁰ Altman constateert dat filmgenre zich binnen genrestudies de afgelopen vijf decennia (sinds de late jaren '60) steeds meer los heeft weten te maken van zijn literaire voorganger en zich heeft ontwikkeld tot een op zichzelf staand veld, met eigen aannames, eigen studieobjecten, waarbinnen een grote hoeveelheid ideeën bestaat over wat filmgenres precies zijn.²¹ Zoals het idee dat genres als functie hebben zo duidelijk en vaststaand mogelijk te bepalen hoe een film te plaatsen is.²² Het liefst is er volgens Altman over films zo min mogelijk twijfel en onzekerheid over hun genre-identiteit en zoveel mogelijk herkenbaarheid voor iedereen: van filmmakers tot critici tot publiek.²³

Vanuit deze gedachte zijn noties ontstaan die filmgenres beschouwen als stabiel, met duidelijke grenzen waarbinnen geen ruimte is voor het mengen van genres. Elke film wordt gezien als een voorbeeld van een algemeen genre, een bepaald 'type'; films 'behoren tot', of 'zijn onderdeel van', een genre.²⁴ Genres worden zo gebruikt om te categoriseren. Hierop reflecterend zegt Altman dat het idee heerst dat: "We must see genres as stable if they are to do the work we require of them".²⁵ Bij filmgenrestudies ligt de nadruk volgens hem (onterecht) op *generic fixity*: genrevastheid.²⁶ Maar, hoe goed het ook zou uitkomen als alle genrecategorieën, wanneer ze eenmaal zijn gevestigd, onbeweeglijk zouden zijn: genres zijn beslist niet stabiel, aldus Altman.²⁷ Ze zijn zelfs in grote mate veranderlijk en kunnen gezien worden als het bijproduct van een doorlopend proces: het *genrification process*.²⁸ In het kort kan dit proces omschreven worden, zegt hij, als de beweging van genre als bijvoeglijk naamwoord naar genre als zelfstandig naamwoord: van een type *binnen* een categorie naar een *eigen* categorie.²⁹ Dit wordt het beste

²⁰ Altman, "Film/Genre", 1-11.

²¹ Idem, 13.

²² Idem, 18.

²³ Ibidem.

²⁴ Ibidem.

²⁵ Idem, 50.

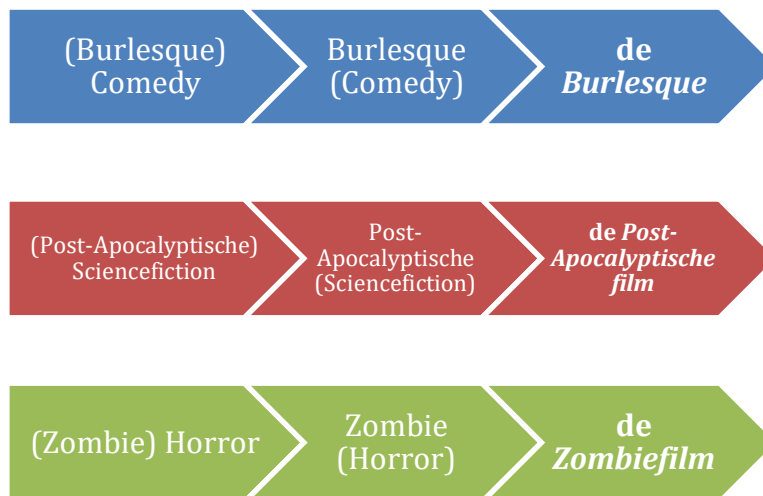
²⁶ Ibidem.

²⁷ Idem, 77-78. "It would indeed be convenient if genre stability were guaranteed, but it is decidedly not so, and our genre theories must be established accordingly".

²⁸ Idem, 53.

²⁹ Altman, 50-51. Altman noemt dit: the *adjective to noun* progression in the creation of genres.

duidelijk aan de hand van onderstaand schematisch voorbeeld, dat ik op basis van Altmans theorie heb opgesteld.³⁰



Figuur 1 – Schematische weergave van *genrification process*.

In dit schema zien we steeds eerst het bijvoeglijke genre (*adjective genre*) tussen haakjes vóór het algemene “moedergenre” staan.³¹ Na verloop van tijd kan het bijvoeglijke genre echter gaan overheersen, tot dit uiteindelijk een op zichzelf staand genre wordt: een genre als zelfstandig naamwoord (*noun genre*), met de eigen karakteristieken als de nieuwe genreconventies.³² De nieuw ontstane genres kunnen vervolgens ook weer een bijvoeglijk genre krijgen, waardoor de cyclus opnieuw begint. Het aantal genreniveaus is onbeperkt en volgens Altman sterk verbonden met de constante (kapitalistische) drang naar differentiatie en innovatie.³³

Er is als het ware sprake van een voortdurende “categorie-splitsing” en “categorie-creatie”: “A fresh cycle may be initiated by attaching a new adjective to an existing noun genre, with the adjective standing for some recognizable location, plot type, or other differentiation factor”.³⁴ Deze “promotie” is, aldus Altman, over het algemeen weggelegd voor bijvoeglijk materiaal dat toepasbaar is op meerdere zelfstandige genres (op een breed spectrum aan

³⁰ Idem, 51, 67. Altman geeft van deze ontwikkeling slechts één voorbeeld, het voorbeeld van de burlesque, en later zeer globale omschrijvingen van dit proces. Omdat ik dit vrij summier vond geef ik op basis van zijn theorie nog twee andere (recentere) voorbeelden die ik in een schema heb verwerkt.

³¹ Idem, 51. Altman noemt dit een *parent genre*, maar om verwarring te voorkomen heb ik dit vertaald naar een *moedergenre*.

³² Idem, 64-65. Altman noemt dit ook wel *adjectival* (adjective) en *substantial* (noun) genres. Hij gebruikt de verschillende termen door elkaar. Voor het gemak en de helderheid beperk ik me tot de termen *adjective genre* en *noun genre*.

³³ Idem, 64.

³⁴ Idem, 65.

films).³⁵ Het is dus niet zo dat elk *adjective genre* gemakkelijk een *noun genre* kan worden. Met andere woorden, er is niets vanzelfsprekends of automatisch aan het *genrification process*.³⁶

Genredefinities en genre-labels

Critici kiezen over het algemeen graag voor het plakken van een duidelijk genrelabel op een film door deze te identificeren met één enkel dominant genre, stelt Altman.³⁷ In een filmrecensie is vaak aan het begin al een verwijzing te vinden naar een genre, of naar een andere film, zodat de lezer van de recensie de besproken film snel kan positioneren.³⁸ Dit zagen we ook al bij MAD MAX: FURY ROAD: verscheidene critici kenden de film een ander genrelabel toe. Dit sterk positioneren van een film gebeurt vanuit de filmindustrie – in de filmpubliciteit – volgens Altman echter juist zelden.³⁹ Hij stelt dat er vanuit de industrie vaak voor wordt gekozen het genre niet expliciet te vermelden op bijvoorbeeld filmposters of in trailers.⁴⁰ Hollywood heeft volgens hem geen interesse in een nadrukkelijke verbinding van films met één enkel genre, dit zou namelijk de kans op een groot en divers publiek verkleinen.⁴¹ Vanuit de filmindustrie krijgen films juist vaak méérdere genre-labels toegekend, of genres worden in woord of beeld geïmpliceerd.⁴²

Altman beschrijft Hollywoods strategie: “tell them nothing about the film, but make sure that everyone can imagine something that will bring them to the theatre”.⁴³ Deze strategie heeft tevens geleid tot de voorkeur van Hollywood genres inhoudelijk te combineren in plaats van “pure” genres te presenteren.⁴⁴ *Genre-mixing* is volgens Altman noodzakelijk voor het proces van genrecreatie: de genres die wij nu beschouwen als “pure” of *noun*-genres, zijn voortgekomen uit eerdere *genrification* processen (Altman noemt bijvoorbeeld de musical, maar je zou ook kunnen denken aan de romantische comedy/romcom).⁴⁵

Genres worden volgens Altman door Hollywood vrij eenvoudig gemengd door verschillende elementen te combineren: bijvoorbeeld door een locatie die geassocieerd wordt met een bepaald genre (het ruimteschip met sciencefiction of het verlaten huis in het bos met

³⁵ Altman, 66.

³⁶ Idem, 68. Altman geeft overigens geen indicatie van de mogelijke duur of snelheid van de creatie van een nieuwe genre in het *genrification process*.

³⁷ Idem, 126.

³⁸ Ibidem.

³⁹ Idem, 56-57, 127.

⁴⁰ Ibidem. Tenzij bijvoorbeeld juist gebruik wordt gemaakt van een populair genre of als een specifiek publiek aangetrokken dient te worden.

⁴¹ Idem, 57-59.

⁴² Ibidem.

⁴³ Idem, 59.

⁴⁴ Idem, 129. Niet alleen het combineren van genres bij het labelen van een film, maar ook bij het maken van een film. Altman omschrijft het “spel van genre mixing” als een soort menukaart, waaruit op voorhand genres worden uitgekozen die verschillend publiek aanspreken. Dit is tevens sterk verbonden met de rituele- en de ideologische benadering van genre, die verderop in dit onderzoek aan de orde komen.

⁴⁵ Idem, 143.

horror) samen te brengen met het plotype van een ander genre (comedy, drama, thriller).⁴⁶ Zoals gebeurde bij een film als MARS ATTACKS (Tim Burton, 1996), die sciencefiction combineerde met comedy.⁴⁷ Zo wordt geëxperimenteerd en vernieuwd en ontstaan er hybride genres, maar op deze manier kunnen ook weer nieuwe genres ontstaan, zoals bijvoorbeeld de horror-comedy (we zouden hierbij kunnen denken aan vrij recente films als SCARY MOVIE [Wayans brothers, 2000], SHAUN OF THE DEAD [Edgar Wright, 2004] en ZOMBIELAND [Ruben Fleisher, 2009]).⁴⁸

Altman gaat ook in op de herdefiniëring van genres, wat hij *re-genrification* noemt. Definities en conventies van genres kunnen na verloop van tijd veranderen. Genres zijn met andere woorden historisch veranderlijk (drama betekent nu niet meer hetzelfde als een halve eeuw geleden). Maar, films kunnen ook na verloop van tijd een *nieuw* genrelabel krijgen. Bijvoorbeeld omdat de definitie van het genre is veranderd, of omdat Hollywood hiermee films (opnieuw) in de markt kan zetten. Altman geeft een mooi voorbeeld van deze *re-genrification*, wat hij benoemt als een zeer retorische truc van Hollywood. Zijn voorbeeld komt hierop neer:

De film THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON (1954) van Universal studio's, was oorspronkelijk een "creature feature" (een monsterfilm). Maar films van dit genre werden beschouwd als B-producties en goedkoop vermaak. Sciencefictionfilms waren in die periode daarentegen razend populair. De studio greep daarom elke mogelijkheid aan om de film als een sciencefiction te promoten. Daar stopte Universal echter niet. De studio was in de jaren '20 en '30 groot geworden in het produceren van horrorfilms. Toen in de jaren '50 het horrorgenre uit de mode raakte, besloot Universal alle door hen in het verleden geproduceerde horrorfilms (zoals FRANKENSTEIN en DRACULA) te herdefiniëren als sciencefictionfilms. Zo kon THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON verbonden worden met een lange lijst succesvolle "sciencefictionfilms" en kon tevens de weg vrij gemaakt worden voor het opnieuw uitbrengen van de oude horrorfilms.⁴⁹

Deze herdefinitie presenteert een probleem: hoe, op basis waarvan, zouden we een film als DRACULA of THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON op dit moment definiëren? Als horror? Als sciencefiction? Of als een "creature feature", een genre dat nu niet meer gebruikt wordt. Waar wordt de keuze op gebaseerd? Wat als verschillende (groepen) personen – industrie,

⁴⁶ Altman, 130, 142. Altman geeft een verschil aan tussen semantische en syntactische elementen; twee termen die afkomstig zijn uit de taalwetenschap. Aan deze termen zal verderop in dit theoretisch kader meer aandacht worden besteed.

⁴⁷ Eigen voorbeeld. Dit voorbeeld is niet door Altman gegeven.

⁴⁸ Deze films vallen natuurlijk ook niet enkel onder het genre horror-comedy. Zo kan SCARY MOVIE tevens beschouwd worden als een parodie, SHAUN OF THE DEAD als satire en ZOMBIELAND wordt ook wel een zombie-comedy genoemd, waarbij "zombie" ook als genreaanduiding wordt gebruikt. Een film als WARM BODIES (Jonathan Levine, 2013) gaat nog iets verder en combineert het zombiehorror-comedygenre daarnaast met romantiek.

⁴⁹ Idem, 78-79. Dit voorbeeld is geen vertaald citaat of parafrase, maar een korte samenvatting van Altman's voorbeeld.

critici, publiek - verschillende labels op een genre plakken, zoals dat ook gebeurt bij MAD MAX: FURY ROAD?⁵⁰

Het probleem doet zich echter niet uitsluitend voor bij het labelen van een film. De vraag is waar we het eigenlijk over hebben als we spreken over een specifiek genre: wat bedoelen we precies als we zeggen “dit is een western, een horror, een actiefilm”? Het gaat met andere woorden niet alleen om de complicatie bij het toekennen van één of meerdere genre labels aan een film - wat op zich al lastig is vanwege hybride genres, genre-mixing, genrification en re-genrification - maar ook om het probleem van het precies definiëren van een specifiek genre. Het gaat om vragen over de inhoud van een genre. Bijvoorbeeld: wat is een actiefilm? Wannéer is een film een actiefilm? En op basis van welke elementen wordt besloten dat een film géén actiefilm (meer) is? Met dit soort vragen, en met eerder aan het licht gekomen inconsistenties, naderen we het vraagstuk van de benadering van genres.⁵¹ Met dit vraagstuk heeft Altman zich beziggehouden.

Een semantische/syntactische benadering

Altman onderscheidt binnen de filmgenretheorie twee benaderingen van genre: de *semantische*- en de *syntactische* benadering.⁵² Deze termen zijn afkomstig uit de taalwetenschap. Semantiek betekent in de taalkunde de studie van betekenis: de betekenis van een woord, zin, tekst, symbool of teken. De syntax betekent in de taalkunde: het bredere geheel, de structuur, de (ongeschreven) regels en principes.⁵³ Hoewel er volgens Altman geen algemene definitie te geven is van, of afspraak bestaat over, de exacte inhoud van, en grens tussen de twee, stelt hij dat een semantische benadering in principe is gericht op de semantische elementen van een film: overeenkomstige onderwerpen, sleutelscènes, veelvoorkomende karakteristieken, denkbeelden, personages, shots, geluiden, locaties en sets.⁵⁴ Semantische elementen vormen als het ware de bouwstenen van een film. Omdat het hierbij vooral gaat om visuele componenten, zijn

⁵⁰ Altman, 125. “What happens when one person labels all action/adventure films with the term adventure, when the other employs action as well? What if someone restricts the gangster genre to the 30s, using film noir, action, or thriller after that, while another applies the gangster label to films throughout the history of cinema?”

⁵¹ Een van die inconsistentie is het spreken over *genre-mixing* wanneer nog niet eens goed duidelijk is op grond waarvan een genre is vastgesteld, waardoor het gevaar bestaat van een cirkelredenering.

⁵² Idem, 87.

⁵³ Idem, 224-225. Er is volgens Altman een aantal belangrijke vragen die bij zijn semantische/syntactische benadering kan worden gesteld. Zoals de vraag waar de precieze grens tussen semantiek en syntax ligt en hoe deze twee categorieën aan elkaar zijn gerelateerd. Altman legt uit dat hij zich in zijn benadering richt op het verschil tussen het materiaal van een tekst en de structuur waarin het materiaal is geplaatst (semantiek vs. syntax). Kort gezegd onderscheidt hij de primaire linguïstische betekenis van componenten van de tekst (gerelateerd aan taal) van de secundaire tekstuele betekenis (gerelateerd aan een tekst) die de componenten krijgen door het intern structureren van de tekst of het genre. Binnen één tekst kan een fenomeen hierdoor meer dan één betekenis hebben, afhankelijk van de overweging op linguïstisch of tekstueel niveau. Het verschil tussen het semantische en het syntactische (zoals gedefinieerd door Altman), correspondeert dan ook met het verschil tussen de primaire linguïstische elementen en de secundaire tekstuele betekenissen hiervan (de relatie tussen taal en narratief). Altman lokaliseert de grens tussen semantisch en syntactisch dus op de grens tussen het linguïstische en het tekstuele.

⁵⁴ Idem, 89, 219-221

semantische elementen vaak goed te herkennen en biedt de semantische benadering het voordeel van een makkelijker te bereiken consensus. De semantische benadering is hierdoor toepasbaar op een grote hoeveelheid films. Altman geeft een verhelderend voorbeeld:

Stressing common iconography (including six-guns, horses and Western landscapes), a semantic approach to the Western, for example, is readily applied to a large number of films (...). Sorting through a pile of stills from Hollywood films, we readily identify those that come from Westerns, because the defining semantic elements lie on the easy recognizable surface of the image.⁵⁵

Door de western te bekijken als een cluster van semantische elementen is het dus mogelijk een hoge consensus te bereiken voor wat betreft de “westernheid” (*Western-ness*) van een film; je hoeft een film op deze manier niet in zijn geheel te zien om te weten dat het een western betreft en je kan er vrij zeker van zijn dat anderen die de film zien dezelfde conclusie zullen trekken.⁵⁶ Dit is wat onder meer gebeurt wanneer we zappen; in een *split-second* bepalen we wat we zien en tot welk genre dit behoort: een comedy, een horror, een kinderfilm, een actiefilm et cetera.⁵⁷ Vaak gebeurt dit op grond van muziek en geluid, belichting of kenmerkende aspecten van een genre. Een nadeel van de semantische benadering is dat deze beschikt over weinig verklarend vermogen en daarom ook wel wordt beschouwd als relatief oppervlakkig; het zou enkel gaan om het (snel) kunnen plakken van een labeltje op een film.

De syntactische benadering is daarentegen volgens Altman beter in staat betekenisvolle onderliggende structuren en de gelaagdheid van een genre bloot te leggen, maar levert weer in op de herkenbaarheid en op brede toepasbaarheid.⁵⁸ De syntax van een film kan gezien worden als het bredere geheel: de structuur van de bouwstenen (van de semantische elementen) van een film. Bij syntactische aspecten kan gedacht worden aan: plotstructuur, relaties tussen personages, of montage van beeld en geluid.⁵⁹ In een western gaat het dan bijvoorbeeld niet om de aanwezigheid van visuele componenten als de saloon, het paard, en de zonsondergang, maar om het contrast tussen wildernis en samenleving/beschaving. De syntactische benadering vraagt hierdoor aandacht voor veel meer dan enkel individuele objecten of beelden, voor meer dan de visuele aspecten, aldus Altman.⁶⁰

⁵⁵ Altman, 89.

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ Altman geeft hiervan nog een aantal interessante voorbeelden. Zo noemt hij onder andere de voorspelbaarheid van (genre)films door het gebruik van bekende sterren. (Iconische) namen als Boris Karloff of Bela Lugosi (horror), Sylvester Stallone en Steven Seagal (actie) of Kate Hudson en Katherine Heigl (romantische comedy) voorspellen al bij de *opening credits* met vrij grote zekerheid het genre. Altman, 25.

⁵⁸ Idem, 89. Een actiefilm heeft bijvoorbeeld volgens Bordwell over het algemeen een snellere beeldmontage: meer shots per film vanwege een kortere gemiddelde shotlengte. Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, 122.

⁵⁹ Ibidem.

⁶⁰ Ibidem.

Bij een syntactische benadering van genre is volgens hem dan ook een meer verdiepende analyse nodig om een film met een specifiek genre te kunnen verbinden.⁶¹ Het proces is complexer, langzamer en het is minder eenvoudig om consensus te bereiken. Maar het is zo wel mogelijk om het genre beter te contextualiseren en te verklaren. Bijvoorbeeld door te kijken naar bijvoorbeeld terugkerende of onderliggende structuren uit (genre)geschiedenis, mythes of de psychologie.⁶²

Deze tweedeling (semantische versus syntactische benadering) zorgt voor een dilemma: kies je als genreanalist voor het blootleggen of isoleren van betekenisvolle structuren en loop je daarmee brede toepasbaarheid mis, of kies je voor een toepasbaarheid op een grote hoeveelheid films, maar lever je in op verklarend vermogen?⁶³ De twee genoemde benaderingen zijn, aldus Altman, in de regel altijd afzonderlijk gebruikt. Analisten en critici kiezen gewoonlijk voor de ene of voor de andere benadering en praten hierdoor, onbewust van de benadering die de ander heeft gekozen, langs elkaar heen: "Implicitly, both groups of critics affirm that genre is located either in semantics or in syntax".⁶⁴ Door impliciet te kiezen voor één van de twee benaderingen wordt de duale natuur van elk genre corpus echter genegeerd, benadrukt Altman, wat voor onduidelijkheden en problemen binnen de genretheorie zorgt.⁶⁵ Hij stelt dat de twee juist complementair zijn en gecombineerd kunnen worden.⁶⁶ Sterker nog, volgens hem kunnen de meeste belangrijke vragen over genrestudies alleen gesteld worden *als ze gecombineerd worden*:

Instead of seeing these as alternative treatments, we need to see semantic and syntactic approaches as co-ordinated. It is not by chance that the film genres attracting the most popular and critical attention – the Western, the musical, the horror film – have been those that feature both a high degree of semantic recognizability and a high level of syntactic consistency. (...) At its most forceful, then, genre is located neither in a common semantics nor in a common syntax, but in the intersection of a common semantics and a common syntax, in the combined power of a dual correspondence.⁶⁷

Altman benadrukt dat men zich moet realiseren dat niet alle genrefilms op dezelfde manier in relatie staan tot hun genre. Het is volgens hem onmogelijk om Hollywood cinema correct te beschrijven zonder aandacht te hebben voor de ontelbare films die innoveren door de syntax van het ene genre te combineren met de semantische elementen van een ander genre.⁶⁸

⁶¹ Altman, 89.

⁶² Ibidem.

⁶³ Idem, 220.

⁶⁴ Idem, 90.

⁶⁵ Idem, 220-221.

⁶⁶ Ibidem.

⁶⁷ Idem, 90.

⁶⁸ Idem, 221.

Daarom stelt hij een semantische/syntactische benadering van genre voor binnen genrestudies: een nieuwe, kritische strategie die ons in staat stelt bestaande spanningen in de hedendaagse genrekritiek te begrijpen en deze mee te nemen.⁶⁹

De rituele en de ideologische benadering

Eén spanning binnen de genrekritiek verdient in het bijzonder toelichting, omdat deze sterk verbonden is met de semantische en syntactische benaderingen van genre. De notie dat genres een rituele óf een ideologische functie hebben, heeft volgens Altman geleid tot het benaderen van genres op twee tegengestelde manieren.⁷⁰ De *rituele benadering* gaat uit van de noodzaak publiek aan te trekken en van het verlangen van de filmindustrie om het publiek tevreden te stellen.⁷¹ Het publiek heeft “de macht” door aan te geven wat het graag wil zien en is hiermee de ultieme ‘maker’ van genres.⁷² De *ideologische benadering* gaat ervan uit dat het publiek juist wordt gemanipuleerd door Hollywood. Genres zouden, vanuit deze benadering gezien, simpel gezegd “de structuur zijn waar de retoriek van Hollywood doorheen stroomt”.⁷³ Denk hierbij aan eerder genoemd voorbeeld van het *genrification process*, waarbij genres worden gecombineerd om publiek aan te trekken, of aan het voorbeeld van *re-genrification*, waarbij horrorfilms opnieuw in de markt werden gezet als sciencefiction.

Whereas the ritual approach sees Hollywood as responding to societal pressure and thus expressing audience desires, the ideological approach claims that Hollywood takes advantage of spectator energy and psychic investment in order to lure the audience into Hollywood's own positions. The two are irreducibly opposed, yet these irreconcilable arguments continue to represent the most interesting and well defended of recent approaches to Hollywood genre film.⁷⁴

Deze twee recente benaderingen staan, zoals blijkt uit het citaat, lijnrecht tegenover elkaar en lijken niet samen te voegen. Maar, volgens Altman is het van belang om wel aandacht te hebben voor beide, omdat de relatie tussen het semantische en het syntactische sterk verbonden is met de rituele en ideologische gebruiken van genre: “I would propose that the relationship between the semantic and syntactic constitutes the very site of negotiation between Hollywood and its audience, and thus between ritual and ideological uses of genre”.⁷⁵ Het vormt eigenlijk de basis van discussie tussen critici.

Dit is opvallend, aangezien critici meestal tegenover elkaar staan omdat ze beide binnen hetzelfde corpus een andere canon verdedigen: “Thus, when Catholics and Protestants or

⁶⁹ Altman, 221.

⁷⁰ Idem, 26-27.

⁷¹ Idem, 27.

⁷² Ibidem.

⁷³ Idem, 219.

⁷⁴ Ibidem.

⁷⁵ Idem, 222.

liberals and conservatives quote the Bible, they are rarely quoting the same passages".⁷⁶ Binnen de genrekritiek (ritueel vs. ideologisch) wordt volgens Altman echter regelmatig *dezelfde* canon aangehaald; de kleine groep teksten (films) die het meest duidelijk het stabiele syntax van een genre representeert (bijvoorbeeld de films van Hitchcock als synoniem voor de thriller).⁷⁷ Er is met andere woorden sprake van een overeenstemming over de canon. Deze overeenstemming komt voort uit de tweewaardige natuur van elke genresyntax: films zijn ideologisch én ritueel, aldus Altman, al zou de structuur van Hollywood cinema juist bedoeld zijn om dit te maskeren:

Hollywood does not simply lend its voice to the public's desires, nor does it simply manipulate the audience. On the contrary, most genres go through a period of accommodation during which the public's desires are fitted to Hollywood's priorities (and vice-versa). Because the public doesn't want to know that it's being manipulated, the successful ritual/ideological "fit" is almost always one that disguises Hollywood's potential for manipulation while playing up its capacity for entertainment.⁷⁸

Een succesvol genre, concludeert Altman, weet beide functies simultaan te dragen. Dan kan er een *lasting fit* worden verkregen, wat gebeurt wanneer een semantisch genre een syntactisch genre wordt:

Whenever a lasting fit is obtained-which it is whenever a semantic genre becomes a syntactic one-it is because a common ground has been found, a region where the audience's ritual values coincide with Hollywood's ideological ones. The development of a specific syntax within a given semantic context thus serves a double function: it binds element to element in a logical order, at the same time accommodating audience desires to studio concerns.⁷⁹

Omdat Altman hier geen voorbeeld van geeft verdient dit citaat naar mijn idee de volgende toelichting: op het moment dat semantische elementen van een film zó gebruikelijk en herkenbaar worden, dat we ze ook nog uit een film kunnen destilleren wanneer met de exacte vorm hiervan is "gespeeld", kunnen we spreken van semantiek die syntax is geworden. Bijvoorbeeld: de western kent terugkerende semantische elementen zoals het wilde westen (West-Amerika), de (eenzame) cowboy en het paard. Dat hebben we zó vaak gezien en dat is hierdoor zo één geworden met het westerngenre, dat zelfs wanneer in een film het paard een auto wordt, de cowboy de bestuurder en het verhaal zich in Australië afspeelt, we deze zouden kunnen bestempelen als een western. De semantische elementen zijn dan syntactische

⁷⁶ Idem, 223.

⁷⁷ Altman, 223.

⁷⁸ Ibidem. Wat hier opvallend is, is Altmans gebrek aan oog voor de filmmaker. Altman legt een grote nadruk op manipulatie door Hollywood en lijkt niet stil te staan bij de mogelijkheid dat de filmmaker eigen ideeën heeft over wat hij/zij met de film wil bereiken. Bij de betekenis en functie van genre en genre-elementen in een film als kunstproduct wordt door Altman niet stilgestaan. De rol van de maker valt echter buiten het terrein van mijn onderzoek, waardoor ik me beperk tot deze kanttekening. Op de film als kunstvorm kom ik later in dit onderzoek wel terug.

⁷⁹ Ibidem.

elementen geworden. Tegelijkertijd zou een film hierdoor, in navolging van wat Altman stelt, kunnen voldoen aan de rituele behoeften van het publiek aan het verhaal van de western én aan de ideologische motieven van Hollywood om bepaalde waarden naar buiten te brengen in de vorm van een narratief.⁸⁰

Opvallend is wel dat Altman in zijn beschrijving van de rituele en ideologische benadering, nauwelijks aandacht besteedt aan het filmproduct (of de filmmaker) zelf. Hij legt het zwaartepunt in zijn boek dan ook op de toekenning van genres door industrie, critici en publiek en hún behoeftes en voorkeuren.

Altmans revisie: een semantische/syntactische/pragmatische benadering

Altman schreef zijn canonieke artikel "A Semantic/Syntactic Approach To Genre" in 1984.⁸¹ In zijn boek *Film/Genre* uit 1999, dat samen met zijn artikel de theoretische basis van dit onderzoek vormt, haalt hij een aantal vragen aan die zijn voorstel voor een semantische/syntactische benadering oproept. Bijvoorbeeld: hoe weten we op welke van alle mogelijke semantische en syntactische elementen in een film we ons moeten richten? Zien verschillende kijkers niet verschillende elementen?⁸² Altman merkt op dat hij te weinig aandacht heeft gehad voor het feit dat genres kunnen verschillen voor een verschillend publiek en dat verschillende kijkers andere semantische en syntactische elementen in dezelfde film opvallen. Hierdoor is volgens hem een blinde vlek ontstaan voor het idee of de mogelijkheid dat genres diverse groepen op diverse wijze dienen.⁸³ Wat Altman hier naar mijn idee mee bedoelt is dat er een individuele component aan genre zit. Deze individuele component is verbonden met het (genre)kennisreservoir, dat verschilt van persoon tot persoon.⁸⁴

Altman stelt te hebben gefaald in het herkennen van de sleutel tot het probleem.⁸⁵ Hoewel zijn artikel volgens hem erkent dat genres in staat zijn tegelijkertijd diverse behoeften te vervullen (van het publiek en van 'Hollywood': ritueel en ideologisch), heeft hij zelf nooit stilgestaan bij het feit dat genres wellicht meerdere conflicterende *audiences* kennen, dat Hollywood zelf diverse interesses herbergt en dat beide groepen genres en genreterminologie op verschillende en tegenstrijdige manieren gebruiken.⁸⁶ Genres zijn met andere woorden

⁸⁰ Dit is geen citaat of parafrase van Altman, maar mijn eigen uitwerking/conclusie op basis van wat Altman hierover stelt.

⁸¹ Zoals in de inleiding aangegeven zal voor de helderheid van dit onderzoek enkel worden verwezen naar de herdruk van Altmans artikel in zijn boek *Film/Genre* uit 1999.

⁸² Altman, 223.

⁸³ Ibidem.

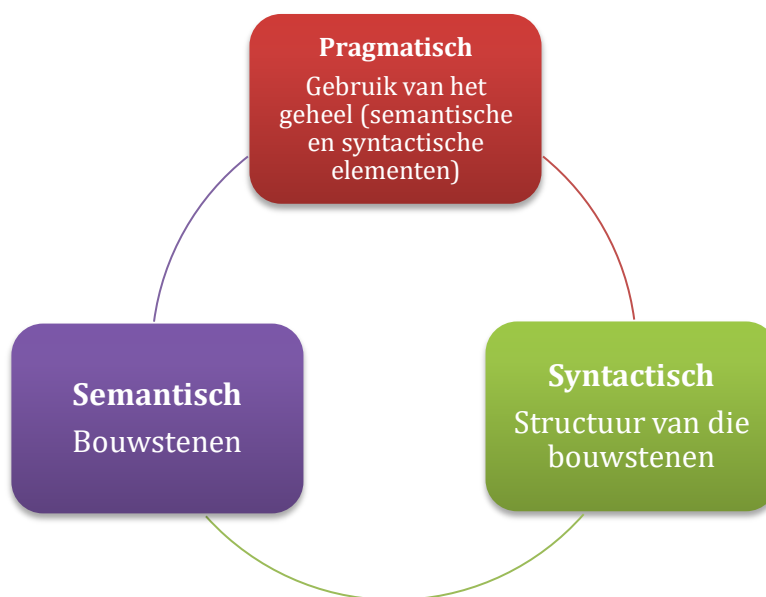
⁸⁴ De ene persoon heeft nu eenmaal bredere kennis van genre dan de andere, en kan bijvoorbeeld verbanden leggen die een ander wellicht niet zou leggen. Stel dat persoon X nog nooit een film noir heeft gezien, hoe zouden referenties naar de semantiek of syntax van dit genre hem dan kunnen opvallen? Hoewel Altman zich hier "beperkt" tot publiek, kunnen we hetzelfde stellen voor filmmakers: de ene filmmaker heeft een bredere genrekennis dan de andere.

⁸⁵ Idem, 208.

⁸⁶ Ibidem.

bediscussieerbaar.⁸⁷ Zijn suggestie is dan ook een aanvulling van zijn eerdere benadering: een semantische/syntactische/*pragmatische* benadering van filmgenre.⁸⁸ Volgens Altman is zijn eerdere duale benadering namelijk alleen te legitimeren als er ook oog is voor het feit dat betekenis van deze aspecten verbonden is met een (breder) pragmatische veld - zoals je dit ook tegenkomt in de taalwetenschap - waarbij de aandacht ligt op het *gebruik*.⁸⁹ Hij zegt: “In order to understand which semantic and syntactic factors actually make meaning, however, it is necessary to subject them to further analysis based on the uses to which they are put”.⁹⁰ Pas door te kijken naar gebruik van genre en genre-elementen kan iets gezegd worden over wat hierin daadwerkelijk betekenisvol is.⁹¹

Samengevat stelt Altman dat we op alle mogelijke manieren en op alle niveaus naar de betekenis van een tekst (bijvoorbeeld een film) moeten kijken om er wat zinnigs over te kunnen zeggen. Door een semantische/syntactische/*pragmatische* benadering van genre te gebruiken kan dit bereikt worden, aldus Altman.⁹² De niveaus in deze drievoudige benadering heb ik als volgt weergegeven:



Figuur 2 – schematische weergave van Altmans drievoudige benadering.

⁸⁷ Altman, 208. Altman noemt deze bediscussieerbaarheid van genres: *generic discursivity* (de discursieve natuur van genre).

⁸⁸ Ibidem.

⁸⁹ Idem, 210. De betekenis van elk niveau wordt enkel gewaarborgd door zijn gebruik op een hoger niveau. Dit is de ‘gebruiksfactor’ die door *pragmatics* wordt geadresseerd; om te kunnen begrijpen welke semantische en syntactische elementen daadwerkelijk betekenis hebben, is het noodzakelijk om ze te onderwerpen aan een verdere analyse gebaseerd op de manier waarop ze gebruikt worden of worden ingezet.⁸⁹ Deze *gebruiksfactor* is volgens Altman: “(...) the level that semantic/syntactic terminology serves so well.”

⁹⁰ Ibidem.

⁹¹ Ibidem.

⁹² Idem, 215.

Ik vat het voorgaande als volgt op. Altman benadrukt dat het voor onderzoekers of critici vooral van belang is stil te staan bij welk van de drie niveaus je het zwaartepunt legt: wat je uitgangspunt is als je het hebt over het genre van een film. Het is dus niet per definitie fout om slechts één benadering te kiezen, het is vooral incompleet en het is daarnaast onwenselijk om niet toe te lichten welke benadering je uitgangspunt is (geweest) én je hiervan bewust te zijn. Als je echt iets over (veranderingen binnen) genre wilt zeggen zou je de drie benaderingen idealiter moeten combineren, zodat genre vanuit meerdere invalshoeken kan worden geanalyseerd.⁹³

⁹³ Als diverse critici hun standpunt zouden toelichten zou zo'n combinatie in de praktijk makkelijker gemaakt kunnen worden.

Hoofdstuk 3 - Methodologie

Hoewel Altman een voorstel doet voor een nieuwe benadering van genre, geeft hij hiervoor geen concrete methode. Ik stel voor dat als we iets willen zeggen over het genre van een film - in dit onderzoek MAD MAX: FURY ROAD - we ons allereerst tot het filmproduct *zelf* wenden, door te kijken naar de signalen die in de tekst, oftewel in de film liggen. Binnen de film vinden we immers de semantische en syntactische elementen die we zouden kunnen verbinden met filmgenres.⁹⁴ Voor dit onderzoek naar de semantische elementen van MAD MAX: FURY ROAD is ervoor gekozen Altmans model te verbinden met een neo-formalistische analyse, waarbij het zwaartepunt van de aandacht ligt op het filmproduct: op *die* elementen uit de film op grond waarvan genre-toekenning mogelijk tot stand komt.⁹⁵

Het neo-formalisme

Kristin Thompson stelt dat er twee manieren zijn voor een analist om met een film aan de slag te gaan: vanuit een theoretische benadering of vanuit de film zelf.⁹⁶ Het uitgangspunt van het neo-formalisme bij filmanalyse, dat Thompson in haar boek *Breaking The Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* omschrijft, is dat er op het niveau van de film *zelf* gekeken moet worden en dat argumenten voor de betekenis van het geheel uit de film verzameld moeten worden.⁹⁷ Het gaat er hierbij om uitspraken te doen of verklaringen te geven die gebaseerd zijn op feitelijke waarnemingen (empirische metingen) en niet op speculatie en interpretatie.⁹⁸ Er wordt volgens Thompson *eerst* gekeken naar de expliciete betekenis en pas wanneer dit niet (meer) lukt verplaatst de neo-formalist zich naar het niveau van de impliciete betekenis en de interpretatie.⁹⁹

De neo-formalistische filmanalyse kent volgens Thompson geen vaste methode, omdat deze per film moet worden afgestemd (de vragen zijn voor elk individueel werk in ieder geval deels anders, waardoor de methode ook anders zal zijn; de methode is immers specifiek afgestemd op “het materiaal” van de film).¹⁰⁰ De neo-formalistische benadering distantieert zich hiermee van de interpretatieve, zoals die vanuit de psychoanalyse of het poststructuralisme, waarbij een theoretische benadering het uitgangspunt is.¹⁰¹ Het zwaartepunt wordt bij een neo-

⁹⁴ Altman zegt dit weliswaar niet direct, maar het mag worden geconcludeerd uit zijn theorie.

⁹⁵ Kristin M. Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Oxford: Princeton University Press, 1988).

⁹⁶ Idem, 3.

⁹⁷ Idem, 3. Het neo-formalisme is gebaseerd op het werk van de Russische formalisten (literatuurwetenschappers, -critici en -theoretici in de jaren twintig). Thompson 5-6.

⁹⁸ Idem, 12-13.

⁹⁹ Ibidem.

¹⁰⁰ Thompson, 5-6.

¹⁰¹ Elke analyse gebruikt binnen het neo-formalisme een methode die past bij de film en zijn vraagstukken. Interpretatie wordt dus niet altijd op dezelfde manier ingezet, maar is afhankelijk van de focus op impliciete of expliciete betekenis en van het doel van de analist. Hiermee wijkt het neo-formalisme volgens Thompson af van

formalistische benadering verlegd naar het identificeren van 'feiten' en het stellen van vragen, bijvoorbeeld door te kijken naar stilistische keuzes (zoals mise-en-scène, cinematografie en montage).¹⁰² Het werk staat altijd centraal.¹⁰³ Thompson lijkt hiermee te zeggen dat, door te kijken naar de film als kunstwerk en hoe dit wordt gepresenteerd, inzicht kan worden verkregen in het "beeldvocabulaire": wat zien we? Welke aanwijzingen zijn er in het werk te vinden? Welke betekenis kunnen we hieraan toekennen? Het idee is om een film niet vanuit een vooraf gestelde hypothese te toetsen, of een vooraf bepaald idee of methode te bevestigen. Thompson stelt namelijk dat theoriebevestigende methoden (*self-confirming methods*):

Often end by reducing the complexity of films. Because the method exists before the choice of film and the process of analysis, its assumptions must be broad enough to accommodate any film. Every film must then be considered in some way 'the same' in order to make it confirm to the method, and the method's broad assumptions will tend to iron out differences (...) The result is that the critic makes films seem dull and unintriguing.¹⁰⁴

De taak van de criticus is volgens haar echter *juist* de intrigerende aspecten van een film te benadrukken, door een film *bottom-up* te analyseren door middel van een uitgebreide en zorgvuldige *viewing* van wat we fascinerend vinden en van daaruit te werken.¹⁰⁵ De gekozen benadering of methode dicteert hierbij niet volledig de manier van analyseren.¹⁰⁶ De kans bestaat dan ook dat uit de analyse niet komt wat je verwacht, maar dat je geconfronteerd wordt met iets onverwachts.¹⁰⁷ Dit maakt het analyseren van films (als kunst) volgens Thompson ook weer uitdagend.¹⁰⁸

andere kritische benaderingen, die interpretatie meestal beschouwen als de centrale (en vaak enige) activiteit van de analist. Thompson, 13.

¹⁰² Idem, 1, 6, 7. Zie ook: David Bordwell, "Historical Poetics of Cinema," in *The Cinematic Text: Methods and Approaches*, red. R. Barton Palmer (New York: AMS Press Inc., 1989), 379.

¹⁰³ Neo-formalisme beschouwt elk werk als individueel en is in het bijzonder geïnteresseerd in hoe een film afsteekt tegen een achtergrond van conventies, de bestaande normen uitdaagt en innoveert op het gebied van thematische, stilistische en narratieve constructie; hoe de filmmaker kiest voor een vorm en bestaande strategieën, conventies en filmtechnieken opnieuw uitvindt. Zie: Bordwell, "Historical Poetics of Cinema," 382; James Donald, en Michael Renov red. *The SAGE Handbook of Film Studies*, (Londen: SAGE Publications Ltd., 2008), 322.

¹⁰⁴ Thompson, 4.

¹⁰⁵ Idem, 3-5, 7. Vaak wordt bij theoriebevestigende benaderingen zoals psychoanalyse of filosofie gewerkt vanuit een analytische methode en wordt er gezocht naar een film die deze methode het beste naar voren laat komen. De keuze van film komt voort uit de wens een methode te bevestigen.

¹⁰⁶ Idem, 7.

¹⁰⁷ Ibidem.

¹⁰⁸ Idem, 4.

Shotanalyse (dataverzameling)

Thompson stelt, zoals hierboven is omschreven, het belang van een op de film zelf afgestemde methode voorop. Omdat de aandacht in dit onderzoek uitgaat naar het op een neo-formalistische wijze destilleren van de elementen die door Altman als semantisch worden beschouwd, is de shotanalyse als methode gekozen. In de shotanalyse zal uitvoerig gekeken worden naar de semantische elementen van een (beperkt) aantal scènes.¹⁰⁹ Naar aanleiding van een sequentieanalyse zijn drie scènes gekozen die met behulp van de shotanalyse in een *shotlist* uitgebreid in kaart worden gebracht.¹¹⁰ De drie scènes zijn vanwege de representativiteit voor het gehele narratief gekozen.¹¹¹ Omdat de eerste geselecteerde scène vooraf wordt gegaan door een proloog en de laatste scène gevolgd wordt door een epiloog zijn deze, omdat ze fungeren als in- en uitleiding van de film, eveneens meegenomen in de analyse.

In de shotanalyse zal de aandacht uitgaan naar de mise-en-scène, cinematografie, montage (*editing*) en de geluidsband van de scènes. Deze vier zwaartepunten maken volgens Bordwell en Thompson deel uit van de vier soorten filmtechnieken.¹¹² Daarnaast kunnen deze elementen beschouwd worden als de “feiten” van de film: met behulp van de shotanalyse wordt gekeken naar deze feitelijke aanwijzingen in de film MAD MAX: FURY ROAD. De mise-en-scène kan worden gezien als het ‘wat’ (wat wordt er gefilmd) en de cinematografie en editing als het ‘hoe’ (hoe wordt dit gefilmd en in beeld gebracht).¹¹³ Door in de analyse ook aandacht te besteden aan de editing en de cinematografie wordt dus duidelijk *wat* er in beeld wordt gebracht en *hoe* dit gebeurt.

Aspecten van mise-en-scène waaraan in de analyse aandacht wordt besteed zijn: setting (locatie en decor), kostuums, make-up en rekwisieten en *staging* (de inhoud en de handelingen van een shot).¹¹⁴ De belichting wordt in de analyse niet als afzonderlijk element meegenomen, omdat de belichting in deze film niet opvallend is geconstrueerd.¹¹⁵ Binnen cinematografie zal

¹⁰⁹ Het is vanwege de lengte van de film helaas niet mogelijk de gehele film te analyseren op shot-niveau. Vandaar dat er is gekozen voor een analyse van een aantal zorgvuldig gekozen scènes.

¹¹⁰ Een sequentieanalyse is uitgevoerd om te bepalen uit welke delen van de film significante scènes konden worden gehaald, zonder dit volledig willekeurig te kiezen. De sequentieanalyse hielp op voorhand in kaart te brengen welke momenten in de film het meest representatief zijn voor de gehele film en/of het meest bruikbaar zijn voor het beantwoorden van de hoofd- en deelvragen.

¹¹¹ De keuze voor de drie scènes wordt verderop in dit hoofdstuk nader toegelicht.

¹¹² Bordwell en Thompson, 118. Binnen de analyse is bij *editing* alleen gelet op de lengte van de shots (het ritme). Er is geen aandacht voor *shot joins* (fade-in, fade-out, dissolve en wipe) montagestijl, of aspecten binnen de montagestijl zoals de principes van de 180°-lijn (axis of action) en *crosscutting*.

¹¹³ Idem, 167.

¹¹⁴ Idem, 118. Mise-en-scène bestaat volgens Bordwell en Thompson uit alle elementen die zich voor de camera afspelen. Om de mise-en-scène te kunnen analyseren stellen zij voor te kijken naar de elementen waaruit mise-en-scène bestaat: setting, kostuum en make-up, belichting en *staging* (beweging en acteerwerk). Mise-en-scène is volgens Bordwell en Thompson een van de filmtechnieken waarmee de kijker het meest bekend is en waaraan deze de meeste herinneringen aan een film overhoudt (zoals de kostuums of opvallende belichting).

¹¹⁵ De film is vrijwel geheel op locatie geschoten (niet in een studio), met gebruik van “natural light” (zonlicht in de woestijn) en de belichting vormt hierdoor geen betekenisvol element voor deze analyse. Er zal *wel* wat aandacht uitgaan naar de belichting in combinatie met kleurgebruik.

worden gelet op camerabeweging, -afstand, en -positie. De geluidsband is onderverdeeld in spraak/dialog, (achtergrond)geluid en muziek. De analyse is erop gericht te ontdekken wat al deze semantische elementen van MAD MAX: FURY ROAD zeggen over genre in de film.

Drie scènes

Bordwell omschrijft in zijn boek *The Way Hollywood Tells It* het veel voorkomende *four-part pattern* van films.¹¹⁶ Deze vier-akten structuur bestaat uit de *setup*, de *complicating action*, de *development* en de *climax*, vaak gevolgd door een epiloog die een stabiele situatie bevestigt.¹¹⁷ De eerste scène uit MAD MAX: FURY ROAD die zal worden geanalyseerd komt uit de openingssequentie. Deze sequentie bevindt zich in het deel van de film dat de *setup* genoemd wordt.¹¹⁸ In de setup van een film wordt de wereld van de personages neergezet, worden de protagonisten geïntroduceerd en worden de belangrijkste doelen van de hoofdpersonages duidelijk, legt Bordwell uit.¹¹⁹ De opening van een film legt volgens Bordwell en Thompson de basis voor wat er komen gaat en trekt de kijker mee in het narratief.¹²⁰

In de openingssequentie van MAD MAX: FURY ROAD komen we te weten dat de wereld (zoals wij hem kennen) is vernietigd door menselijk handelen en een *wasteland* is geworden. Het enige doel is overleven. Max (gespeeld door Tom Hardy) wordt als personage geïntroduceerd. In de gekozen scène uit deze sequentie, die vooraf wordt gegaan door een korte proloog, staat Max voor zijn auto, kijkt hij uit over de woestenij en blikt hij terug op zijn leven tot dan toe. Hij is constant op de vlucht. De scène eindigt als Max na een achtervolging gevangen wordt genomen door zijn vijanden (die hij "aasgieren" noemt). Deze scène is gekozen voor de analyse omdat de film hiermee opent, het verhaal op dit punt in gang wordt gezet en het idee van 'vluchten' en/ of 'voortdurend op de vlucht zijn' hierin wordt geïntroduceerd.

De tweede scène die wordt geanalyseerd begint in het deel van de film dat door Bordwell de *development* wordt genoemd.¹²¹ In de development van de film is volgens hem een groot aantal doelen en obstakels reeds geïntroduceerd en ontstaat de worsteling van de protagonist(en) om zijn/hun doelen te bereiken.¹²² De protagonist maakt in de development vaak weinig voortgang als het gaat om het bereiken van deze doelen.¹²³ Het laatste (vierde) deel van een film, volgt in het algemeen direct op "the darkest moment": de scène waarin een crisis de protagonist dwingt actie te ondernemen en waarin het draait om de vraag of diens doelen wel

¹¹⁶ De vier-akten structuur die Bordwell aanhaalt is oorspronkelijk beschreven door Kristin Thompson in haar boek *Storytelling in The New Hollywood*.

¹¹⁷ Idem, 35-42.

¹¹⁸ David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: University of California Press, 2006), 35-39.

¹¹⁹ Idem, 37.

¹²⁰ Bordwell en Thompson, 90.

¹²¹ Bordwell, 37-38.

¹²² Ibidem.

¹²³ Ibidem.

bereikt kunnen worden.¹²⁴ Dit “darkest moment” is de scène die in MAD MAX: FURY ROAD wordt geanalyseerd, omdat het een bepalend punt is voor de daarop volgende ommekeer in het narratief. Een tweede (vrouwelijke) protagonist, Furiosa (gespeeld door Charlize Theron), die in de *setup* van de film is geïntroduceerd, bereikt hier haar bestemming: “The Green Place”, waar ze hoopt een toekomst op te kunnen bouwen. Als zij ontdekt dat deze plek inmiddels verwoest is, wordt zij gedwongen actie te ondernemen en een nieuw doel, een nieuwe bestemming, te vinden.

De derde geanalyseerde scène bevindt zich in de laatste deel van de film en behoort daarmee tot de *climax*, die volgens Bordwell ongeveer twintig minuten voor het einde begint.¹²⁵ Hij stelt dat in de climax van een film veelal een bevredigende, maar niet te voorspelbare oplossing voor het probleem/de problemen wordt gepresenteerd.¹²⁶ Deze oplossing is in MAD MAX: FURY ROAD terugkeren naar de citadel. Er is op dit punt in de film een omwenteling in het narratief, er ontstaat een beweging terug.¹²⁷ De scène die binnen dit laatste deel van de film (de climax) zal worden geanalyseerd is de slotscène, die zich voor de korte epiloog bevindt en waarin de protagonisten de citadel bereiken en daarmee hun nieuwe doel en bestemming, waarmee er een einde is gekomen aan het vluchten en de achtervolging.¹²⁸

Beperkingen

Een belangrijke te benoemen beperking van een sequentieanalyse is dat deze in zekere mate onderhevig is aan persoonlijke interpretatie. Verder is niet te zeggen of de scènes - hoewel zorgvuldig en met een reden gekozen - per definitie de beste scènes zijn om deze shotanalyse op uit te voeren. Daarnaast is binnen de analyse vanwege de uitvoerbaarheid gekozen voor een toespitsing op een semantische benadering. De syntactische en pragmatische benadering zijn afzonderlijk al gecompliceerder en tijdrovender dan de semantische, waardoor de toepassing van de driedelige benadering van Altman (semantisch/syntactisch/pragmatisch) voor deze analyse te omvangrijk zou zijn.¹²⁹

Het zwaartepunt in dit onderzoek ligt dus op de semantische elementen van MAD MAX: FURY ROAD. Het doel van de analyse is te kijken welke betekenis uit de filmsemantiek te halen is voor wat betreft (de toekenning van) genre. In het onderzoek wordt duidelijk rekenschap

¹²⁴ Ibidem.

¹²⁵ Bordwell, 38-39.

¹²⁶ Idem, 41.

¹²⁷ Het film-narratief gaat van ‘links naar rechts’ en dan weer van ‘rechts naar links’: van vertrek naar terugkeer.

¹²⁸ Furiosa blijft als nieuwe leider achter in de Citadel en Max vertrekt, maar is niet meer op de vlucht en wordt niet achtervolgd.

¹²⁹ Altman, 89. Altman legt uit dat de syntactische benadering een verdiepende analyse vereist en daarnaast tijdrovend en complex is. Daarnaast is een grote kennis van genre en genregeschiedenis noodzakelijk bij een syntactische benadering. De pragmatische benadering heeft het meest baat bij een grotere kennis van taalkunde en bij receptieonderzoek als methode, omdat dit gericht is op het gebruikersaspect. Dit wil overigens niet zeggen dat er geen voorzichtige uitspraken over syntactische genres in de film kunnen worden gedaan of hypothesen over de syntax kunnen worden geformuleerd.

gegeven van de gekozen benadering en van de beperkingen. Hoewel dit onderzoek vanwege de toespitsing op het semantische volgens Altman weliswaar als incompleet is te beschouwen, probeert het toch door een heldere positionering ten minste aan één van Altmans “voorwaarden” (het toelichten van het uitgangspunt van een onderzoek) te voldoen. Daarnaast kunnen er naar verwachting op basis van de semantische benadering wel degelijk uitspraken worden gedaan over de bruikbaarheid en inzetbaarheid van Altmans theorie.

Aanvullend is het belangrijk aan te geven dat er in de hierop volgende analyse wel gebruik zal worden gemaakt van kennis van herkenbare, bestaande, conventionele genres (denk hierbij bijvoorbeeld aan de actiefilm, de horror en de western). Deze algemene kennis (dit leunen op bestaande genres) is het vertrekpunt van deze analyse, omdat die anders niet uitvoerbaar zou zijn. In de analyse worden genres met andere woorden zo ongecompliceerd mogelijk gepresenteerd, met weinig ruimte voor nuance of kritiek op de samenstelling en definities van deze genres. Het is namelijk lastig om in deze analyse te verwijzen naar genres, als deze genres eerst zelf ook steeds bevraagd moeten worden.

Hoofdstuk 4 - Analyse

In dit hoofdstuk worden drie scènes geanalyseerd, alsmede de proloog en de epiloog. De analyse van de scènes is uitgewerkt aan de hand van een uitgebreide shotanalyse (zie bijlage 3), waarin, zoals in de methode is omschreven, is gelet op de semantiek van de film door editing, mise-en-scène, cinematografie en de geluidsband te bestuderen. In de uitwerking van de geanalyseerde scènes zal de aandacht uitgaan naar elementen die *per scène* opvallend waren. Er wordt dus geen vaste vooropgestelde structuur in de analyse van de scènes gehanteerd. De analyse wordt ondersteund door screenshots (zie voor een duidelijk overzicht van alle screenshots uit de drie scènes de bijlage 4). Op elke scène zal tot slot steeds kort worden gereflecteerd.¹³⁰

De openingssequentie

Openingssequenties kunnen volgens filmhistoricus en -wetenschapper Thomas Elsaesser worden gezien als een handleiding voor de film: ze vertellen ons hoe de film gelezen wil worden en hoe de film begrepen dient te worden.¹³¹ De opening van een film introduceert meestal de belangrijkste protagonisten en zet de achtergrond, de plaats en de tijd van de film neer.¹³² In een openingsscène of -sequentie komen verschillende elementen samen tot één enkele compositie, die we vaak pas achteraf begrijpen.¹³³ Deze compositie fungeert als het ware als een symbolisch beeld, een opeenhoping van diverse narratieve motieven met een structuur van suspense of verwachting, stelt Elsaesser.¹³⁴ De openingssequentie zegt dan ook veel over de film. De openingssequentie van MAD MAX: FURY ROAD is onder te verdelen in *opening credits*, proloog en openingsscène.

Opening credits

De *opening credits* lijken wellicht niet erg belangrijk voor de analyse van een film, maar Bordwell en Thompson leggen uit dat al in dit deel van de film gestart kan worden met het geven van narratieve informatie.¹³⁵ Titels kunnen levendiger gemaakt worden en hierdoor al een sfeer neerzetten en narratieve verwachtingen wekken.¹³⁶ In de film MAD MAX: FURY ROAD gebeurt in de opening credits meteen al iets opvallends. De logo's van TimeWarner en Village Roadshow zijn aangepast om bij de sfeer en stijl van de film aan te sluiten.¹³⁷ Daarnaast begint de geluidsband al tijdens de opening credits. Het meest opmerkelijk is hier de indicatie van genre

¹³⁰ In enkele gevallen zal gerefereerd worden naar de film als geheel, bijvoorbeeld ter illustratie of verheldering van een argument of om de representativiteit van de scène voor de gehele film te tonen.

¹³¹ Thomas Elsaesser, *Persistence of Hollywood* (Florence: Taylor and Francis, 2012), 115.

¹³² Ibidem.

¹³³ Idem, 117.

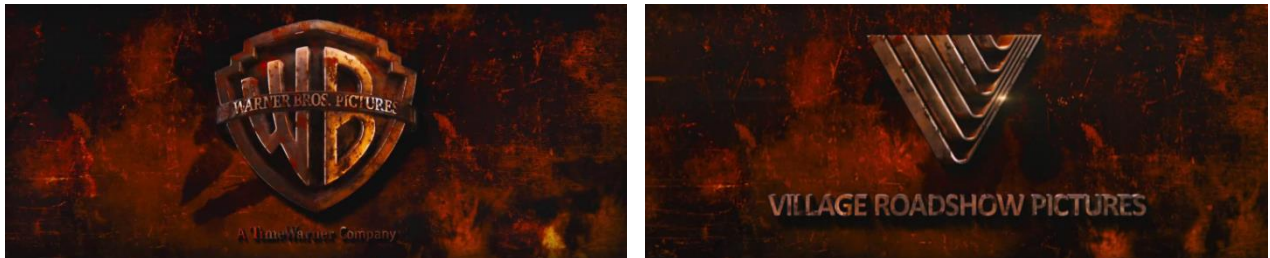
¹³⁴ Ibidem.

¹³⁵ Bordwell en Thompson, 98-99.

¹³⁶ Ibidem.

¹³⁷ Er is een overlap met de proloog waarin de namen van de acteurs, naam regisseur en naam productiemaatschappij zijn verwerkt.

van de film: we horen autogeluiden en metalige klanken en we zien roestig metaal in de logo's en als achtergrond (zie afbeelding 1). Auto's, machines en (roestig) metaal wijzen in de richting van het actiegenre en de geluidsband refereert aan geluiden die vaak worden aangetroffen in het sciencefiction genre (de geluiden zijn mechanisch en metaalachtig en lijken op geluiden afkomstig van futuristische machines of ruimteschepen).



Afbeelding 1 – Opening credits met de logo's van de productiemaatschappijen.

De proloog

Het meest opvallend in de openingssequentie van MAD MAX: FURY ROAD is de complexe geluidsband, die al begonnen is voor de proloog. De proloog opent met zwart beeld en de stem van een man, een ik-verteller die reflecteert op zijn leven en terugblijkt op gebeurtenissen - oorlogen - waardoor de wereld is gevallen. De stem is op zo'n manier gepresenteerd dat we verwachten dat het hier gaat om wat Bordwell en Thompson een *internal subjective* noemen: het geluid representeert de gedachten van een personage.¹³⁸ Dit wordt ook vaak een *sound-over* genoemd, omdat het geluid niet uit de werkelijke wereld van de scène komt.¹³⁹ Wat het evenwel ingewikkeld maakt in deze proloog, is dat er nog geen setting is. Het beeld is zwart (zie afbeelding 2). Hierdoor is het voor de kijker nog lastig te bepalen of de stem een voice-over is die gedurende de gehele film als verteller zal fungeren, of dat er hier sprake is van de representatie van gedachten van een personage. We kunnen op dit moment in de film dus nog niet zeggen of er daadwerkelijk sprake is van een *internal subjective*. Dat wordt pas duidelijk wanneer de openingsscène begint en we beeld krijgen. De identiteit van het personage van wie de stem afkomstig is wordt wél meteen onthuld, we horen Max zeggen: "Ik heet Max" en aangezien de titel van de film MAD MAX is, wekt dit de verwachting dat het hier de protagonist betreft.

De geluidsband wordt aangevuld met geluiden van nieuwsuitzendingen en met oorlogsgeluiden: schoten, helikopters, geschreeuw en een luchtalarm. Of het geluid diëgetisch is of non-diëgetisch, is op dit moment wederom lastig vast te stellen vanwege het ontbreken van

¹³⁸ Bordwell en Thompson, 290.

¹³⁹ Ibidem.

beeld.¹⁴⁰ Omdat Max in de eerste vier shots in de tegenwoordige tijd spreekt: “Ik heet Max”, “Mijn wereld bestaat uit vuur en bloed” en er ook in de geluidsfragmenten van de nieuwsuitzendingen in de tegenwoordige tijd wordt gesproken: “Waarom doen jullie ze pijn?”, “We moorden voor benzine”, lijken deze geluidsfragmenten betrekking te hebben op wat zich *nu*, in het heden, in de wereld van Max afspeelt. Wanneer Max echter vanaf het vijfde shot in de proloog in de verleden tijd gaat spreken, verandert ook onze perceptie van de geluidsband: wat we horen zijn *sonic flashbacks* (auditieve flashbacks), die bestaan uit de herinneringen van Max.¹⁴¹ De geluidsfragmenten afkomstig uit nieuwsuitzendingen, kennen hun oorsprong in het *verleden* van de vertelling en dus in het verleden van Max. De proloog heeft slechts één shot met beeld: in shot 9 is in zwart-wit een explosie in een bos te zien, begeleidt door de explicerende stem van een nieuwsbericht “Thermonucleaire wapens” (zie afbeelding 2).



Afbeelding 2 – shot 1 en shot 9 uit de proloog.

De proloog heeft in korte tijd, met een vertelling door middel van geluid en één beeld, de setting van de film neergezet: de wereld zoals wij hem kennen bestaat niet meer, er zijn grote oorlogen geweest vanwege olie en water en de wereld is verwoest door de inzet van thermonucleaire wapens. De setting van de film is de toekomst, het verhaal speelt zich af na een Apocalyps door menselijk handelen. De informatie over het genre van de film die in de proloog wordt gegeven wijst dan ook in de richting van een post-apocalyptische film.¹⁴² Dit is echter nog niet met zekerheid te zeggen, omdat op dit moment in de film nog onduidelijk is of de ik-verteller uit de proloog een inleiding verzorgt voor wat er *na* de zojuist omschreven gebeurtenissen zal plaatsvinden, of dat hij terugblijkt op gebeurtenissen die de kijker in de film nog gaat zien. De exacte tijd waarin we de proloog moeten situeren is nog onbeslist.

¹⁴⁰ Idem, 284. Bordwell en Thompson omschrijven de twee termen als volgt: diëgetisch geluid bevindt zich in de wereld van de vertelling. Non-diëgetisch geluid bevindt zich buiten de wereld van de vertelling.

¹⁴¹ Bordwell en Thompson, 290. Een *sonic flashback* is vergelijkbaar met een visuele flashback, waarbij het verschil is dat we herinneringen van een personage (woorden, muziek, gebeurtenissen) niet zien, maar horen. Ze worden gerepresenteerd door middel van geluidseffecten.

¹⁴² Binnen het apocalyptische genre is een ‘sub-genre’ ontstaan: de post-apocalyptische film. De post-apocalyptische gedachte is dat de wereld op de vooravond van haar ondergang wordt gered van een catastrofale ramp. De mensheid wordt niet volledig uitgevaagd, maar maakt plaats voor een nieuwe generatie, bestaande uit een (kleine)groep overlevenden. Post-apocalyptische films spelen zich af in de wereld van deze beschavingen.

Scène 1 - Openingscène

De openingscène start vanuit een overlap in de geluidsband: de stem van de ik-verteller (Max) vervolgt en er is een non-diëgetische *sound bridge* vanaf het laatste shot van de proloog naar het eerste shot van de openingscène.¹⁴³ Het aanzwellende geluid stopt abrupt en het eerste shot verschijnt op hetzelfde moment in beeld. De geluidsband stuurt de kijker op deze manier het verhaal in. Het eerste shot verschijnt in beeld. Max is op de rug te zien (de kijker kan concluderen dat het Max is omdat hij zich in de proloog heeft voorgesteld en zijn stem in dit shot doorloopt). Hij staat voor een roestige auto en kijkt uit over een woestijnvallei met een grote stofwolk in de verte (zie afbeelding 3). Het eerste shot in deze openingscène duurt lang: bijna 40 seconden. Dit shot kent dan wel beeld, nog steeds is de geluidsband dominant en veelzeggender: op wat lichte camerabewegingen na (*crane*-bewegingen omhoog en omlaag) gebeurt er in het shot wat beeld betreft namelijk weinig. In shot 1 kunnen we concluderen dat wat in de proloog te horen was inderdaad een *internal subjective* was; een *interior monologue* van Max.¹⁴⁴



Afbeelding 3 – Openingsshot van de film (shot 1) en shot 2 (rechts). We zien Max van achter.

De weerspiegeling van Max' gedachten wordt in deze scène verder versterkt door een combinatie met (internal) *sonic flashbacks*. Max wordt gekweld door innerlijke stemmen en flarden van herinneringen aan gebeurtenissen (Max: “Daar komen ze weer, zich een weg banende naar de duisternis in mijn hersens”). Verderop in de scène (shot 12) leren we over Max' doel. Hij wil ontsnappen aan de levenden (de “aasgieren” door wie hij in deze scène wordt achtervolgd, zichtbaar vanaf shot 10) én aan de doden die hem in gedachten nog altijd kwellen (in beeld vanaf shot 13).¹⁴⁵ De kijker begrijpt dat Max in het verleden heeft gefaald in het redden van die mensen die hij had willen beschermen en vermoedelijk op de vlucht is voor diegenen van wie hij ze niet kon redden, waardoor zij (de doden) nu zijn kwelgeesten zijn geworden.

Vluchten speelt verder in de gehele openingscène een belangrijke rol. Max grijpt in het

¹⁴³ Bordwell en Thompson, 296. Bij een *sound bridge* duurt het geluid van de vorige scène voort, terwijl het beeld al een nieuwe scène/een nieuw shot presenteert.

¹⁴⁴ Idem, 290.

¹⁴⁵ In dit shot (shot 12), dat 20 seconden duurt, horen we Max' stem (nog steeds in zijn hoofd: *internal subjective*): “Ik probeer te ontsnappen...aan zowel de levenden als de doden. Opgejaagd door aasgieren. Achtervolgd door wie ik niet kon beschermen”.

begin van de scène zijn spullen gehaast bij elkaar (vanaf shot 3) en vertrekt in zijn roestbak (vanaf shot 8 begint hij te rijden) naar de verte. Dit wordt in een serie shots getoond (shot 3-8, zie afbeelding 4) die wellicht het beste te omschrijven valt als een vluchtige *montage sequence*: een serie beelden die een geheel proces tonen, waarbij een bepaalde tijdspan wordt samengevat.¹⁴⁶ De shots hebben een gemiddelde lengte van 1,5 seconde en bestaan enkel uit *close-ups* of *extreme close-ups*. De geluidsband die over deze serie shots is geplaatst, bestaat uit scherpe, gemanipuleerde geluiden (“zoeven”) die de snelheid van Max’ handelingen symboliseren. Deze non-diëgetische geluiden overlappen met diëgetische geluiden: het dichtslaan van de autodeur, het opstarten van de motor, het ratelen van de uitlaat en het optrekken van de wielen in het zand (zie bijlage 3).



Afbeelding 4 – Serie shots uit de openingsscène (shot 3-8), waarin Max zijn spullen pakt en vertrekt.

Max rijdt weg en in shot 10 wordt duidelijk dat hij achtervolgd wordt door meerdere voertuigen. De achtervolging wordt aan het einde van dit relatief lange shot (het shot duurt 17 seconden) in beeld gebracht: de voertuigen van de achtervolgers “springen” plotseling in beeld, waardoor de kijker zich realiseert dat de achtervolgers erg dichtbij zijn en er al die tijd al waren (zie afbeelding 5). In shot 11 wordt de achtervolging met behulp van een *long-shot* en een *extreme long-shot* van een afstand in beeld gebracht (zie afbeelding 6).



Afbeelding 5 – shot 10: de achtervolgende voertuigen “springen” plotseling in beeld aan het einde van het shot.

¹⁴⁶ Bordwell, 14-15.



Afbeelding 6 – In shot 10 en shot 11 zien we de achtervolging in beeld van een afstand.

De achtervolging eindigt wanneer Max' auto door de groep achtervolgers wordt aangevallen, explodeert en over de kop vliegt (shot 12). Dat Max op dit moment in het verhaal op de vlucht is voor zijn achtervolgers is overduidelijk, maar in de volgende reeks shots (13-15) wordt informatie gegeven dat Max al *langere* tijd wordt achtervolgd en op de vlucht is, dat hij niet altijd de *enige* is geweest die op de vlucht was én dat hij niet altijd *alleen* is geweest. Een jong meisje wordt in shot 13 achterna gezeten door een konvooi grote wagens (later is de wagen in het midden te herkennen als behorende tot Immortan Joe's konvooi) en in shot 15 wordt zij door hen overreden (zie afbeelding 7). De kijker situeert dit meisje in het verleden van Max omdat deze drie shots, die worden begeleid door een doorlopend non-diëgetisch gerinkel van belletjes, hoge aanzwellende frequentietonen (gepiep) en gesis als van cicaden of krekels, samen een visuele flashback vormen. De shots zijn zeer kort, gemiddeld één seconde en beginnen en eindigen met felle, witte lichtflitsen.



Afbeelding 7 - shot 13: een jong meisje wordt achtervolgd door een konvooi grote wagens en probeert te vluchten. Het shot begint en eindigt met witte lichtflitsen.

Samenvattend komt het idee van vluchten in deze openingsscène als volgt tot uiting: Max is op dit moment in het verhaal op de vlucht voor een grote groep voertuigen, Max is in het verleden op de vlucht geweest, het meisje in Max' gedachten was op de vlucht voor een groep achtervolgers én Max vlucht voor zijn eigen gedachten en herinneringen (onder meer aan dit meisje). Kortom, op alle niveaus wordt hij achtervolgd: de geluiden achtervolgen hem, de beelden achtervolgen hem, de herinneringen achtervolgen hem en de "aasgieren" achtervolgen hem (nu én in het verleden). Gedurende de gehele film, speelt vluchten en achtervolging eveneens een bepalende en dominante rol in het plot en narratief.¹⁴⁷

¹⁴⁷ Zie voor een overzicht van de film de synopsis (bijlage 1) en de sequentie-analyse (bijlage 2).

De semantiek van deze openingsscène kan op alle fronten dienen als onderbouwing dat het hier om een achtervolgingsfilm gaat (*car chase movie*). Omdat de openingssequentie, zo stelt Elsaesser, als het ware dient als een handleiding en de kijker in een bepaalde richting stuurt over hoe de film “gelezen” en begrepen wil worden, is de verwachting op basis van deze openingsscène dan ook dat MAD MAX: FURY ROAD een achtervolgingsfilm is.¹⁴⁸ Daarnaast worden in de openingssequentie volgens Elsaesser over het algemeen de belangrijkste protagonisten geïntroduceerd. Ook in deze film zal de kijker er, gebaseerd op de openingssequentie, vanuit gaan dat Max het hoofdpersonage is.¹⁴⁹

Max als protagonist

Bordwell en Thompson omschrijven een aantal narratieve middelen die ervoor kunnen zorgen dat de kijker meeleeft met een personage.¹⁵⁰ Als voorbeeld gebruiken zij de tweede film uit de Mad Max-reeks: THE ROAD WARRIOR. Beelden worden in deze film in enkele shots over elkaar heen geplaatst (*superimposed imagery*), wat voor een dubbel, enigszins verschoven beeld zorgt en in combinatie met slow motion en vertraagd geluid de illusie wekt van een *dizzy view*.¹⁵¹ Dit moedigt de kijker volgens Bordwell en Thompson aan te sympathiseren met Max, omdat zijn emotionele en lichamelijke toestand met behulp van beeld én geluid aan de kijker wordt overgebracht.¹⁵² Beeld en geluid staan met andere woorden symbool voor Max' fysieke en mentale staat. Bordwell en Thompson noemen dit *perceptual subjectivity* en dit is ook in de openingsscène van MAD MAX: FURY ROAD terug te zien.¹⁵³ Wanneer Max uit zijn auto kruipt, die door de achtervolgers is aangevallen, wordt gebruik gemaakt van *dizzy view*. Dubbel, licht vertraagd beeld en licht vervormd geluid representeren de mentale en fysieke staat van Max na het auto-ongeluk. We delen zijn perspectief (shot 12, 16 en 18, zie afbeelding 8).



Afbeelding 8 – *Dizzy view* van Max in shots 16 en 18.

¹⁴⁸ Elsaesser, 115.

¹⁴⁹ Ibidem.

¹⁵⁰ Bordwell en Thompson, 100-101.

¹⁵¹ Ibidem.

¹⁵² Idem, 101.

¹⁵³ Idem, 95, 101. Visuele of auditieve point-of-view. Een *perceptual subjectivity* kan worden bereikt door diverse filmtechnieken. Wanneer een personage bijvoorbeeld onder invloed is van drank of drugs of gedesoriënteerd is, kan de vertelling dit laten zien door slow motion, vervaagd beeld, of vervorm geluid.

Gedurende de openingsscène wordt alles beleefd vanuit Max, die dan ook direct of indirect in elk shot aanwezig is: hij is letterlijk in beeld (soms niet direct zichtbaar omdat hij in zijn auto zit) of er is sprake van een visuele weerspiegeling van zijn gedachten (zoals bij de flashback van het meisje). Deze visuele weergave van de gedachten van een personage benoemen Bordwell en Thompson als een element van *mental subjectivity*: de kijker kruipt in het hoofd van het personage.¹⁵⁴ De combinatie van proloog en openingsscène, waarin de mentale/subjectieve gesteldheid van Max door de kijker wordt gedeeld, is de belangrijkste indicatie dat het filmplot draait om Max: *hij* is de protagonist van de film en *hij* is degene met wie de toeschouwer sympathiseert.¹⁵⁵

Reflectie

Op basis van bovenstaande analyse van de openingssequentie kan een voorlopige conclusie worden getrokken met betrekking tot genre en mogelijke genre-toekenning(en). In de beschouwde scènes is een aantal genre-indicatoren gevonden voor: de actiefilm en sciencefiction (in de opening credits), de post-apocalyptische film (in de proloog) en de achtervolgingsfilm (in de openingsscène). Alleen al binnen de eerste vier minuten van de film passeren meerdere genres de revue. Het is dus nog niet zo gemakkelijk om te voorspellen welke kant de film op zal gaan qua genre. We hebben een achtergrond en setting gekregen en een protagonist (Max), maar weten nog altijd niet waar en wanneer het verhaal zich precies afspeelt. Of er sprake is van een duidelijke “handleiding” van de film, zoals Elsaesser een openingssequentie noemt, zal dan ook nog moeten blijken. Over de openingsscène kan daarnaast gezegd worden dat de genre-indicatie van de achtervolgingsfilm niet alleen op het niveau van de semantiek te vinden is, maar dat de (bekende) syntax van het achtervolgingsgenre in zijn geheel is gebruikt.

¹⁵⁴ Bordwell en Thompson, 95. *Mental subjectivity*: “We might hear an internal voice reporting the character’s thoughts, or we might see the character’s inner images, representing memory, fantasy, dreams or hallucinations”.

¹⁵⁵ Later ontdekken we dat dit gecompliceerder is, maar op dit moment stuurt de film ons in de richting van deze conclusie. De plotlijn van de film raakt meer het vraagstuk van de syntax, maar hier zal pas later kort op gereflecteerd worden.

Scène 2 - The Darkest Moment

Deze tweede scène in de analyse bevindt zich vlak voor de climax van de film. De climax van een film, de finale akte in de gangbare narratieve vier akten-structuur (zie hoofdstuk 3), volgt vaak direct op “the darkest moment” en dit moment is waar de kijker zich in deze scène bevindt.¹⁵⁶ Imperator Furiosa is met een groep jonge vrouwen, Max en Nux in de War Rig aangekomen bij “The Green Place”, waar ze is geboren en waar ze naartoe vluchtte om er een toekomst op te kunnen bouwen voor zichzelf en voor de meisjes (zie voor een toelichting van de personages de synopsis, bijlage 1).

Camerawerk, editing en emotie

In de geanalyseerde openingssequentie zijn semantische elementen gevonden die in de richting van verschillende genres wijzen. Daarnaast is in de openingssequentie de verwachting gewekt dat Max de protagonist is van de film. In de nu volgende analyse van de tweede scène treft de kijker weer nieuwe argumenten aan voor wat betreft aanvullende genre-toekenning, die tevens deels sturen in de richting van andere genres en een andere protagonist (Furiosa). Vooral camerawerk en editing, en muziek dragen in deze tweede geanalyseerde scène bij aan een indicatie van de dramafilm. Hieronder zal deze claim worden onderbouwd met semantische elementen uit de scène. Eerst wordt hiervoor naar camerawerk en editing gekeken.

Furiosa lijkt aan het begin van de scène haar doel en bestemming te hebben bereikt, maar het narratief kantelt. In shot 1 en 2, beide *establishing shots*, is duidelijk gemaakt waar Furiosa zich bevindt.¹⁵⁷ De scène maakt veel gebruik van shot/reverse-shot patronen, wanneer Furiosa in dialoog gaat met de vrouwen uit haar oude stam (“the Vuvalini of Many Mothers”). Dit gebeurt voor het eerst in shots 5 t/m 9, waarbij het beeld wisselt tussen Furiosa en een vrouw uit haar oude stam. Deze shots zijn over de schouder gefilmd (*over-the-shoulder framing*) en er is dus geen directe *eyeline match*, de toeschouwer ziet steeds Furiosa én deze stamvrouw in beeld.¹⁵⁸

In shot 10 t/m 15 is er wederom sprake van het shot/reverse-shot patroon wanneer de dialoog vervolgt, maar ditmaal is er wel sprake van een *eyeline match* (met uitzondering van shot 12: een *re-establishing shot* van de omgeving, waarbij de gehele groep vrouwen en Furiosa in beeld is).¹⁵⁹ Deze twee series van shot/reverse-shots (shots 5-9 en shots 10-15) zijn in beeld gebracht met medium close-ups of close-ups. Deze camera-afstand is volgens Bordwell en Thompson gebruikelijk voor het in beeld brengen van een dialoog, waarbij de aandacht ligt op

¹⁵⁶ Bordwell, 38. Bordwell ontleent dit aan Kristin Thompsons uitwerking van de vier-akten structuur in haar boek *Storytelling in the New Hollywood*.

¹⁵⁸ Bordwell en Thompson, “Film Art”, 239. bij een *eyeline match* kijkt een persoon in shot A naar iets buiten beeld en is in shot B datgene te zien waar de persoon naar keek. In geen van de shots is zowel de kijker als het bekeken aanwezig

¹⁵⁹ Ibidem. Bij een *re-establishing shot* wordt de gehele ruimte van de scène opnieuw in beeld gebracht.

gezichtsuitdrukking en emotie van de personages.¹⁶⁰ In de dialoog tussen Furiosa en de stamvrouwen wordt gesproken over het verleden, vindt er een hereniging plaats en praten de vrouwen snel bij over wat er is gebeurd in de tijd dat ze uit elkaar waren. Het camerawerk in deze shots, waarbij het zwaartepunt ligt op close-ups, stelt de kijker in staat de emoties (in dit geval verdriet) van de personages, in het bijzonder van Furiosa, te registreren. Deze aandacht voor de emotionele gesteldheid van de personages, die duidelijk zichtbaar in beeld wordt gebracht, fungeert als indicator voor het dramagenre.



Afbeelding 9 – shot/reverse-shot patroon in de tweede scène. Furiosa in gesprek met de stamvrouwen.

Muziek en emotie

De muziek in deze scène draagt net als het camerawerk bij aan de indicatie dat het hier om drama gaat. Gedurende de dialoog in deze scène, die bij shot 1 start en eindigt bij shot 22 (zie shotanalyse, bijlage 3), speelt muziek een sturende rol. De zachte, klassieke orkestmuziek op de achtergrond (non-diëgetisch) is droevig en dramatisch en valt op momenten stil. Tijdens deze korte stiltemomenten, zijn de diëgetische geluiden beter te horen. Bijvoorbeeld in shot 4, wanneer Furiosa en de vrouw elkaar omhelzen. De vrouw maakt snikkende en verzuchtende geluiden en zegt: “Dit is onze Furiosa”. Het wegvallen van de muziek tijdens dit shot zorgt ervoor dat dit emotionele moment wordt benadrukt. Kleine veranderingen in de muziek ondersteunen gedurende de scène het narratief. Zo verandert de muziek in shot 10 subtiel (meer dramatisch van toon) als de vrouwen vragen wat er met Furiosa’s moeder is gebeurd, waardoor de indruk wordt gewekt dat er iets ergs gebeurd is. Dit vermoeden wordt bevestigd in shot 11 en 12, als Furiosa vertelt dat haar moeder is gestorven en de muziek op dat moment aanzwelt.

Maar niet alleen tijdens de dialoog speelt muziek een betekenisvolle rol. Gedurende de gehele scène bestaat de geluidsband uit dramatische, klassieke muziek, voornamelijk op de achtergrond hoorbaar. Veranderingen in deze muziek, zoals het wegvallen of aanzwellen ervan, of het veranderen van de sfeer en toon (van orkest naar enkel strijkers of pianotonen, van dramatisch naar vrolijk of juist naar melancholisch), onderstrepen en/of versterken wat er in de

¹⁶⁰ Idem, 195; Bordwell, 119, 133.

shots gebeurt. De muziek benadrukt de dramatische elementen: er is een *sneaking-out* (wegebben) van de muziek wanneer de vrouwen van de stam twee mannen (Nux en Max) uit de War Rig zien stappen (shot 17-18, zie afbeelding 10), er klinken vrolijke, lichte pianotonen als de oudere stamvrouwen de jonge meisjes ontmoeten (shot 19-20) en melancholische muziek (strijkers) zwelt aan als de stamvrouwen Furiosa vertellen dat “The Green Place” niet meer bestaat. Muziek is dus een opvallend element in deze scène. Dit wordt nog duidelijker uit de geluidsband van shots 20, 21 en 22.



Afbeelding 10 – shots 17 en 18. De meisjes stappen uit de War Rig.

Shots 20, 21 en 22 zijn de drie langste shots in de scène (respectievelijk 27, 36 en 16 seconden) waarin veel gebeurt op het gebied van cinematografie en geluid. In shot 20 komen de meisjes vanaf de War Rig naar de stamvrouwen gelopen (zie afbeelding 11). De twee groepen ontmoeten elkaar en bestuderen elkaar nieuwsgierig, waarbij wordt gelachen en instemmend wordt gemompeld. De stamvrouwen hebben hun hoofdoeken afgedaan. Op het moment dat de ontmoeting plaatsvindt, verandert de muziek van toon: aan de dramatische muziek zijn zachte, hoge, ritmische pianotonen toegevoegd. Het is vrolijke muziek. De stamvrouwen bekijken de meisjes en vragen Furiosa: “Waar heb je zulke wezens gevonden? Zo zacht”.¹⁶¹ De betrekkelijke lichtheid van dit moment wordt ondersteund door de veranderde, opgewekte muziek en door de instemmende geluiden die de vrouwen maken.

Muziek en camerawerk versterken elkaar gedurende shot 20. Zo verandert de camera van afstand door in- en uit te zoomen (*medium shot*, *medium close-up* en *medium long shot* wisselen elkaar af) en zit er verandering in het beeld door pan- en tilt bewegingen, soms gecombineerd met in- of uitzoomen. De camera beweegt zich hierdoor als het ware door de groep heen (alsof de kijker onderdeel van deze groep uitmaakt, zie afbeelding 11). Het shot eindigt als Furiosa zegt “Ik wil het ze graag laten zien” en de stamoudste hierop verbaasd reageert. De dialoog loopt door (*dialogue overlap*) naar shot 21 (stamoudste: “Wat wil je ze laten zien?”).¹⁶²

¹⁶¹ “Where did you find such creatures? So soft” (zie bijlage 3).

¹⁶² Bordwell en Thompson, 276. Een *dialogue overlap* wordt vaak gebruikt in een *shot/reverse-shot* gesprek en zorgt ervoor dat er een soepelere visuele overgang is. De dialoog loopt dan gewoon door, ook al is er een *cut* gemaakt.



Afbeelding 11 – Shot 20 is een langer shot waarbij camera-afstand en camerabeweging steeds veranderen. De camera beweegt zich als het ware door de groep.

In shot 21 zorgt de geluidsband voor dramatische effecten, wat volgens Bordwell en Thompson de reactie van de kijker op bijbehorende de beelden stuurt.¹⁶³ Wanneer Furiosa vertelt wat ze de meisjes wil laten zien (“Thuis... The Green Place”) en de stamvrouwen stil blijven, valt ook de muziek abrupt stil. De muziek start weer na ongeveer tien seconden, maar is veranderd van toon. Terwijl de meisjes praten over “die enge plek met die kraaien”, wordt de muziek op de achtergrond spannender (de muziek ondersteunt de vertelling) en wanneer de stamvrouwen uitleggen dat The Green Place is verwoest, wordt de muziek door toevoeging van strijkinstrumenten melancholisch.

Geluidsperspectief

Nog opvallender dan de muziek is in dit shot echter een ander element van de geluidsband: de manier waarop de dialoog is weergegeven. Terwijl de vrouwen vertellen wat er met The Green Place is gebeurd, zoomt de camera in op Furiosa tot close-up (zie afbeelding 12). De stemmen van de vrouwen beginnen zich los te maken van het beeld: ze verschuiven van *onscreen* naar *offscreen*, klinken als een fluistering of als een echo in de verte en lopen door elkaar.¹⁶⁴ Hierdoor is niet meer te bepalen wat door wie wordt gezegd. De stemmen krijgen afstand en verplaatsen zich van de realiteit naar het hoofd van Furiosa: de kijker hoort wat zij hoort, zit op dat moment in háár hoofd. Wat in de eerste scène bij Max gebeurde met een *dizzy view*, gebeurt hier met het geluid: er is een verplaatsing naar het geluidsperspectief van Furiosa (de kijker deelt haar perspectief). Bordwell en Thompson noemen dit een (*auditory*) *perceptual*

¹⁶³ Bordwell en Thompson, 285. “The orchestral music guides our response to the images”.

¹⁶⁴ Ibidem. *Onscreen* en *offscreen* is een distinctie binnen diëgetisch geluid. Bij *onscreen* geluid ligt de bron in het beeldkader, bij *offscreen* geluid zien we de bron van het geluid niet in beeld, de bron ligt dan buiten het beeldkader.

subjectivity, waarbij de kijker het geluid hoort zoals het personage dit hoort; een *point-of-view* van geluid.¹⁶⁵

Op dit moment is er door deze kanteling in geluidsperspectief tevens een omwenteling in het vertelperspectief. De kijker is nu sterk bij Furiosa betrokken. Het is de start van “the darkest moment”: alle hoop is verloren en Furiosa heeft haar doel niet bereikt. Vanaf dit moment heeft de kijker zich verplaatst naar het perspectief van Furiosa, ook al zijn de shots geen visuele *point-of-views*).¹⁶⁶ In shot 22 loopt Furiosa terneergeslagen weg van de groep nadat ze de vrouwen hoorde zeggen: “Wij zijn als enigen overgebleven”. De muziek, die tijdens dit shot verder aanzwelt, komt hier tot een auditieve climax. De vioolstreken in de muziek worden steeds luider en blijven dan als enige klanken over. Ze lopen parallel aan de beweging van Furiosa: de vioolstreken symboliseren haar voetstappen.

Door deze non-diëgetische muzikale begeleiding bij het beeld verplaatst de kijker zich dus sterk naar Furiosa’s emoties (naar haar perspectief). De muziek werkt als een manier om de kijker bewust te maken van háár gevoel, als een symbool voor haar innerlijke wanhoop. Aan het einde van het shot stopt de muziek plots, waardoor hoorbaar is dat Furiosa naar adem hapt. Ze is in de richting van de camera gelopen en in *medium close-up* zichtbaar, waardoor haar gezichtsuitdrukking goed te zien is (droevig, verslagen, leeg). Na een korte stilte (ongeveer tien seconden) begint de dramatische muziek weer en loopt Furiosa rechts het beeld uit. De vrouwen kijken haar na (zie afbeelding 13).



Afbeelding 12 – Shot 21. We verplaatsen ons gedurende het shot naar het perspectief van Furiosa door de geluidsband en door het inzoomen naar close-up.

¹⁶⁵ Idem, 95. Wat de vraag oproept of de kijker Furiosa nu mag beschouwen als (tweede) protagonist.

¹⁶⁶ Ibidem. Bij een visuele *point-of-view* is in de shots te zien wat het personage ziet. De kijker verplaatst zich dan letterlijk in het personage en kijkt door diens ogen.



Afbeelding 13 – Shot 22. Furiosa loopt weg van de groep richting de camera en verdwijnt rechts uit beeld.

Nadat Furiosa aan het einde van shot 22 is weggelopen, volgt een drietal shots (shots 24-25-26) waarin de kijker haar ziet instorten: ze strompelt door het zand, maakt haar armprothese los en zakt op haar knieën in elkaar. Opvallend aan deze shots is dat alleen Furiosa in beeld te zien is in een weidse omgeving (zie afbeelding 14). De shots lopen van *medium long-shot* (shot 24), naar *long-shot* (shot 25) en *extreme long-shot* (shot 26), waardoor de leegte om haar heen nog duidelijker in beeld is gebracht: Furiosa is (even) als enige zichtbaar in een eindeloos woestijnlandschap (hoewel we weten dat de anderen zich niet ver bij haar vandaan bevinden). Deze cinematografische techniek heeft als effect dat er een associatie ontstaat met eenzaamheid en (existentiële) wanhoop. De begeleidende melancholische muziek is luid en Furiosa schreeuwt en huilt (in shot 25-26). Haar schreeuw loopt over in de muziek, waardoor non-diëgetisch en diëgetisch samenvloeien. Aan het begin en einde van deze drie shots zien we Max in close-up, die vanuit de War Rig naar haar kijkt (shot 23 en shot 27).

In al deze shots dragen geluidsband en camerawerk bij aan een indicatie van genre: de dramatische en melancholische muziek, het huilen en schreeuwen, de inhoud van de dialoog, het narratief (dramatisch verleden, hereniging, het verliezen van hoop), de close-ups waarin emotie centraal staat en tot slot het beeld van de totale emotionele instorting van Furiosa. Dit alles wijst in de richting van het dramagenre.¹⁶⁷



Afbeelding 14 – Shots 24, 25 en 26. Furiosa loopt weg en stort in het zand.

¹⁶⁷ Als we uitgaan van de bekende conventies van het drama waarin tragische of emotioneel ingrijpende gebeurtenissen ook emotioneel worden weergegeven en centraal staan.

Furiosa als protagonist

Als de scène in zijn totaliteit wordt bekeken, kan worden geconcludeerd dat het zwaartepunt in beeld en geluid volledig op Furiosa als protagonist is komen te liggen. Zij is in vrijwel elk shot aanwezig (in 24 van de 27 shots), terwijl Max maar in twee van de 27 shots in deze scène te zien is, wanneer hij naar háár kijkt. Hierdoor is zij ook in deze twee shots nog steeds het middelpunt van de aandacht. Daarnaast wordt de kijker in deze scène veelvuldig bij haar perspectief betrokken. Furiosa als vrouw staat centraal in deze scène, die overigens gedomineerd wordt door vrouwen. Furiosa komt met een groepje jonge vrouwen (de “breeders”) aan bij haar oude stam, die volledig bestaat uit vrouwen (de stam heet “De Vele Moeders”).¹⁶⁸ De stamvrouwen wantrouwen Max en Nux omdat het mannen zijn (stamoudste: “Wie zijn die mannen?, Furiosa: “Ze zijn betrouwbaar, ze hebben ons geholpen”), terwijl de meisjes met open armen worden ontvangen.

De film MAD MAX: FURY ROAD wordt door enkele critici vanwege deze dominante rol van Furiosa in het narratief (regisseur Miller verlegt het zwaartepunt van de vertelling in deze film van Max naar Furiosa),¹⁶⁹ beschouwd als een feministische film, of tenminste als “female empowered”.¹⁷⁰ Hoewel dit geen genre op zich is, kan de-vrouw-als-protagonist in *deze* film worden gezien als een reactie op de conventies van het actiegenre, waarin de Mad Max-films – met Max altijd als de actieheld - door zovelen zijn geplaatst. Het is een duidelijke “afwijking” van de eerdere Mad Max-films, waarin een dergelijke *dominante* rol voor vrouwen (en een vrouwelijke protagonist) niet was weggelegd.¹⁷¹ Het is vanwege de syntax van de eerdere Mad Max-films, dat de kijker de verwachting heeft dat Max de (enige) protagonist zal zijn.¹⁷²

De setting van een avonturenfilm

De locatie, kostuums en make-up geven - naast hierboven besproken camerawerk en muziek - eveneens nog enkele genre-indicaties in deze scène die zich geheel afspeelt in een uitgestrekt woestijnlandschap, zonder water en zonder groen. De stamvrouwen dragen kostuums die het midden houden tussen militaire outfits en nomadenkledij. Hun kleding is donker, oud en verweerd, ze dragen meerdere lagen, hebben laarzen aan en doeken rondom hun hoofd en om hun nek. Een aantal van hen hebben vliegeniersbrillen en grote heup- en schoudertassen, of

¹⁶⁸ De maatschappijvorm van de oude stam lijkt, ook door de naam van de stam, op een matriarchaat.

¹⁶⁹ Furiosa komt in de zesde minuut van de film in beeld als personage en neemt al snel een positie in als belangrijke en op punten zelfs centrale protagonist.

¹⁷⁰ Zie bijvoorbeeld recensies van MAD MAX: FURY ROAD door Brian Tallerico, Peter Bradshaw, Ben Child en Richard Roeper (zie bronnenlijst, pagina 57).

¹⁷¹ Zo omschrijven Bordwell en Thompson de tweede Mad Max film: THE ROAD WARRIOR (1981), waarbij zij stellen dat het plot is georganiseerd rondom Max, dat hij het centrum is van de causale ketting van het plot (zijn doelen en conflicten zetten de film in gang), dat het meeste van de film beperkt is tot Max' kennis en dat Max in elke scène aanwezig is. Bordwell en Thompson, 100-101. In eerdere films zaten overigens wel sterke vrouwelijke personages, maar nooit waren zij dominant in het narratief of fungeerden zij als protagonist.

¹⁷² Zodat kijkers die geen kennis hebben van de eerdere Mad Max films, wellicht denken dat Furiosa in deze film de protagonist is en de titel “Mad Max” daarom verwarrend kunnen vinden.

wapens. Ze lijken alles wat ze nodig hebben bij zich te dragen. Hun gezichten zijn gebruind van de zon en vrijwel zonder make-up (zie afbeelding 15). Het kleurgebruik van de kostuums (kleuren bijna gelijk aan die van de achtergrond) zorgt ervoor dat de vrouwen als het ware “versmelten” met hun omgeving (de woestijn). De vrouwen rijden op motoren, waarvan enkelen met zijspan. De gehele setting in combinatie met kostuums en make-up sturen ons in de richting van het genre avonturenfilm op een exotische locatie.



Afbeelding 15 – Kostuums en make-up van de vrouwen en Furiosa.

Bij *Furiosa* gebeurt ook iets opvallends wat betreft kostuum en make-up: ze heeft gemillimeterd haar, draagt een mechanische, metalen armprothese en heeft zwarte smeervlekken op haar voorhoofd (zie afbeelding 15).¹⁷³ Verder is haar make-up zeer neutraal, haast afwezig. Haar armprothese is op meerdere momenten in de scène duidelijk zichtbaar, met name in shot 24 (zie afbeelding 14) waarin ze de prothese losmaakt en in het zand laat vallen, waarna haar verminking/handicap (haar gehele onderarm ontbreekt) goed te zien is. Dat ze een onderarm mist wijst niet echt in de richting van een bepaald genre, maar door de mechanische armprothese, in combinatie met de smeerolie op haar gezicht, lijkt de grens tussen mens en machine enigszins te vervagen. Dit kennen we het best van het sciencefiction genre.

Reflectie

In deze scène is wederom, op basis van de analyse van semantische elementen, een aantal herkenbare genres naar voren gekomen: de dramafilm (geluidsband, dialoog en camerawerk), de avonturenfilm (setting, kostuums en make-up), de feministische film (narratief, vertelperspectief en personages/protagonist) en de sciencefiction (kostuums en make-up van *Furiosa*). Wanneer wordt gekeken naar het narratief van deze scène lijkt de syntax van de dramafilm (in deze scène) het duidelijkst naar voren te komen, onder andere vanwege de aandacht voor verdieping van het personage *Furiosa* en haar emotionele strubbelingen.¹⁷⁴ Een

¹⁷³ Het is opvallend hoe *Furiosa* als personage is neergezet. Ze is niet afgebeeld als sekssymbool: niets benadrukt haar vrouwelijkheid echt (behalve misschien de strakke taillieriemen). Ze heeft geen lange haren, draagt geen make-up, heeft geen vrouwelijke kleding aan. Dit past ook weer bij het idee van de sterke vrouw en de feministische film.

¹⁷⁴ Het narratief (het verhaal van de scène) is als volgt te omschrijven: Een vrouw arriveert na een lange reis in haar geboorteplaats. Ze is als klein kind, samen met haar moeder, ontvoerd en wordt nu na bijna twintig jaar herenigd met haar oude clan. Haar moeder is kort na de ontvoering al gestorven. Ze heeft een groep jonge vrouwen meegebracht die in gevangenschap zaten en waarvoor ze hoopt in haar geboorteplaats een toekomst op te kunnen bouwen. Dan hoort ze van de vrouwen dat haar geboorteplaats is verwoest en dat wie er nog van de groep zijn overgebleven nu rondtrekken om te overleven. Na dit nieuws stort de vrouw in en laat zich huilend in het zand vallen.

indicatie voor het dramagenre is in deze scène dus zowel op semantisch als op syntactisch niveau te vinden.

Scène 3 – Slotscène: terug in de Citadel.

In deze derde scène van de analyse, de slotscène van de film, zijn Furiosa, Max, Nux en de meisjes weer teruggekeerd naar de Citadel waarvandaan ze in eerste instantie waren gevlucht (zie bijlage 1 en 2 voor een synopsis en sequentieanalyse). De achtervolgers zijn afgeschud en Immortan Joe, de leider van de Citadel, is dood. De scène speelt zich af binnen de Citadel.

Mens/machine

In scène twee van de analyse is de veranderende relatie tussen mens en machine al kort aangestipt. De vervagende grens tussen mens en machine, die in deze derde geanalyseerde scène verder wordt uitgewerkt, dient als onderbouwing van een indicatie voor het sciencefictiongenre. Gedurende deze gehele scène zijn hiervoor argumenten te vinden, maar ook in de gehele film is terug te zien dat mens en machine, of mens en object, “overlappen”: Max wordt gebruikt als bloedzak, de meisjes zijn fokvee/fokmachines, enkele vrouwen fungeren als melkmachines en liggen aan grote kolfapparaten, de War Boys zijn oorlogsmachines en spuiten zilveren verf op hun tanden (om “chroom” te worden) en bijna iedereen “leeft” in auto’s.

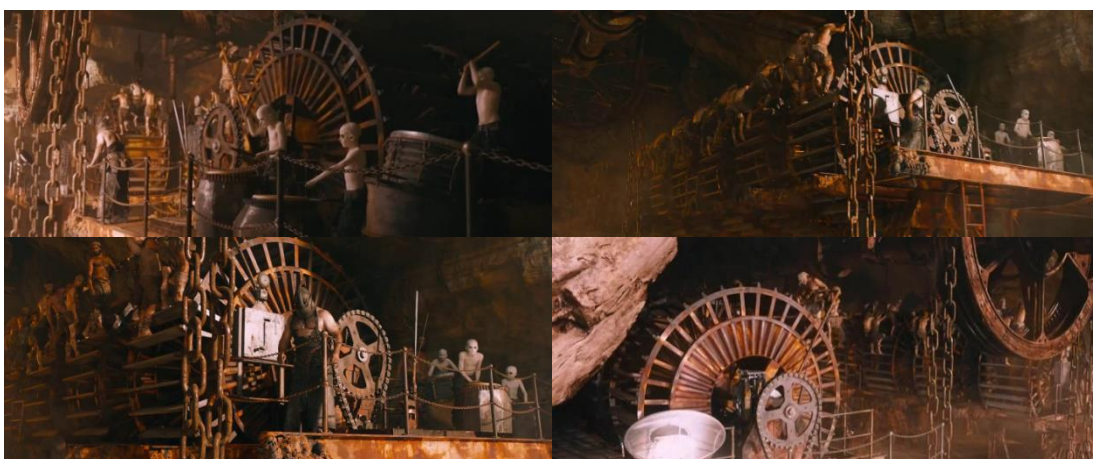
Auto’s spelen overigens een bijzondere rol in deze scène (en in de gehele film). Mens en auto zijn in de film zo nauw verbonden dat ze bijna één worden en de auto is essentieel geworden voor overleving. Daarnaast worden de auto’s vaak cinematografisch zo in beeld gebracht dat ze beschouwd kunnen worden als personages op zich, waarbij veel aandacht is uitgegaan naar detail.¹⁷⁵ Zo zien we in shot 7 van deze slotscène (zie afbeelding 16) de monstertruck waarin Max en Furiosa aankomen vanuit een lage camerapositie, waardoor de auto kolossaal en imposant in beeld wordt gebracht. De monstertruck bestaat uit een soort dubbel karkas dat is opgebouwd uit twee aan elkaar gelaste auto’s, met een enorme uitlaat aan de zijkant. Achterop de truck staan grote vlaggen en de opvallend grote motor bevindt zich aan de buitenkant van de auto, op de motorkap (shot 25, zie afbeelding 16). Het dashboard is bijzonder gedetailleerd, het is versierd met diverse logo’s en afbeeldingen, wat zichtbaar is in een aantal shots (o.a. shot 46). Tot slot wordt de monstertruck in shot 63 op het plateau omhoog gebracht, alsof het voertuig onlosmakelijk verbonden is met de inzittenden (ze stappen niet uit om omhoog te gaan), of een niet achter te laten “personage” is (zie afbeelding 16).

¹⁷⁵ In de shotanalyse heb ik daarom bij mise-en-scène ook gelet op de “make-up” van de voertuigen. De auto’s zijn vaak bijzonder gedetailleerd in beeld gebracht.



Afbeelding 16 – De auto als personage. Shot 7 (linksboven), shot 25 (rechtsboven), shot 46 (linksonder) en shot 63 (rechtsonder).

Maar er zijn nog een aantal andere opvallende voorbeelden te geven van de vervaging tussen mens en machine in deze derde geanalyseerde scène. Regelmatig zijn in deze scène shots te vinden van een soort grote machine, met tandwielen, kettingen en raden, die wordt aangestuurd door mensen. Vaak zijn de mensen slechts op de achtergrond zichtbaar, terwijl de machine in close-up te zien is (shots 4, 10, 34 en 52, zie afbeelding 17). Hierdoor is het lastig te bepalen hoe deze shots cinematografisch geplaatst moet worden: gaat het om close-ups (met de machine als uitgangspunt) of zijn het long-shots (waarbij het gaat om de afstand tot de mensen in het beeld).¹⁷⁶ Deze moeilijkheid in het bepalen van de focus in een shot (is de machine het belangrijkste, of de mensen, of allebei?) toont tevens de vervaging van de grens tussen mens en machine. Er kan steeds niet echt gesproken worden van de machine als achtergrond, aangezien deze zo opvallend onderdeel uitmaakt van de shots.



Afbeelding 17 – Shots 4, 10, 34 en 52. De grens tussen mens en machine vervaagt.

¹⁷⁶ Als we kijken naar de omschrijving van de camera-afstanden door Bordwell en Thompson, zien we dat zij “de mens” als uitgangspunt nemen om de afstand te bepalen: bij een extreme long-shot is de mens niet zichtbaar of heel klein, een medium long-shot is vanaf de knie, medium close-up is vanaf de borst en bij een close-up zien we het gezicht, handen of voeten. Bordwell en Thompson, 195.

In shot 10, 34 en 52 is duidelijk te zien dat de raden en tandwielen worden aangedreven door mensen. Zij maken onderdeel uit van de machine die door de beul-figuur wordt bestuurd (zie shot 34, afbeelding 17). In shot 52 (uitvergroot in afbeelding 18) is zelfs te zien dat er onder het rad geen platform zit: als de mensen vermoeid zouden raken of uit zouden glijden, vallen ze in de diepte. De gezichten van de mensen zijn niet of nauwelijks zichtbaar. Daarvoor zijn ze te ver weg. Links op het rad is zelfs een man te zien met een soort masker, wat hem dehumaniseert (zie afbeelding 18). Het kleurgebruik tot slot draagt eveneens bij aan het wegvallen van de distincties tussen mens en machine. De grote machine is donker en roestbruin en de delen van het shot waarin mensen zichtbaar zijn, zijn vaak donkerder dan de rest van het shot (er komt geen licht bij de mensen), waardoor mens en machine als het ware versmelten.¹⁷⁷

Deze overlap van mens en machine is terug te vinden binnen het sciencefiction genre. Denk aan films als THE TERMINATOR (1984), I ROBOT (2004), ROBOCOP (1987), BLADERUNNER (1982) of THE MATRIX (1999), waarin mensen eigenschappen van machines overnemen, of machines (zoals robots of cyborgs) juist menselijke eigenschappen toegekend krijgen. De semantiek van deze scène wijst op dit punt dus in de richting van het sciencefictiongenre.



Afbeelding 18 – De mensen in het shot versmelten met de machine en worden gedehumaniseerd.

Leider, heldin, verlosser

Hoewel bovenstaande shots in de richting van het sciencefictiongenre wijzen, zit er in deze scène ook een aantal shots dat ons een andere kant op stuurt wat betreft genre. Zo fungeren onder andere muziek en setting als sterke indicatoren dat het hier wellicht ook om een epische film gaat.¹⁷⁸ Deze claim wordt hieronder beargumenteerd.

¹⁷⁷ Overigens is dit gebruik van donkere shots en gebrek aan licht, vooral terug te vinden in het horrorgenre.

¹⁷⁸ "Epics/Historical Films often take an historical or imagined event, mythic, legendary, or heroic figure, and add an extravagant setting and lavish costumes, accompanied by grandeur and spectacle and a sweeping musical score. They are expensive and lavish to produce, because they require elaborate and panoramic settings, on-location filming, authentic period costumes, inflated action on a massive scale and large casts of characters". Zie: "Epicsfilms", Filmsite, geraadpleegd 28 oktober 2015, <http://www.filmsite.org/epicsfilms.html>.



Afbeelding 19 – Shots 44, 48, 53 en 71.

In deze derde geanalyseerde scène is Furiosa teruggekeerd in de Citadel. Immortan Joe is dood en er is dan ook een nieuwe leider nodig. In de scène wordt duidelijk dat de handlangers van Immortan Joe zich terugtrekken na het bericht van zijn dood en dat het volk Furiosa uitroept tot nieuwe leider (vanaf shot 32, zie bijlage 3, pagina 87). In meerdere shots is Furiosa in beeld letterlijk boven het volk geplaatst en wordt zij als een heldin of verlosser ontvangen. Met name in shot 32 wordt dit duidelijk (zie afbeelding 20), hierin bestaat de geluidsband uit epische muziek in combinatie met opgewonden en luid gejuich en geroep van het volk: “Furiosa! Ze is terug! Furiosa!”. Ze wordt omhoog gehouden en ondersteund door Max, alsof hij haar aan het volk presenteert.



Afbeelding 20 - Shot 32 (links) met een grootse, panoramische setting en shot 60 (rechts) waarin Furiosa door Max omhoog wordt gehouden en aan het volk wordt gepresenteerd.

De extravagante panoramische setting (bijvoorbeeld shot 60, zie afbeelding 20), de mensenmassa, de constante aanwezigheid van epische muziek en het langdurig joelen, scanderen en juichen van de menigte geeft deze scène een episch karakter, dat op momenten zelfs aandoet als een Bijbelse vertelling. In shots 54 en 55 bijvoorbeeld, reikt het volk (soms afgebeeld als melaatsen, zie afbeelding 21) de armen uit naar hun “verlossers”: Furiosa en de meisjes. En in shot 57 worden de waterkranen geopend: het volk heeft weer water en drommen mensen verzamelen zich juichend en met open armen onder de waterval om te drinken (shots 58 en 61, afbeelding 22).



Afbeelding 21 – Shots 54-55. Het volk reikt de armen uit naar hun “verlossers”. Aan het einde van shot 55 zien we een “melaatse”.



Afbeelding 22 – Shot 58 en 61. Het volk verzamelt zich bij de waterval.

De hierboven besproken beelden uit deze scène gronden het idee van de epische film, maar de geluidsband speelt hierin een nóg grotere rol. Op het moment dat het lijk van Immortan Joe door Max aan diens handlangers en aan het volk wordt getoond, start er dramatische orkestmuziek op de achtergrond. Men is verlost van de tirannieke leider en de menigte slaakt luide kreten van opwinding en blijdschap. De muziek blijft in volume toenemen en wanneer Furiosa als nieuwe leider, heldin en verlosser bekend is gemaakt, smelten de non-diëgetische muziek en het diëgetische geluid van de menigte samen (vanaf shot 24, zie bijlage 3). De muziek en het geluid overstemmen elkaar en ondersteunen elkaar tegelijkertijd. De menigte scandeert opgewonden Furiosa’s naam, waarbij de muziek gedurende acht shots stilvalt (18 seconden, van shot 32 tot shot 40. Bij shot 40 is een *sneaking in* van muziek).

Dit in elkaar overvloeien van geluid en muziek doet zich een aantal keer voor in deze scène en versterkt bij de kijker het gevoel dat dit een epische film is. In shot 56-57 en 58, als het water begint te stromen, wordt in de geluidsband toegewerkt naar een climax: muziek, gejoel van de menigte en geruis van de waterval zijn nauwelijks nog van elkaar te onderscheiden. De muziek zwelt verder aan om de geluiden van de mensenmassa en het water te kunnen overstemmen, blaasinstrumenten en strijkers worden toegevoegd, het volume neemt toe, de mensen juichen, het water klettert op de rotsen, Furiosa staat op een plateau boven de menigte, haar gezicht is gehavend en bebloed, de mensen blijven joelen onder de waterval, de muziek wordt nóg luider, ritmische drums en trommels klinken steeds harder. Aan de muziek worden voortdurend elementen toegevoegd aan het orkest: drums, trommels, een mannenkoor (zie bijlage 3). In deze scène kan ook de geluidsband dienen als onderbouwing van de claim voor een epische film.

Bloed, beulen en zombiekinderen

Op semantisch niveau zijn in deze scène van de film tot nu toe al genre-indicaties gevonden voor het sciencefictiongenre en voor de epische film. Maar ook van het horrorgenre zijn semantische elementen te vinden, zoals half-levendens (War Boys), spierwit geschminkte kindjes (die eruitzien als zombies), beulen, bloed, mismaakte mensen, marteling en het lijk van Immortan Joe. Kostuums en make-up dragen met name bij aan een associatie met het horrorgenre. In een aantal shots van de beulen bijvoorbeeld (shot 11, 22, 51, zie afbeelding 23 en 24) dragen zij angstaanjagende, gesloten maskers en kappen, die doen denken aan maskers uit horrorfilms als HALLOWEEN (1978), FRIDAY THE 13TH (1980) of THE STRANGERS (2008).



Afbeelding 23 - Shot 11 uitvergroet. De beulen dragen "horrormaskers".



Afbeelding 24 – Shot 5, 11, 21 en 51. De beulen.

In de scène zijn verder magere, lijkleke, wit geschminkte kinderen te zien, met kale hoofden en zwarte kringen om hun ogen, waardoor ze lijken op skeletten, half-doden, zombies (afbeelding 25 en 26). Deze jongetjes zullen later in hun leven War Boys worden van Immortan Joe (zie afbeelding 27): *killing machines*. Door hun witte kleur contrasteren ze sterk met de donkere, roestbruine achtergrond (afbeelding 26). Bij de jongetjes zit een bleek, mismaakt mannetje met een slangetje door zijn neus. Hij heeft buitengewoon kleine armpjes en beentjes (focomelie

syndroom),¹⁷⁹ een rossige baard en is vrijwel naakt, op een grote ketting om zijn nek na (eenzelfde als de beulen om hun middel dragen). Hij heeft de leiding over de jongetjes, die hem gedurende de scène steeds vragend aankijken om zijn reactie te peilen op de dood van Immortan Joe en de komst van Furiosa als nieuwe leider.



Afbeelding 25 – Shot 37. Het mismaakte mannetje.



Afbeelding 26 – De lijkbleke jongetjes, die later in hun leven War Boys zullen worden. Hun ogen zijn zwart gemaakt en op de rand van het plateau zijn skeletjes zichtbaar (middelste shot).



Afbeelding 27 – War Boy Nux (links) en groepje War Boys (rechts).

In shot 20 van deze scène toont Max het lijk van Immortan Joe, dat bedekt was met een witte doek. Het shot duurt slechts één seconde waarbij vanuit een medium shot (shot 19) naar een close-up van het lijk wordt gesneden (shot 20, zie afbeelding 28). Het gezicht van Joe is grijs, bijna blauwig, en zijn lange grijze, pluizige haar hangt naar beneden. Zijn kaak is eraf en zijn gezicht bebloed. Zijn ogen zijn open. Hij heeft een wit, astronaut-achtig kostuum aan met knopen, spelden en buttons erop. Het beeld is angstaanjagend, met name vanwege het

¹⁷⁹ Ook wel bekend als het softenon-syndroom of zeehond-misvorming. Focomelie is een aangeboren afwijking/misvorming waarbij de één en/of benen ontbreken. De handen en/of voeten zijn dan rechtstreeks aan de schouders of heup verbonden. "Focomelie," Mens en gezondheid, geraadpleegd 6 november 2015, <http://mens-en-gezondheid.infonu.nl/ziekten/114563-focomelie-aangeboren-misvorming.html>.

ontbreken van de kaak. Verderop in de scène, als Max het lijk van Joe vanaf de auto in het zand tussen de menigte heeft gegooid, duikt de massa op Immortan Joe's lichaam, trekt dit uit elkaar en paradeert rond met zijn ledematen (zie afbeelding 28).



Afbeelding 28 – Het lijk van Immortan Joe (links, shot 20) en de menigte die zijn lichaam uit elkaar haalt (rechts, shot 31).

In deze scène zitten, met name op het gebied van kostuums, make-up en kleurgebruik, duidelijke elementen uit het horrorgenre. Dit zien we gedurende de hele film regelmatig: in de semantiek van de scène én van de gehele film zijn argumenten te vinden die onderbouwen dat het hier om een horrorfilm gaat (zie bijlage 5).

Beheers het water, beheers het volk

Tot slot is in deze scène, net als in de proloog, de claim te maken dat het hier gaat om een post-apocalyptische film.¹⁸⁰ In en rondom de Citadel is het droog, stoffig en is er weinig begroeiing. Het volk draagt voddën: gescheurde, oude, verweerde kleding en loopt op blote voeten (shots 47 en 58, zie afbeelding 30). In meerdere shots is te zien hoe het volk grote hoeveelheden spullen bij zich draagt omdat het waarschijnlijk geen vaste basis of thuis heeft. De mensen dragen tenten, manden, potten, doeken en schalen bij zich. Dit alles wijst nog niet per se in de richting van een post-apocalyptische setting, maar het feit dat water zeer schaars is en dat de verschaffing ervan altijd gecontroleerd is door tirannieke leiders als Immortan Joe, wel.¹⁸¹ In het eerste deel van de film (vanaf minuut 9.48) roept Immortan Joe vanaf zijn “balkon” uit over het volk: “Raak niet verslaafd aan het water, het neemt je in zijn greep... en zijn afwezigheid zal je kwellen”. Dit zegt hij nadat hij de waterkraan een aantal seconden heeft openzet en de menigte bezeten op het water is afgerend. Beheers het water, beheers het volk, lijkt hier de opvatting.

In de geanalyseerde slotscène wordt de kraan, nadat Furiosa als leider is opgestaan, opengezet door een groepje vrouwen (de “melkmachines”) en stroomt het water rijkelijk naar beneden (zie afbeelding 29 en 31). De setting van de shots in combinatie met de kostuums past bij de semantiek van een post-apocalyptische film.

¹⁸⁰ Ook formuleer ik de hypothese dat het genre van de post-apocalyptische film eveneens in MAD MAX: FURY ROAD is terug te vinden op syntactisch niveau.

¹⁸¹ Zie voor een korte definitie van dit sub-genre pagina 26 (proloog), voetnoot 142.



Afbeelding 29 – De Citadel als setting van de scène. Het water stroomt als een waterval naar beneden (rechts).



Afbeelding 30 – Shots 47 en 58. Het volk draagt een grote hoeveelheid spullen met zich mee.



Afbeelding 31 - De waterkraan wordt opgezet en het volk heeft weer toegang tot het water.

De epiloog

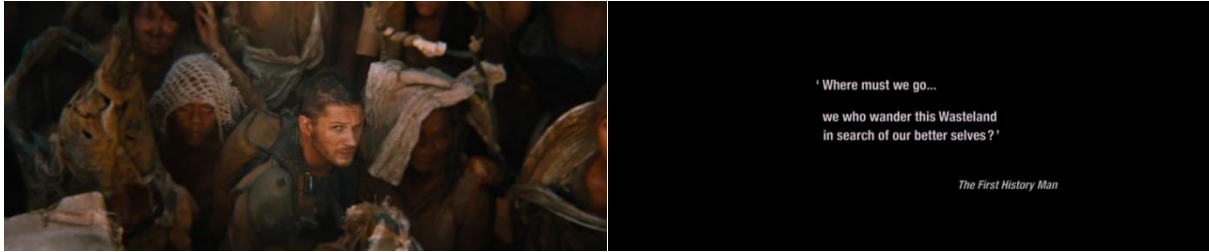
In de epiloog van een film worden vaak de losse eindjes aan elkaar geknoopt, subplots afgerond of wordt de stabiliteit van de situatie bevestigd, stelt Bordwell.¹⁸² De epiloog kan zeer kort zijn, wat het geval is bij die van *MAD MAX: FURY ROAD*. Hij bestaat uit slechts drie shots met een totale lengte van dertien seconden. Het beeld is zwart en er is geen geluidsband. Het enige wat nog in beeld wordt gebracht is een citaat, dat in delen wordt getoond (eerst het begin van het citaat, dan de aanvulling en tot slot in shot 3 de bron): “Where must we go... we who wander this Wasteland in search of our better selves?” *The First History Man* (zie afbeelding 32). De epiloog geeft echter meer stof tot nadenken dan dat het losse eindjes aan elkaar knoopt. De epiloog lijkt meer te maken te hebben met de syntax van de film. Het is het verhaal van de eerdere *Mad Max*-films en het verhaal van Max, die steeds weer verder trekt, op zoek naar zichzelf en die ondertussen anderen helpt (zie bijlage 1 en 2).¹⁸³ Dit is een syntactisch element (plotstructuur) dat we het beste kennen van de western: de “lonesome cowboy” die erop uit trekt en anderen helpt, waarna hij weer zijn eigen weg gaat.¹⁸⁴ In de laatste reeks shots vóór de epiloog vertrekt

¹⁸² Bordwell, 38.

¹⁸³ Zie bijvoorbeeld Bordwell en Thompson, 100-101.

¹⁸⁴ De typische western-held is volgens Bordwell en Thompson vaak geplaatst tussen twee thema's: “At home in the wilderness but naturally inclined toward justice and kindness, the cowboy is often poised between savagery and civilization”. De “good bad man” is vaak de protagonist (en de held) in de Western, die uiteindelijk besluit om te

Max, overeenkomstig de syntax van de western, uit de Citadel (zie afbeelding 32). Een onbekende toekomst tegemoet.



Afbeelding 32 – Max vertrekt uit de Citadel (links). Het citaat in de epiloog (rechts).

Reflectie

Net als in de andere twee geanalyseerde scènes zijn er in deze scène van de film *MAD MAX: FURY ROAD* verschillende genre-associaties gevonden. De scène wijst beslist niet in de richting van slechts één genre. Sciencefiction, de epische film, horror en post-apocalyptische film zijn voorbeelden van genres die in de semantiek van deze scène terug te vinden zijn. De vervaging tussen mens en machine als argument voor de sciencefiction (wat ook beschouwd kan worden als een argument voor het sciencefictiongenre op een meer syntactisch niveau), geluidsband en panoramische setting voor de epische film, kostuums en make-up voor het horrorgenre en tot slot de combinatie van setting en kostuums voor de post-apocalyptische film. De epiloog tot slot, geeft op semantisch niveau weinig argumenten voor een genre, maar geeft wel een indicatie voor de syntax van de gehele film en misschien zelfs van de gehele *Mad Max*-reeks, namelijk de western.¹⁸⁵

helpen tegen datgene dat in de film gepresenteerd wordt als een bedreiging voor stabiliteit en vooruitgang. Bordwell en Thompson, 338-339.

¹⁸⁵ Ook van de post-apocalyptische film is de syntax te herkennen, namelijk protagonist Furiosa die na een Apocalyps een nieuwe samenleving begint. De syntax van de western en de post-apocalyptische film komen samen in deze film door middel van de protagonisten: Max = syntax van de western, Furiosa = syntax van de post-apocalyptische film.

Hoofdstuk 5 - Conclusie

In dit onderzoek is gezocht naar een antwoord op de vraag tot welke inzichten op het gebied van genre Altmans model leidt, wanneer dit wordt toegepast op de film MAD MAX: FURY ROAD. Om op deze vraag een antwoord te kunnen geven is de aandacht allereerst uitgegaan naar een uitwerking van Altmans theorie en model in het theoretisch kader. Daarna is vanuit een neo-formalistische benadering een shotanalyse uitgevoerd van drie scènes uit de film. In deze conclusie wordt kort gereflecteerd op de resultaten uit dit onderzoek met betrekking tot de vraag van genre-toekenning aan de film MAD MAX: FURY ROAD en op de uitkomst wat betreft de bruikbaarheid van Altmans model, wanneer dit vanuit een neo-formalistische benadering met behulp van een shotanalyse wordt uitgevoerd.

MAD MAX: FURY ROAD....

Een episch achtervolgingsdrama, avontuurlijke post-apocalyptische actie-horror of feministische sciencefiction western?

In de shotanalyse is de aandacht uitgegaan naar feitelijke waarnemingen in drie scènes uit de film MAD MAX: FURY ROAD, door de mise-en-scène, cinematografie, editing en geluidsband te bestuderen. Dit leverde per scène al een grote hoeveelheid aanwijzingen op voor een breed scala aan genres: de post-apocalyptische film, de achtervolgingsfilm, de actiefilm, de horrorfilm, de avonturenfilm, de epische film, het drama en de sciencefictionfilm. Het viel hierbij op dat niet al deze genres even krachtig naar voren kwamen. Genre-indicaties werden regelmatig gevonden op basis van herkenbare semantische elementen (zoals door Altman omschreven): geluid, personages, onderwerp, objecten en bekende shots (setting), maar het semantische zwaartepunt wisselde per scène en vaak zelfs per shot.¹⁸⁶ De ene keer kon vooral op basis van geluid en camerawerk een genreclaim worden gemaakt (zoals bij de tweede geanalyseerde scène het geval was met dramatische muziek en cameravoering), een andere keer op basis van de setting (waarvan sprake was bij de claims over de post-apocalyptische film), of kostuums en make-up (bij de claim over het horrorgenre in de derde geanalyseerde scène). Geen enkele keer bleek slechts één genre representatief voor de gehele scène. Genreclaims konden vaak al op shotniveau tot stand komen, waardoor binnen één enkele scène in de richting van meerdere genres kon worden gewezen.

Daarnaast waren er ook genre-indicaties te vinden op een syntactisch niveau.¹⁸⁷ In

¹⁸⁶ Altman, 89.

¹⁸⁷ Hoewel het zwaartepunt in dit onderzoek lag op een semantische benadering, zijn er toch een aantal opvallende genre-elementen uit de analyse naar voren gekomen die als aanwijzingen kunnen dienen voor wat betreft de syntax van de film MAD MAX: FURY ROAD.

de openingsscène was een aanwijzing te vinden voor de syntax van de achtervolgingsfilm (zie pagina 27), in de tweede scène zorgde een combinatie van semantiek en syntax voor de claim dat het een dramagenre betreft (zie pagina 32) en in de eerste en de derde geanalyseerde scène wijzen terugkerende semantische en syntactische elementen in de richting van het post-apocalyptische genre (zie pagina 27 en 41).¹⁸⁸ Tot slot was op syntactisch niveau een indicatie te vinden van een genre dat door Altman bestempeld is als een “lasting fit” (een sterk genre waarbij semantiek en syntax overlappen en semantische elementen syntactische elementen worden), namelijk de western.¹⁸⁹

Hieruit wordt duidelijk dat MAD MAX: FURY ROAD zich niet in een “genrehokje” laat plaatsen. Hooguit kan gesteld worden dat bepaalde genres in de film sterker aanwezig waren dan andere, bijvoorbeeld wanneer meerdere semantische elementen in de richting van een bepaald genre wezen of wanneer er een koppeling was tussen semantiek en syntax. Er is in de film sprake van een opvallende gelaagdheid wat betreft genre: verschillende semantische elementen zijn met elkaar vermengd en deze semantische elementen vormen in combinatie met elkaar én met syntactische elementen een geheel. Deze gelaagdheid kan gekoppeld worden aan Altmans theorie over het *genrification process*, waarbij *adjective* genres aan *noun* genres worden toegevoegd of de twee worden samengevoegd tot een nieuw genre.¹⁹⁰ In MAD MAX: FURY ROAD worden zó vaak *adjective* genres toegevoegd, dat het niet meer te bepalen is wat het *noun* genre (het dominante genre) is, als dit er al is. Er ontstaat zo als het ware een opeenstapeling van *adjective* en *noun* genres.¹⁹¹

In MAD MAX: FURY ROAD is op zijn minst sprake van wat Altman *genre mixing* noemt, waarbij semantische elementen van het ene genre worden gecombineerd met syntactische elementen van een ander genre. In ieder geval kan worden gesteld dat het hier om een hybride genre gaat, maar wel op zo’n uitgesproken manier dat het combineren van genres bijna tot een thema is verheven.¹⁹² Tot slot kan op basis van de uitgevoerde analyse geconcludeerd worden dat de film een cinematografisch opgebouwd narratief is, met een grote

¹⁸⁸ Dat er in de openingssequentie een syntax te herkennen is van de achtervolgingsfilm is opvallend, omdat de openingssequentie volgens Elsaesser als een soort handleiding dient voor de gehele film, waardoor de verwachting wordt gewekt dat de film in zijn geheel het achtervolgingsgenre als dominant genre zal hanteren. Elsaesser, 115. Ook in de film als geheel komt het post-apocalyptische genre in semantiek en syntax terug.

¹⁸⁹ Voor zo ver dat op basis van dit onderzoek, waarvan de aandacht uit is gegaan naar semantische elementen, gesteld kan worden. Deze conclusie is dan ook meer een hypothese. Bij de western als “lasting fit”-genre zijn een aantal semantische elementen zo sterk verbonden geraakt met het genre dat deze syntactisch zijn geworden. Deze elementen zijn nog steeds herkenbaar als passend bij het westerngenre, ook al zijn ze in vorm veranderd: het paard is de auto geworden, de auto is de bestuurder geworden (Max) en Australië de setting. Het herkenbare syntactische narratief van de western is ook te herkennen in de film MAD MAX: FURY ROAD: Max, die alleen is, reist door een woestijn, helpt een groep mensen weer orde te scheppen en vervolgt na afloop weer alleen zijn reis.

¹⁹⁰ Altman, 50-51, 62-68.

¹⁹¹ Zo denken we in de openingssequentie eerst dat we een post-apocalyptische film gaan zien (proloog), dan herkennen we de achtervolgingsfilm (openingsscène) dan de drama (scène 2), de epische film, de horror en de sciencefiction (scène 3). Er worden dus steeds weer (*adjective*) genres aan (wat de kijker op dat moment denkt dat het *noun* genre, het dominante genre, is) toegevoegd.

¹⁹² Altman, 125-131, 142.

zorgvuldigheid op detailniveau. De film kent een rijke hoeveelheid beeldelementen die verschillende genre-indicaties geven.

Altmans model

Uit de analyse van MAD MAX: FURY ROAD is gebleken dat op basis van de geanalyseerde semantische elementen uit de drie geselecteerde scènes van deze film eigenlijk nauwelijks uitspraken gedaan kunnen worden die leiden tot de toekenning van slechts één genre. Daarvoor zijn de resultaten uit de analyse te divers en complex. Altmans model, waarin hij voorstelt om genre op een semantische én syntactische manier te benaderen, laat hiermee zijn doeltreffendheid voor genre-analyse zien: hoewel semantische elementen wel degelijk informatie verschaffen over genre(s), is deze informatie inderdaad niet toereikend genoeg om op de gehele film overtuigend een, of meerdere, genrelabel(s) te plakken. Althans niet wanneer deze semantische informatie geïsoleerd wordt gebruikt. Dit komt omdat er in de semantiek feitelijk tevéél wordt gezegd (in ieder geval bij deze film): de semantische benadering van MAD MAX: FURY ROAD heeft blootgelegd hoe inventief er in deze film gebruik wordt gemaakt van een grote hoeveelheid genre-elementen.

Er kan dan ook geconcludeerd worden dat er, zoals Altman stelt, een aanvullende benadering nodig is die de semantiek van de film overstijgt. Daarom is het van belang ook aandacht te hebben voor de syntactische (en idealiter ook de pragmatische) aspecten van de film. De drie niveaus (semantisch, syntactisch en pragmatisch) lijken inderdaad gecombineerd te moeten worden om tot zo helder en zorgvuldig mogelijke uitspraken over het genre/de genres van een film te kunnen komen. Voorts lijkt Altmans model vanwege deze drieledige benadering bij uitstek geschikt om (hybride) films te bespreken waarin op het gebied van genre, op de drie verschillende niveaus, veel gebeurt (variatie, vermenging, verandering, vernieuwing). Deze verschillende niveaus bevatten dan elk aanwijzingen over genre(s) van een film.

Altmans stelling dat het voor genrecritici van belang is het gekozen uitgangspunt te benoemen en zich te positioneren is eveneens relevant gebleken. Door in ieder geval de beperkingen aan te geven en duidelijk te maken waar in een analyse en/of beschouwing het zwaartepunt ligt, ontstaat meer helderheid over de totstandkoming van toekenning(en) van genre(s) aan een film. Critici van MAD MAX: FURY ROAD kenden bijvoorbeeld allemaal een ander genre aan de film toe, maar maakten niet duidelijk op basis van welke elementen zij dit deden. Hoe kwamen zij tot hun genredefinities? Waren zij niet gewoon op zoek naar het genre-element dat volgens hen het beste bij de film paste?¹⁹³ Altmans model is dan ook bruikbaar en relevant,

¹⁹³ Altman, 126-127, 223. Altman stelt dat critici vaak (in semantiek of syntax) op zoek zijn naar een “dominant” genre binnen een film. Een zo herkenbaar en duidelijk mogelijk voorbeeld van een genre, waardoor ze in staat zijn een genrelabel op een film te plakken, zelfs als er geen echt dominant genre is. Hierdoor kunnen meerdere critici tot een andere genredefinitie komen bij dezelfde film.

omdat het in staat stelt te verklaren op basis van welke elementen tot een genredefinitie is gekomen.

Uit dit onderzoek zijn ook een aantal aspecten naar voren gekomen die als kanttekening bij Altmans theorie en model geplaatst kunnen worden. Zo vertrekt Altmans model overwegend vanuit bestaande, krachtige, conventionele genres. Hierdoor is er sprake van een (onvermijdelijke) cirkelredenering omdat wordt geleund op definities van genres die zelf ook (historisch) veranderlijk zijn en daarom opnieuw bevraagd moeten worden: Altman neemt definities van genres aan, terwijl deze zelf ook ge(her)definieerd moeten worden.¹⁹⁴

Daarnaast schenkt Altman betrekkelijk weinig aandacht aan het filmproduct *zelf*, hij richt zich in zijn boek *Film/Genre* vooral op genre-toekenning door de industrie, critici of het publiek. Juist met een semantische/syntactische benadering echter, kan inzicht worden verkregen in de film zelf en hoe *daarbinnen* genres worden opengebrouwen, geïnnoveerd en uitgebreid. Tot slot uit ik mijn lichte kritiek op Altmans uitwerkingen van theorie en model, die ik op momenten beperkt acht. Zo is hij wat vaag en summier in zijn uitleg over de verbinding van een rituele- en ideologische benadering met semantische- en syntactische benadering en geeft hij weinig (en vooral enigszins gedateerde) voorbeelden van films die bijvoorbeeld innoveren op het gebied van genre, of films waarbij genres vermengd worden.¹⁹⁵ Ook zijn toelichting op het ontstaan van genres (het *genreification process*) is wat betreft vernieuwende en meer recente voorbeelden enigszins begrensd te noemen.¹⁹⁶

Model, benadering en methode: een vruchtbare verbinding

Een belangrijke deelvraag in dit onderzoek was op welke manier het neo-formalisme kan dienen als uitgangspunt voor het concretiseren van Altmans model, omdat Altman hiervoor zelf geen methodiek presenteert. Het neo-formalisme is vanwege de aandacht voor het filmproduct bij uitstek geschikt gebleken om Altmans semantische/syntactische model te implementeren. Binnen de film zelf liggen immers de (semantische en syntactische) elementen die tot genre-toekenning(en) kunnen leiden. De objectieve benadering van het neo-formalisme, waarbij zonder een vooropgesteld idee naar een film wordt gekeken en feitelijke informatie wordt verzameld die als aanwijzing dient, maakt het mogelijk te zien hoe een film als *MAD MAX: FURY ROAD* innoveert en bestaande genrenormen uitdaagt. Er is gekeken naar krachtige genre-

¹⁹⁴ Hoe kan je bijvoorbeeld zeggen dat een film tot het horrorgenre behoort, als de definitie van het horrorgenre eigenlijk ook niet onveranderlijk is en we dus niet met volledige zekerheid kunnen stellen wanneer we met het horrorgenre te maken hebben en wanneer niet. Tegelijkertijd kan je vrijwel onmogelijk iets zeggen over het genres/de genres/nieuwe genres van een film als je niet vanuit deze bestaande, krachtige, herkenbare genres vertrekt.

¹⁹⁵ Uiteraard rekening houdende met het feit dat Altmans boek in 1999 werd uitgebracht. Met recentere voorbeelden bedoel ik dus niet voorbeelden ná deze periode. Desalniettemin gebruikt Altman vooral veel voorbeelden van films uit de jaren '20, '30, '40 en '50.

¹⁹⁶ Hij noemt in zijn boek wel veel genres en sub-genres, maar ook hier beperkt hij zich in de *uitwerking* tot de meer conventionele genres, zoals de horror, musical, western, comedy en de biopic (biografische film).

elementen in de scènes, die claims op het gebied van genre mogelijk maakten. De neo-formalistische analyse van MAD MAX: FURY ROAD leverde hierdoor veel inzichten op met betrekking tot genre (zie hoofdstuk 4), met name wat betreft de genre-variëteit (elke geanalyseerde scène bevatte al meerdere genre-indicaties).

Op zijn beurt biedt Altmans model de mogelijkheid de neo-formalistische filmanalyse, die er vanwege het gebrek aan afbakening voor kan zorgen dat je als analist de weg kwijtraakt in een woud van feitenmateriaal, wat meer te structureren, om zo tot een zinvolle selectie van informatie te komen. De neo-formalistische benadering en Altmans semantische/syntactische model complementeren elkaar dan ook, zoals uit dit onderzoek is gebleken.¹⁹⁷

De shotanalyse heeft zich daarnaast als concrete methode om Altmans model met de neo-formalistische benadering te verbinden, eveneens geschikt getoond. De shotanalyse maakt Altmans semantische/syntactische model nauwkeuriger en zorgvuldiger, omdat er aandacht is voor aspecten die Altman buiten beschouwing laat, zoals kostuums en make-up, staging (beweging en acteerwerk), belichting en cinematografie, maar die wel degelijk betrekking hebben op de semantiek (de visuele bouwstenen van een film). Dit onderzoek heeft licht geworpen op de bruikbaarheid en effectiviteit van Altmans model, dat in combinatie met een neo-formalistische benadering en een shotanalyse als methode is geconcretiseerd.

Beperkingen en aanbevelingen

Hoewel de semantische benadering in combinatie met de neo-formalistische analyse wel wat inzicht heeft gegeven in de mogelijke syntax van MAD MAX: FURY ROAD, valt hierover op basis van de resultaten uit dit onderzoek nog relatief weinig definitief te zeggen: het formuleren van een of meerdere hypothese(n) over de syntax van de film is wel mogelijk, wat in de analyse en conclusie ook voorzichtig is gedaan. Een meer verdiepende analyse, waarin ook aandacht is voor de historische ontwikkeling van genres en voor mogelijke syntactische veranderingen binnen de Mad Max-reeks (de voorgaande films), zou bijdragen aan een completer beeld en het mogelijk maken nog meer uitspraken te doen over genre-toekenning aan de film MAD MAX: FURY ROAD. Daarnaast is vervolgonderzoek vanuit de pragmatische benadering aan te bevelen voor meer inzicht in de bruikbaarheid van Altmans driedelige model, zodat op alle niveaus naar de film wordt gekeken. Ook stelt een pragmatische benadering de analist in staat de film breder in te kaderen en te contextualiseren.¹⁹⁸

¹⁹⁷ Daarnaast zou Altmans model de neo-formalistische benadering aanvullen vanwege het zicht op andere invloeden (de context) die in het neo-formalisme achterblijven, maar in Altmans pragmatische benadering wel worden geadresseerd.

¹⁹⁸ Bijvoorbeeld door te kijken naar symboliek in de film (religieuze verwijzingen of maatschappijkritische elementen), genre-toekenning door verschillende kijkers met uiteenlopende kennis over genres (door middel van receptieonderzoek) of aandacht te besteden aan de rituele- en ideologische benadering (denk aan de indicatie van de

Het is ook van belang te benadrukken dat dit onderzoek, zoals in de hoofdvraag is opgenomen, specifiek heeft gekeken naar de inzichten op het gebied van genre bij één film, namelijk MAD MAX: FURY ROAD, een film die op het gebied van genre complex en innovatief is gebleken. Over de bruikbaarheid van Altmans model wanneer dit wordt toegepast op andere films, kunnen op basis van dit onderzoek geen harde uitspraken worden gedaan. Hiervoor is vervolgonderzoek aan te bevelen.¹⁹⁹

Tot slot kunnen beperkingen in mijn eigen kennis over genre ervoor hebben gezorgd dat ik semantische, maar vooral syntactische elementen van genre over het hoofd heb gezien. Deze beperking heeft er mede voor gezorgd dat er voor is gekozen Altmans model vooral op semantisch niveau te toetsen, waardoor mijn conclusie over de bruikbaarheid van Altmans model als *geheel* op basis van dit onderzoek nog niet volledig onderbouwd kan worden.

feministische film in de tweede geanalyseerde scène, welke niet als genre omschreven kan worden, maar wel te maken heeft met de bredere rituele- en ideologische context van de film MAD MAX: FURY ROAD).

¹⁹⁹ Zo zou het interessant zijn om te onderzoeken tot welke inzichten Altmans model leidt als het wordt toegepast op een film die zich gemakkelijker laat definiëren (of in ieder geval een hogere consensus kent wat betreft genre-toekenning, bijvoorbeeld omdat syntax en semantiek in de richting van hetzelfde genre lijken te wijzen).

Bronnenlijst

Altman, Rick. *Film /Genre*. Londen: British Film Institute, 1999.

---. "A Semantic/Syntactic Approach To Film Genre." In *Film/Genre*, door Rick Altman, 216-225. Londen: British Film Institute, 1999. Oorspronkelijk gepubliceerd in *Cinema Journal* 23.3 (1984).

Bordwell, David en Thompson, Kristin. *Film Art: An Introduction*. 9^e druk New York: McGraw-Hill, 2008.

Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press, 2006.

Elsaesser, Thomas. *The Persistence of Hollywood*. Florence: Taylor and Francis, 2012.

Grant, Barry Keith, red. *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas Press, 2003.

---. *Film Genre: From Iconography to Ideology*. New York: Wallflower, 2007.

Langford, Barry. *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh: Edinburgh U.P, 2005.

Neale, Steve. *Genre and Hollywood*. New York: Routledge, 2000.

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

Websites

Bradshaw, Peter. "Mad Max: Fury Road." Recensie van *Mad Max: Fury Road*, geproduceerd door George Miller. *The Guardian*, 11 mei 2015. Geraadpleegd 21 oktober 2015.

<http://www.theguardian.com/film/2015/may/11/mad-max-fury-road-review-tom-hardy>.

Grindon, Leger. "Review Film/Genre". Recensie van *Film/Genre*, geschreven door Rick Altman. JSTOR. Geraadpleegd 15 oktober 2015.

http://www.jstor.org/stable/1213754?seq=1#page_scan_tab_contents. Oorspronkelijk gepubliceerd in *Film Quarterly* 53.4 (2000).

Lane, Anthony. "High Gear: Mad Max Fury Road." Recensie van *Mad Max: Fury Road*, geproduceerd door George Miller. *The New Yorker*, 25 mei 2015. Geraadpleegd 21 oktober 2015. <http://www.newyorker.com/magazine/2015/05/25/high-gear-current-cinema-anthony-lane>

Tallerico, Brian. "Mad Max: Fury Road." Recensie van *Mad Max: Fury Road*, geproduceerd door George Miller. *RogerEbert.com*. Geraadpleegd 2 september 2015.
<http://www.rogerebert.com/reviews/mad-max-fury-road-2015>.

Roeper, Richard. "'Mad Max: Fury Road': Crazy chases, tough women in one of the best action movies ever." Recensie van *Mad Max: Fury Road*, geproduceerd door George Miller. *Suntimes* 14 mei 2015. Geraadpleegd 21 oktober 2015.
<http://entertainment.suntimes.com/movies/mad-max-fury-road-crazy-chases-tough-women-one-best-action-movies-ever/>

Google. "Mad Max: Fury Road Genre." Geraadpleegd 10 oktober 2015.
https://www.google.nl/webhp?sourceid=chrome-instant&rlz=1C1CHFX_n1NL578NL578&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=mad+max+fury+genre.

IMdB. "Mad Max; Fury Road." Geraadpleegd 10 oktober 2015.
http://www.imdb.com/title/tt1392190/?ref_=nv_sr_1.

MetaCritic. "Mad Max: Fury Road". Geraadpleegd 10 oktober 2015.
<http://www.metacritic.com/movie/mad-max-fury-road>.

Rotten Tomatoes. "Mad Max: Fury Road." Geraadpleegd 10 oktober 2015.
http://www.rottentomatoes.com/m/mad_max_fury_road/.

Wiki. "Mad Max: Fury Road". Geraadpleegd 10 oktober 2015.
http://madmax.wikia.com/wiki/Mad_Max:_Fury_Road.

Film

Mad Max: Fury Road. Film. Geregisseerd door George Miller. 2015; Australië, Kennedy Miller Productions, 2015.

Bijlagen

1. Synopsis MAD MAX: FURY ROAD

MAD MAX: FURY ROAD speelt zich af in een post-apocalyptisch Australië. Na een thermonucleaire ramp is de wereld in een woestijn veranderd en de beschaving ingestort. Max Rockatansky (Tom Hardy) wordt gevangen genomen door "War Boys", het leger van de tirannieke leider van een grote groep overlevenden, genaamd Immortan Joe. Max wordt naar de Citadel gebracht en daar gebruikt als bloedzak door een van de War Boys: Nux (Nicholas Holt). Ondertussen wordt Imperator Furiosa (Charlize Theron) door Immortan Joe in de War Rig (een grote truck) op weg gestuurd om benzine te verzamelen. Furiosa rebelleert echter tegen Immortan: ze bevrijdt een vijftal jonge vrouwen die door hem gevangen wordt gehouden als zijn "breeders" ("fokvee" voor een erfgenaam) en vlucht naar haar geboorteplaats (The Green Place) in de hoop op een betere toekomst.

Wanneer Immortan Joe ontdekt dat zijn vrouwen zijn verdwenen zet hij de achtervolging in. Een konvooi zit Furiosa op de hielen. Onderweg ontmoet zij Max, die nog steeds als levende bloedzak vastzit aan Nux. Max weet zich los te maken en te ontsnappen en vertrekt met Furiosa en de meisjes in de War Rig in de richting van een zandstorm. Max besluit Furiosa en de meisjes te helpen hun bestemming te bereiken, en omdat Nux (die onderdeel uitmaakte van het achtervolgingskonvooi) faalt de War Rig te stoppen en door Immortan Joe wordt achtergelaten, gaat ook hij met deze groep mee.

Als de groep aankomt bij Furiosa's oude stam, horen ze dat The Green Place is verwoest. Furiosa stort in als ze dit nieuws hoort, waarna zij en de vrouwen willen verder reizen op zoek naar een plek om een toekomst op te bouwen. Max oppert het idee om terug te gaan naar de Citadel. Het plan is om Immortan Joe, die nu niet aanwezig is om de Citadel te bewaken, van zijn troon te stoten. Furiosa en de vrouwen gaan akkoord en na een gevaarlijke terugtocht, waarbij ze door Immortan en de War Boys worden aangevallen, bereiken ze de Citadel. Joe hebben ze gedood en Furiosa kan als nieuwe leider opstaan. Ze wordt verwelkomd door het volk en door de achtergebleven War Boys. Max vertrekt weer, een onbekende toekomst tegemoet. De film bestaat vrijwel geheel uit één grote, gevaarlijke achtervolging door een *wasteland* met eindeloze zoutvlaktes en zandstormen.

2. Sequentieanalyse MAD MAX: FURY ROAD

Nr.	Tijd (min)	Sequentietitel	Inhoud
-		Aftiteling	Logo's van de productiemaatschappijen.
1	0.00-1.03	Proloog	Achtergrondinformatie. Uitleg over de Apocalyps: de aarde is verzuurd en de mens heeft de wereld vernietigd. Stem van Max.
2	1.03-3.22	Mad Max	<i>Cut</i> Introductie van Max. Hij kijkt uit over een woestijnen. Max pakt zijn spullen vlug en wordt achtervolgd door een groep voertuigen. We krijgen diverse flashbacks uit Max' verleden. De auto van Max wordt omver geblazen en Max wordt gevangen genomen. <i>Fade-out</i>
3	3.22-5.58	Bloedzak	<i>Cut</i> Max is in gevangenschap bij de half-levenden in de Citadel. Hij wordt geschoren en getatoeëerd en opgehangen als bloedzak. Als ze hem willen brandmerken weet hij zich los te maken en probeert te ontsnappen. Terwijl hij wegrent wordt hij getergd door beelden uit het verleden. De ontsnappingspoging van Max mislukt en hij wordt weer meegenomen. De sequentie eindigt met titel "Mad Max, Fury Road". <i>Fade-out</i>
4	5.58-11.22	Imperator Furiosa	<i>Cut</i> Introductie leider Immortan Joe en zijn War Boys. Aqua Cola (waterval verspilling). Toespraak Joe. We zien Furiosa als imperator. Zij vertrekt met konvooi, bestaande uit half-levenden/war boys op een missie. We zien dat Max weer gevangen zit, in een kooi, en fungeert als bloeddonor. <i>Fade-out</i>
5	11.22-14.35	"We are not things"	<i>Fade-in</i> Furiosa slaat met haar konvooi andere weg in, Immortan Joe wordt hiervan op de hoogte gesteld en hij ontdekt dat Furiosa zijn harem ("breeders") heeft meegenomen en probeert te ontsnappen. <i>Wipe</i>
6	14.35-16.36	Fury Road	De achtervolging op Furiosa wordt ingezet. War boys maken zich klaar. We zien Nux, een jonge war boy, die gebruik maakt van Max als zijn persoonlijke bloedzak. Hij wil mee naar Fury Road om eervol te sterven en eist dat zijn bloedzak (Max) meegaat. (Sequentie speelt zich binnen af). <i>Cut</i>
7	16.36-30.11	De achtervolging	(Buiten) De achtervolging begint. Het wordt duidelijk dat de war boys voor Immortan Joe sterven voor de belofte van toegang tot Walhalla. We zien de wastelands waar de achtervolging plaatsvindt. Furiosa wordt aangevallen door Buzzards, vijanden van een andere stam overlevenden. De Buzzards worden uitgeschakeld, mede met hulp van de War Boys die achter Furiosa aanzitten en de Buzzards eerst wilden uitschakelen (ze kunnen geen afleiding gebruiken).

			<p>De gewelddadige achtervolging gaat door. De War Boys die mee waren met Furiosa ontdekken haar muiterij en vallen tevens aan. Ze rijden richting een enorme storm van stof en zand in de woestijn. Nux achtervolgt Furiosa in zijn wagen, waarop Max is vastgebonden. Max probeert los te komen voor het hem fataal wordt, aangezien Nux zichzelf wil opofferen in een poging Furiosa te doden. De achtervolgingstroep War Boys zien in dat Furiosa probeert te ontsnappen door de zandstorm in te rijden. Eenmaal in de storm volgen vele explosies en de auto van Nux slaat om. Tijdens dit ongeluk weet Max los te komen van de auto.</p> <p><i>Fade-out</i></p>
8	30.15-39.16	De ontmoeting	<p><i>Fade-in</i></p> <p>Deze sequentie start wanneer de stofstorm is gaan liggen. Max wordt wakker in het zand en komt erachter dat hij nog vastzit aan Nux. Hij sleept de bewusteloze Nux mee en komt Furiosa tegen met de jonge vrouwen die pauzeren, zich wassen en water drinken uit een waterslang. In de verte is de groep achtervolgers te zien, die dichterbij komen. Max gebiedt de vrouwen hem water te geven en los te maken van Nux. Nux wordt wakker en er begint een gevecht tussen Max en de vrouwen. Max wordt geholpen door Nux, die hoopt indruk te maken op Immortan Joe als hij de vrouwen gevangen weet te nemen. Max vlucht in de War Rig en de vrouwen rennen erachteraan. De achtervolgers komen steeds dichterbij.</p>
9	39.16-46.55	“Do you want to get that thing of?”	<p><i>Cut</i></p> <p>Max komt niet ver in de War Rig vanwege de startblokkeerders (alleen Furiosa weet de volgorde om de auto te starten). Furiosa en de vrouwen bereiken de inmiddels stilstaande wagen en overtuigen Max hen mee te nemen. Iedereen stapt in de auto en ze vertrekken. Nux weet de War Rig ook te bereiken, klimt in de wagen en valt Furiosa aan. De War Rig wordt inmiddels gevolgd door twee groepen van Immortan Joe. De jonge vrouwen weerhouden Furiosa ervan Nux te doden en proberen de jongen ervan te overtuigen dat hij slechts een handpop is van Immortan Joe, wat niet lukt. Nux wordt uiteindelijk door de jonge vrouwen uit de auto gegooid en rent terug in de richting van het achtervolgingskonvooi.</p>
10	46.55-1.01.05	De doorgang	<p><i>Cut</i></p> <p>De War Rig bereikt de bergen, waar Furiosa een deal heeft gemaakt met een andere stam voor een veilige doorgang in ruil voor benzine. Ze had echter beloofd dat ze alleen zou zijn. Max en de jonge vrouwen hebben zich verstopt onderin de wagen. De achtervolgers zitten ze op de hielen. Als Angharad per ongeluk geluid maakt en de stam doorheeft dat Furiosa niet alleen is, beveelt Furiosa Max te vluchten en door te rijden. Ze vertrekken en de stam zet de achtervolging in: ze willen hun benzine. Immortan Joe's troepen bereiken eveneens de bergpas, maar worden tegengehouden door de stam, die de doorgang blokkeert door deze op te blazen. Joe weet met zijn monstertruck over de berg stenen heen te komen en vervolgt zijn jacht op Furiosa en de jonge vrouwen. Er volgt een lange achtervolging waarbij de War Rig veelvuldig wordt aangevallen. Splendid/Angharad probeert Joe af te schudden en Furiosa te beschermen. Terwijl ze dit doet glijdt ze uit en verongelukt. Ze komt onder de wielen van Joe's monstertruck terecht. Max ziet het gebeuren en de War Rig rijdt door. Joe stopt en huilt om Angharad en zijn ongeboren kind. De jonge vrouwen zijn ontroostbaar vanwege Angharads dood en een van hen wil terug naar Immortan Joe. De rest houdt haar tegen.</p>

			<i>Fade-out</i>
11	1.01.05-1.01.15	Het konvooi	<i>Fade-in</i> Slechts één enkel shot van het achtervolgingskonvooi in de avond. <i>Fade-out</i>
12	1.01.15-1.04.24	Antizaad	<i>Fade-in</i> Het is avond. Max en Furioa praten over The Green Place. Nux wordt in de War Rig gevonden door één van de jonge vrouwen. Zij weet hem ervan te overtuigen dat zijn levensdoel misschien juist is om hén te helpen, in plaats van Immortan Joe.
13	1.04.24-1.15.02	Modder	<i>Cut</i> Het is nacht. De War Rig komt vast te zitten in de modder en ze moeten alles op alles zetten om uit de modder te raken, voor de troepen van Joe hen bereiken. Ondertussen wordt bij Angharad het dode kindje uit haar buik gehaald. Joe is woest. Een van zijn handlangers weet dichtbij de War Rig te komen en opent het vuur op Furiosa en de vrouwen, die inmiddels met hulp van Nux bijna uit de modder zijn ontsnapt. Ze ontwijken de kogels en weten uit de modder vrij te komen. De motoren zijn echter oververhit geraakt en de War Rig moet afkoelen. Terwijl ze wachten om verder te gaan, zet Max de aanval in op de schutters. Hij weet ze uit te schakelen en Max, Furiosa, Nux en de vrouwen vertrekken weer. Ze passeren een uitgestorven vlakte met dode bomen, kraaien en <i>Daliesque</i> wezens. <i>Fade-out</i>
14	1.15.05-1.22.06	The Green place	<i>Fade-in</i> Ochtend. Woestijnvlaktes. De War Rig bereikt een grote hijskraan waarin een naakte vrouw om hulp roept. Max realiseert zich dat het een val is en de vrouw lokaas. Furiosa stapt uit en roept om zich heen. Het is duidelijk dat we haar thuisbasis hebben bereikt, de bestemming. Furiosa en de groep worden hartelijk ontvangen. De blijdschap maakt echter snel plaats voor verdriet, wanneer Furiosa te horen krijgt dat <i>The Green Place</i> niet meer bestaat (ze zijn erlangs gereden, het is nu de uitgestorven vlakte met de kraaien). De meeste vrouwen uit de stam (<i>The Many Mothers</i>) zijn dood en er is nog maar een klein groepje over. De sequentie eindigt met een long-shot van Furiosa die verslagen wegloopt en zich laat zakken in het zand en huilt en schreeuwt. <i>Fade-out</i>
15	1.22.09-1.25.33	Zaden	<i>Fade-in</i> Het is weer nacht. Een van de jonge vrouwen praat met de stamoudste, die haar een tas vol zaden toont die ze nergens kan planten omdat de aarde te zuur is. Max en Furiosa praten met elkaar over <i>The Green Place</i> en wat ze moeten doen nu blijkt dat deze niet meer bestaat. Max besluit zijn eigen weg te gaan. <i>Fade-out naar wit (langzame flits)</i>
16	1.25.33-1.29.04	Het plan	<i>Fade-in vanuit wit</i> Het is weer dag. Max kijkt uit over de woestijn met in de verte het konvooi van Immortan. Hij krijgt diverse flashbacks. De vrouwen verzamelen en vertrekken op hun motoren, op zoek naar een nieuwe plek om een toekomst op te bouwen. Max rijdt naar ze toe

			en stelt een nieuw plan voor: samen teruggaan naar de Citadel. Dat is volgens hem de enige plek waar een toekomst kan worden opgebouwd. Joe en zijn troepen zijn daar nu weg, dus ze hebben vrije toegang als ze Joe achter zich weten te laten. De vrouwen stemmen in met het plan en Max en Furiosa sluiten een deal. Max gaat met de vrouwen mee.
17	1.29.04-1.46.47	De terugweg	<p><i>Cut</i></p> <p>Immortan Joe ziet de War Rig weer terug rijden en realiseert zich dat de Citadel nu onbewaakt is en dat Furiosa deze wil innemen. De achtervolging wordt opnieuw ingezet. Er volgt een lange achtervolging met veel slachtoffers aan beide kanten. De stamoudste sterft en de jonge vrouwen nemen haar zaden over. Uiteindelijk offert Nux zich op en wordt Joe gedood. Furiosa raakt ernstig gewond.</p> <p><i>Fade-out</i></p>
18	1.46.55-1.49.14	"My name is Max"	<p><i>Fade-in</i></p> <p>Furiosa is er slecht aan toe en is op sterven na dood. Max redt haar leven door haar zijn bloed te geven (hij heeft nog steeds de slangen en naald van zijn functie als bloedzak). Hij pakt haar op en zegt zijn naam.</p> <p><i>Fade-out</i></p>
19	1.49.14-1.53.10	De Citadel	<p><i>Fade-in</i></p> <p>De War Rig bereikt de Citadel en Max toont het volk het lijk van Immortan Joe. De menigte roept op Furiosa en haar groep omhoog te laten en de leiding te nemen. Furiosa staat bovenaan en opent de kraan, waardoor water rijkelijk vloeit. Max staat in de menigte beneden. Furiosa en Max wisselen een blik en Max vertrekt.</p> <p><i>Fade-out</i></p>
20	1.53.10-1.53.20	Epiloog en aftiteling	Tekst (citaat) en aftiteling.

3. Shotanalyse

Legenda

Camerawerk/Cinematografie:

Positie: Laag (L), Normaal (N), Hoog (H).

Afstand: Extreme Long Shot (ELS), Long Shot (LS), Medium Long Shot (MLS), Medium Shot (MS), Medium Close-Up (MCU), Close-Up (CU), Extreme Close-Up (ECU).

Beweging: Pan (P), Tilt (T), Crane (C), Tracking/Dolly (D).²⁰⁰

Geluidsband (Soundtrack):

De geluidsband is onderverdeeld in drie categorieën die door Bordwell en Thompson worden genoemd: spraak/dialogoog, muziek en geluid.²⁰¹

Diëgetisch: de bron van het geluid ligt in de wereld van de vertelling.

Waarbinnen: On screen of Off screen, Internal (subjective) of External (objective) en

Non-diëgetisch: de bron van het geluid ligt buiten de wereld van de vertelling.²⁰²

Afwijkingen/contrasten in volume en ritme worden eveneens genoteerd.²⁰³

²⁰⁰ De cinematografische termen die hier worden gehanteerd zijn afkomstig uit het boek *Film Art* van Bordwell en Thompson.

²⁰¹ Bordwell en Thompson, "Film Art", 273-274.

²⁰² Idem, 284-285.

²⁰³ Bordwell en Thompson omschrijven drie fundamentele kenmerken van geluid in film: volume, frequentie en kleurtoon. Deze kenmerken vormen tezamen de *sonic texture* van een film en dragen bij aan het vormen van onze ervaring van een film als geheel. Daarnaast noemen zij vier 'dimensies' van geluid die voor filmmakers creatieve mogelijkheden bieden: ritme, *fidelity* (trouw), ruimte en tijd. Hoewel in de shotanalyse vooral aandacht is voor de aspecten van ruimte en tijd, zullen opvallende afwijkingen en contrasten in ritme en trouw ook kort worden omschreven.

Proloog - (00:00-01:03)

Shot		Mise-en-Scene			Camera			Geluidsband		
Nr.	Tijdsduur	Setting	Kostuums, make-up, rekwisieten	Staging (Inhoud/Handeling)	Positie	Afstand	Beweging	Spraak/dialogoog	Muziek	Geluid
1	00.00-00.04	<p><i>Opening Credits.</i></p> <p>Start met zwart beeld.</p> <p>(Nog geen sprake van een vertelling of een wereld van vertelling).</p>	Logo is in roestig metaal/chroom. Achtergrond als een verweerde, roestige plaat. Machine-achtig.	(Aangepast) Logo TimeWarner verschijnt in beeld vanaf achter de camera en komt tot stilstand in het midden.	-	-	-	-	-	(Nog geen sprake van een vertelling of een wereld van vertelling). Spannende geluiden, metaalachtige, machinegeluiden. Metalige 'zucht' (alsof door buis/kap/masker geademd wordt)
2	00.04-00.06		Logo is in roestig metaal/chroom. Achtergrond als een verweerde, roestige plaat. Machine-achtig.	Flitsen (steeds korte zwarte frames tussendoor) van het TW-logo.	-	-	-	-	-	Harde metalen, tikkende, machine-achtige geluiden, alsof een tandwiel beweegt.
3	00.06-00.10		Logo is in roestig metaal/chroom. Achtergrond als een verweerde, roestige plaat. Machine-achtig. schaduwen van het logo bewegen als het spreiden van een olievlek over de achtergrond.	TW-logo	-	-	-	-	-	Autogeluiden. Starten van een motor (luid). Geluid van gas geven
4	00.10-00.17		Logo is in roestig metaal, schaduwen van het logo bewegen als het spreiden van een olievlek over de achtergrond.	Village Roadshow Pictures logo verschijnt in beeld.	-	-	-	-	-	Geluid van gas geven. Spannende/enge geluiden. Soort metaalachtig gehijg/zucht (alsof door een duikmasker/buis geademd wordt).
5	00.17-00.22	Zwart beeld.	-	Zwart beeld.	-	-	-	(Internal Subjective)	-	Geluiden als van een (radio)zender.

								(Ik-verteller) Max: Ik heet Max. Rauwe, schorre stem.		
6	00.22-00.25	Zwart beeld.	-	-	-	-	-	(Internal Subjective) Max: Mijn wereld bestaat uit vuur en bloed.	-	Achtergrondgeluiden van wapens en geschreeuw van mensen. (Sound bridge naar volgende shot).
7	00.25-00.29	-	Achtergrond als een verweerde, roestige plaat met krassen.	Start aftiteling (naam productiemaatschappij)	-	-	-	(Sonic Flashback) Onbekende stemmen: Waarom doen jullie ze pijn? -De olie, stommeling.	-	(Sonic Flashback) Oorlogsgeluiden. Geschreeuw, schoten, helikopters.
8	00.29-00.36	-	Letters lijken van steen, onderschrift in rode letters (stijl lijkt op inkervingen met mes).	Aftiteling (namen belangrijkste acteurs)	-	-	-	(Sonic Flashback) Onbekende stemmen, als van verschillende nieuwsuitzendingen: Olieoorlogen. -We moorden voor benzine. -Het water raakt op. -Toen kwamen de wateroorlogen.	-	(Sonic Flashback) Nieuwsuitzendingen (verschillende stemmen) steeds luider en met (metaalachtige) echo.
9	00.36-00.39	Zwart beeld.	-	-	-	-	-	(Internal Subjective) Max: Ik was ooit een agent.	-	-
10	00.39-00.42	Zwart beeld.	-	-	-	-	-	(Internal Subjective) Max: Een 'Roadwarrior' op zoek naar gerechtigheid.	-	-
11	00.42-00.47	Zwart beeld	-	-	-	-	-	(Sonic Flashback) Mannelijke stemmen van nieuwsuitzendingen: -Een centraal gesticht. -De mensheid terroriseert zichzelf.	-	(Sonic Flashback) Nieuwsuitzendingen.
12	00.47-00.48	Aarde, bomen.	Zwart-wit beelden.	De bomen zijn kalend, en zijn omgeven door een enorme stofwolk. Ze bewegen/buigen	N	LS	-	(Sonic Flashback) Mannelijke stem van nieuwsuitzending:	-	(Sonic Flashback) Geluiden van oorlog, gewerschoten. In de

				sterk naar links en schieten dan weer terug, alsof een krachtige explosie plaatsvond.					Thermonucleaire wapens.		verte is een luchtalarm te horen.
13	00.48-00.54	Zwart beeld.	-	Aftiteling (naam regisseur).	-	-	-	-	(Sonic Flashback) Vrouwelijke stemmen van diverse nieuwsuitzendingen: De aarde is verzuurd. -Onze botten zijn vergiftigd. -We zijn half-leven geworden.	-	(Sonic Flashback) Enge geluiden. Op de achtergrond in de verte geschreeuw/gehuil van een vrouw. Gekraak als van een portofoon.
14	00.54-00.56	Zwart beeld.	-	-	-	-	-	-	(Internal Subjective) Max: Toen de wereld viel...	-	In de verte geluid van motor.
15	00.56-01.00	Zwart beeld.	-	-	-	-	-	-	(Overlap) Max: Was iedereen op zijn eigen manier gebroken.	-	Wind. Stilte.
16	01.00-01.03	Zwart beeld.	-	-	-	-	-	-	(Internal Subjective) Max: Geen idee wie krankzinniger was.	-	Aanzwellend geluid (Sound bridge naar openingsscène).

Scène 1 - (1:03-3.22) Openingscène

Shot		Mise-en-Scene				Camera			Geluidsband		
Nr.	Tijdsduur	Setting (locatie, decor, details)	Kostuums, make-up, rekvisieten	Belichting	Staging (Inhoud/Handeling)	Positie	Afstand	Beweging	Spraak/Dialogoog	Muziek	Geluid
1	1.03-1.41	Droog, stoffig, woestijngebied met heuvels en bergen. Vanaf berg uitkijkend over woestijn. Oude, roestige auto. Max staat voor zijn auto.	Donkere outfit, gele rugzak, capuchon op. Gezicht nog niet te zien.	-	Max kijkt uit over landschap. Tweekoppige gemuteerde hagedis rent van rots richting Max. Max trapt de hagedis dood en eet hem op.	N (h)	LS	Crane, omlaag	(Diëgetisch) (Sonic Flashback, Internal Subjective, interior monologue): Max: Ik...of de rest.	-	(Diëgetisch, Onscreen) Geluid van hagedis die wegschiet (volume opvallend hard). Onverstaanbaar gefluister. Geluid van doodtrappen

		Zijn persoonlijke spullen liggen in het zand naast de auto. Achterbak van auto zit volgepropt. Stofwolk in de verte.							Kinderstem: Hallo? Waar ben je? Waar ben je Max? (Echo in kinderstemmetje) Max: Daar komen ze weer. Zich een weg banende naar de duisternis in mijn hersens. Kinderstem en vrouwenstem (fluisterend): Help ons Max. Dat heb je beloofd. Help ons. Max: Ik zeg tegen mezelf...dat ze me niets kunnen maken.		hagedis en schoen van Max door het stof (harder volume dan je zou verwachten). Lichte kauwgeluiden.
2	1.41-1.47	(Dezelfde setting) Woestijng gebied. Door close-up meer nadruk op lucht en stofwolk. We zien Max van achter.	Capuchon bestaat uit doeken. Uit zijn rugzak steekt metaal en plastic slangetjes.	-	Max draait zich om naar rechts richting camera, waardoor zichtbaar wordt dat hij de hagedis eet. Kauwt op hagedis.	N	CU	-	(overlap)Max: Dat ze allang dood zijn.	-	Kauwen en smakken, kraken van hagedisje tussen tanden.
3	1.47-1.48	Naast auto. Op de zanderige grond. Rol juten met kampeerspulletjes, rugzak tegen auto.	Deel broek zichtbaar; bruin met gesp eraan waarin wapen zit. Zwarte schoenen.	-	Max loopt naar auto. Stof waait op waar hij loopt. Trapt per ongeluk zijn spullen om.	N	CU	-	-	-	(Non-diëgetisch) Scherpe geluiden om snelheid van bewegingen en handelingen aan te geven (soort zoeven). (Diëgetisch) autogeluiden (motor etc.)
4	1.48-1.50	Zelfde setting, dichterbij spullen.	Hand van Max zichtbaar met handschoen met open vingers.	-	Pakt gehaast zijn spullen bijeen in een rugzak en stapt in auto.	N	CU-ECU	T	-	-	(Diëgetisch en Non-diëgetisch loopt door elkaar) Scherpe (versterkte) geluiden van handelingen. Geluiden lijken op autogeluiden (motor etc.).
5	1.50-1.52	Auto, close-up op de deur. Wanneer autodeur zichtbaar is	Alleen de benen zichtbaar.	-	Max stapt in de auto, gaat zitten.	N	CU	P-T van grond naar de deur	-	-	(Diëgetisch) Scherpe geluiden van

		zijn roestige kettingen en doeken te zien.						van de auto rechts.			handelingen. Geluiden lijken op autogeluiden (motor etc.).
6	1.52-1.52	Auto. Details van de auto te zien, zoals de uitlaat en de binnenkant van de deur.	Opgerolde hemdsmouw, zilveren armband. Kleding stoffig en vies.	-	Max trekt de autodeur dicht.	L	CU	-	-	-	(Diëgetisch) Dichtslaan autodeur.
7	1.52-1.56	Buiten auto. Bij de motorkap. Auto schuin in beeld. Extensie van motor steekt uit.	Stoffige, roestige, bruingele auto.	-	Motorextensie begint te draaien en zwarte stof ontstaat uit de uitlaat omdat Max de auto start.	L	CU-ECU. Steeds dichter op motor-extensie.	-	-	-	(Diëgetisch) Opstarten van motor.
8	1.56-1.58	Woestijnlandschap. Naast het achterwiel van de auto.	Roestig wiel, rommelig beplakt met metaal, stof, touw. Roest op auto.	-	Zwarte rook komt uit de zij-uitlaat, wiel begint te draaien. De auto vertrekt op zichtbaar hoge snelheid, waardoor ook stof ophoogkomt.	N	ECU	-	-	-	(Diëgetisch) Geluid van optrekkende auto die wegrijdt door het zand.
9	1.58-2.00	Rotsachtige voorgrond in woestijn. Bergachtige rotsen op achtergrond. Cactussen. Auto Max in midden. Rook boven auto.	Kapotte voorlamp auto. Auto lijkt in dit shot blauwig, roest is hierdoor extra opvallend oranje. Geen autoramen.	-	Auto rijdt over rotsgebergte naar beneden (richting de woestijnvallei waar hij over uitkeek).	L	MS	Pan naar rechts	-	-	(Diëgetisch) Geluid van rijdende auto.
10	2.00-2.17	Woestijnlandschap. Veel rook en stofwolken.	Mannen in voertuigen hebben ontbloot bovenlichaam, enkele met zwarte bretels en zwarte tuinbroek/overalls, enkele met zwarte bivakmutsen. Veel mannen houden lange houten stokken beet, die ook op de auto's zijn uitgesteld.	-	Auto rijdt verder naar beneden door zand, waardoor gele stofwolk achter de auto ontstaat. Auto Max verdwijnt uit beeld, alleen stofwolk nog zichtbaar die langzaam neerdaalt. Van achter de camera verschijnen verschillende voertuigen met gewapende mannen erin/erop die in dezelfde richting als Max rijden. Groep voertuigen.	N	LS	C	-	-	(Diëgetisch) Geluid van rijdende auto. Geluid ebt weg naar stilte. Plotseling hard geluid van achterevoertuigen (eerst Off Screen dan On Screen). Roepen en schreeuwen van achterevoertuigen. Autogeluiden en schreeuwen van mensen. Beide in de verte.
11	2.17-2.24	Woestijnlandschap, droog, geel/bruin, bergen van rots op achtergrond die donker zijn,	-	-	Groep voertuigen rijdt in verte door landschap naar rechts en draaien halverwege richting camera, waardoor ze naar ons toe bewegen/op ons	N	ELS	P	-	-	(Diëgetisch) Autogeluiden en schreeuwen van mensen. Beide in de verte.

		waardoor voorgrond opvalt. Stofwolken achter de voertuigen.			afkomen.						
12	2.24-2.54	Woestijnlandschap met rotsgebergte. Stoffig en geel/bruin. Stofwolken rondom voertuigen.	Max stoffig, rood-bruinig. Lange haren die onder het zand en stof zitten.	Rood-oranje licht. Aan het einde van het shot verschijnt er fel licht van achter de auto rechts. Beeld wordt wit in een soort lichtflits.	Achtervolging Max door groep voertuigen. Max wordt bijna ingehaald. Vanuit een voertuig wordt een stok/explosief naar Max gegooid, waardoor de auto van Max omslaat en vlam vat. De auto van Max rolt brandend over de kop en valt uit elkaar. Rollend richting de camera. Er ontstaat een grote stof-, vuur- en rookwolk. De auto rolt verder en komt vlak voor de camera tot stilstand in close-up. Stofwolk die langzaam gaat liggen, waardoor de auto zichtbaar wordt waar Max uit probeert te kruipen. Max duwt zand weg. De auto lekt vloeistof. (<i>Dizzy View</i>) Max worstelt met ontsnappen, graaft zich bijna uit en beweegt zich daardoor steeds heen en weer. (Associatie geboorte).	N Vertraagd beeld en wordt vaag en dubbel. ("Dizzy view")	ELS-CU	P, T	(<i>Internal Subjective</i>) Max: Ik probeer te ontsnappen...aan zowel de levenden als de doden. Opgejaagd door aasgieren. Achtervolgd door wie ik niet kon beschermen.	-	(Diëgetisch) Autogeluiden steeds luider. Aanvalskreet. Explosie. Geluid van rollende auto en auto die door het zand schuift. Zand dat wordt weggeschoven. Gehijg/zwaar ademen van Max. Stemmen en gejoel van achtervolgers op achtergrond (Diëgetisch én als Sonic Flashback). (<i>slowed-down sound</i> bij <i>Dizzy View</i>)
13	2.54-2.54	Stoffige woestijnen. Zon bedekt door rook/stofwolken. Grote voertuigen zichtbaar. Meisje op voorgrond.	Meisje in eenvoudige kledij; hemdje en broek. Opvallende, grote voertuigen die hoog boven meisje uittorenen en zijn uitgerust/uitgedost met allerlei materialen; extreem grote wielen, vlaggen, stokken, muziekboxen etc.	Roze, geel, oranje licht.	(<i>Flashback</i>) Lichtflits. Meisje staat voor de voertuigen, draait zich in paniek om en rent weg richting camera, achterna gezeten door de groep.	N-L	MLS	-	-	-	(Non-diëgetisch) Zacht gerinkel als van belletjes. Hoge aanzwellende scherpe frequentietonen en soort gesis, bijna als van Cicaden/krekels.
14	2.54-2.55	-	Kringen onder ogen. Wijd open gesperde ogen. Zweterig.	Blauw licht. Shot eindigt in lichtflits.	Gezicht van meisje in beeld (associatie Linda Blair <i>The Exorcist</i>).	N	ECU Vrij onscherp beeld.	-	-	-	
15	2.55-2.55	Stoffige woestijnen. Tussen/onder grote auto's (enorme		Shot start en eindigt met fel licht	Meisje aangereden van achter door voertuigen en valt met armen omhoog naar voren,	L	MS-CU Beweegt steeds	-	-	-	

		wielen zichtbaar).		(overbelichting). Rood licht op het meisje gedurende het shot.	haar gezicht en haar als laatste zichtbaar, tijdens haar val.		dichter naar het meisje toe.				
16	2.55-3.01	Onder en voor het autowrak van Max, in het zand.	Stoffig, roestbruin, lange haren die langs het gezicht vallen en dit deels bedekken. Kostuum/jas oogt middeleeuws, met soort ouderwetse astronaut- of duikerselementen. Leerachtig. Bloederig gezicht.	-	(Dizzy View) Max probeert nog steeds uit het autowrak te komen en zich omhoog te werken.	N	MCU	T	-	-	(Diëgetisch Internal Subjective: wat Max hoort) Hoog en aanzwellend "piep-in-oor"-geluid. (Diëgetisch)Zwaar ademen van Max. (slowed-down sound) (Non-diëgetisch) Cicade/krekel-geluiden (hoge frequentie), gevolgd door geluid van motoren. Start van motor (op hoge frequentie) dat abrupt stopt, gevolgd door flits/knal.
17	3.01-3.01	Zandvlakte. Bruinrood zand.	Max in zwart, nauwelijks zichtbaar. Meisje in het licht, bloed op gezicht. Nat haar. Gezicht wittig van stof.	Witte lichtflits bij start en einde shot waardoor gezicht meisje wordt overbelicht.	Max zit op knieën met doodgereden meisje in zijn armen. Buigt zich over haar heen. Hoofd van meisje hangt naar achteren.	H	MCU-ECU Alleen midden van het beeld scherp.	-	-	-	(Non-diëgetisch) Piepgeluid (hoge frequentie). Flits/knal (overlap volgende shot)
18	3.01-3.08	Voor het autowrak in het zand. Op achtergrond (en om hem heen) stof, autowrak en 'aasgieren'.	Stoffig. Mannen die hem neertrappen hebben legerkisten aan, militair-ogende kostuums. Max oogt als een zwerf met lang, dreadlock-achtig haar en oude, stoffige kleding. Bloed en stof op zijn gezicht.	Oranje/geel /rood licht.	Max kruipt weg door het zand, naar voren. Met opengesperde mond, handen open en naar voren. Hij ligt, anderen in beeld staan. Hij wordt door een van de mannen naar beneden getrapt /op de grond gedrukt.	N	MS Beeld is vaag/out-of-focus.	P,T	(Internal Subjective) Max: Zo leef ik in deze woestenij.	-	(Diëgetisch) (Vanuit flits/knal) Geluiden van voertuigen. Gejoel en stemmen op achtergrond. Geluid van neertrappen Max (hard volume, associatie gewerschot). Wapen dat geladen wordt (hard volume).

19	3.08-3.23	Desolaat woestijnlandschap. Hoge bergen en rotsformaties. Stenen en keien op de grond. Donkere, stoffige lucht. Geen leven, geen planten, geen mensen. Wegen te onderscheiden in de verte. Ondergaande zon.	Mannen met stofdoeken voor gezicht op de rijdende auto's. Wapens omhooghoudend.	Rood-oranje gloed links, paars-zwarte gloed rechts. Door de zon oplichtende rookwolken vormen silhouetten van de voertuigen.	Vanuit rechtsachter (rechter-onderhoek in beeld) verschijnen voertuigen in beeld die naar voren rijden. De groep voertuigen rijdt rechtdoor, Max is vastgebonden aan de auto's en rent mee. Fade-out.	N,L	ELS, CU	Lichte pan naar rechts, Dollybeweging met de auto's mee tot achter de groep.	(Internal Subjective) Max: Een man met maar één instinct: Overleven.	-	(Diëgetisch, van Off Screen naar On Screen) Geluiden van voertuigen (hard, maar ebt weg naar achtergrond zodat je stem Max hoort, af en toe hard geluid tussendoor van auto's). (Non-diëgetisch) Spannende muziek zwelt aan (eentonig, ritmisch: hoorn) .
----	-----------	---	---	---	---	-----	---------	--	---	---	--

Scène 2 - (1:19:03-1:22:08 – The Darkest Moment)

Shot		Mise-en-Scene				Camera			Geluidsband		
Nr.	Tijdsduur	Setting (decor, locatie, details)	Kostuums, make-up, rekwisieten	Belichting /kleur	Staging (Inhoud/Handeling)	Positie	Afstand	Beweging	Spraak/Dialoog	Muziek	Geluid
1	1.19.03-1.19.05	Woestijnlandschap met bergen van zand. Furiosa op de voorgrond, de War Rig achter haar.	Oud hemd met meerdere leren riemen om haar middel. Een leren schouderstuk aan haar arm (die vastzit aan haar armprothese). Furiosa heeft zeer kort, gemillimeterd haar en zwarte vlekken en vegen op haar gezicht. De War Rig is aan de voorkant	-	Furiosa staat voor haar oude clan en introduceert zichzelf.	N	MS	-	Furiosa: Ik ben het.	(Non-diëgetisch) Klassieke muziek (instrumenteel, orkest). Droevig. Zacht op achtergrond.	-

			uitgerust met schedels, een extra grote bumper en heeft allerlei uitstekende stukken.								
2	1.19.05-1.19.14	Woestijnlandschap. Furiosa staat voor een groep vrouwen in het zand. Op de achtergrond is een oude elektriciteitsmast te zien.	Furiosa is gekleed in een vergeeld en verknipt hemd. Om haar middel heeft ze meerdere leren riemen en op haar heup hangt een riem met heupbuidel. Om haar schouder een leren schouderstuk dat doorloopt naar haar metalen armprothese. De vrouwen van de clan dragen kostuums die tussen militaire outfits en nomadengewaden zitten. Hun kleding is donker, ze dragen allen laarzen en doeken rondom hoofd. Een aantal van hen hebben vliegeniersbrillen en grote heup- en schoudertassen. De vrouw in het midden draagt enkel een lang, bruin, stoffig gewaad en heeft haar haar los. De vrouwen rijden op motoren, waarvan enkelen een zijspan hebben.	Het kleurverschil tussen de vrouwen en de achtergrond is minimaal.	Furiosa staat voor de clan vrouwen. De middelste vrouw (leider?) loopt naar haar toe, bekijkt haar en ze drukken de hoofden tegen elkaar. Daarna omhelzen ze elkaar. De andere vrouwen komen om hen heen staan.	N	MLS-CU	D	Oude vrouw: Je ogen.	Zachte, klassieke muziek op de achtergrond	(Diëgetisch) Huilen, zwaar ademen, snikken van de vrouw.
3	1.19.14-1.19.18	Woestijnlandschap met rechts op de achtergrond de War Rig.	Furiosa is stoffig en vies, met vlekken op haar voorhoofd en handen.	-	Furiosa drukt de vrouw tegen zich aan. Ze heeft haar handen om het haar van de vrouw geklemd en drukt haar neus in haar haar/nek. Ze kijkt naar voren maar niet in de camera en haar ogen zijn betraand.	N	CU De War Rig die rechts in beeld verschijnt is niet in focus.	-	Oude vrouw: Misschien is het echt Jo Bassa's kind.		-
4	1.19.18-1.19.23	Woestijnlandschap.	De vrouw heeft lange zwarte haren die loshangen en haar gezicht is gebruint en vies van het stof. De arm van Furiosa zit onder de vlekken. Furiosa en de vrouw hebben bijna dezelfde kleur als de zandbergen op de achtergrond. Het bruine gewaad van de vrouw is stuk en opnieuw aan elkaar geknoopt.	-	De vrouwen omhelzen elkaar nog steeds. De vrouw laat Furiosa deels los en bekijkt haar nog eens goed. Ze huilt, glimlacht en beweegt haar hoofd bevestigend. Haar armen leunen op de schouders van Furiosa en Furiosa omklemt de armen van de vrouw bij de polsen. Ze kijken elkaar aan. De wind	N	CU-MCU De camera zoomt uit	-		(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek op achtergrond. Muziek valt stil.	(Diëgetisch) Zacht zuchtende geluiden. Stem van de vrouw is snikkend.

					waait door de haren van de vrouw.				(Dialogue overlap) Vrouw: Dit is onze		
5	1.19.23-1.19.26	Woestijnlandschap. War Rig links op achtergrond.	-	-	Furiosa heeft betraande ogen en haar mond vormt langzaam een glimlach. De vrouw houdt haar nog steeds vast en knijpt zacht in Furiosa's schouders.	N	CU	-	Furiosa.		
6	1.19.26-1.19.28	Woestijnlandschap. Achtergrond is alleen maar zand (zandbergen). Er is geen lucht te zien. Tussen Furiosa en de vrouw zijn twee oudere vrouwen te zien.	Het gezicht van de vrouw is opvallend gebruind. Er is licht een brandmerk te zien in de nek van Furiosa. De vrouwen op de achtergrond hebben grijs haar en één vrouw draagt haar vliegeniersbril onder haar kin.	-	Furiosa en de vrouw kijken elkaar in de ogen. De twee vrouwen op de achtergrond kijken Furiosa ook aan.	N	MCU	-	Vrouw: Hoe lang is het geleden?	(Non-diëgetisch) Muziek start weer, maar nu langzamer, blaasinstrument (losse tonen, geen orkest).	-
7	1.19.28-1.19.31	Woestijnlandschap. War Rig links op achtergrond.	-	-	Furiosa en de vrouwen staan nog steeds tegenover elkaar en kijken elkaar aan en houden elkaar vast. Haar armen leunen op de schouders van Furiosa en Furiosa omklemt de armen van de vrouw bij de polsen. Ze kijken elkaar aan. De wind waait door de haren van de vrouw.	N	MCU	-	Furiosa: 7.000 dagen		-
8	1.19.31-1.19.36	Woestijnlandschap. Achtergrond is alleen maar zand (zandbergen). Er is vrijwel geen lucht te zien.	De vrouwen hebben bijna dezelfde kleur als de achtergrond. Het bruine gewaad van de vrouw hangt los, waardoor een schouder bloot is. De kleding van de vrouwen op de achtergrond is goed te zien. Eén vrouw heeft vlechten en draagt een vliegeniersbril op haar voorhoofd. De kleding is donker en ze dragen meerdere lagen met doeken en lappen om hun schouders en nek. De achterste vrouw heeft wapens beet.	-	De vrouw laat Furiosa voorzichtig los en kijkt haar aan. De andere vrouwen staan om hen heen. Ze kijken allemaal verslagen/verdrietig.	N	MCU-MS De camera zoomt uit	D	Furiosa: Plus de dagen die ik niet meer weet. Andere vrouw: Furiosa.	(Non-diëgetisch) Zachte muziek	-
9	1.19.36-1.19.38	Woestijnlandschap. Zandbergen op de	-	-	Furiosa kijkt naar de vrouwen. Haar emoties	N	CU	-	-	(Non-diëgetisch)	-

		achtergrond en een lichtblauwe lucht.			zijn zichtbaar					Twee langgerekte losse instrumentele tonen	
10	1.19.38-1.19.39	Woestijnlandschap met de elektriciteitsmast op de achtergrond.	De vier vrouwen hebben donkere, bruine kleding aan. Alle vier dragen ze een vliegeniersbril. Enkelen ook een leren kap over hun hoofd. Andere hebben hun hoofd bedekt met doeken. De achterste twee dragen wapens (geweren) en een riem met kogels. De vrouw links achter draagt leren, open handschoenen. De kostuums bestaan uit veel lagen en bevatten veel elementen en details. Ze passen bij een nomadenleven in de woestijn (alle spullen die ze hebben, dragen ze bij zich).	-	De vrouwen kijken naar Furiosa en stellen haar vragen.	N	MS/MCU	-	Andere vrouw: Wat is er met je moeder gebeurd?	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek met verandering van toon: meer dramatisch.	-
11	1.19.39-1.19.42	(Herhaling van shot 9) Woestijnlandschap. Zandbergen op de achtergrond en een lichtblauwe lucht.	-	-	Furiosa kijkt naar de vrouwen. Haar emoties zijn zichtbaar	N	CU	-	Furiosa: Ze stierf...	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek	
12	1.19.42-1.19.47	(Herhaling shot 8) Woestijnlandschap. Furiosa staat voor in het beeld met haar rug naar de camera. De vrouwen staan voor haar.	Bruine kostuums, veel lagen, leren kledingstukken, doeken en lappen, vliegeniersbrillen, hele lichaam bedekt behalve gezichten, wapens, leren riemen, leren tassen, kogelstroken.	-	De vrouwen kijken en luisteren naar Furiosa. Wanneer zij vertelt dat haar moeder dood is buigen zij hun hoofden licht en maken een gebaar om haar te herdenken (door een hand omhoog te steken en een vuist te maken die naar het hart wordt gebracht).	N	MS	Zeer lichte P en T	Furiosa: op de derde dag.	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek zwelt iets aan na spreken van Furiosa.	(Diëgetisch) De vrouwen 'snikken' (happen zacht naar adem)
13	1.19.47-1.19.51	(Herhaling shot 9 en 11)	(Herhaling shot 9 en 11)	-	Furiosa herhaalt voorzichtig het gebaar van de vrouwen en glimlacht.	N	CU	Zeer lichte P en T	-	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek	(Diëgetisch) Zachte zucht van Furiosa.
14	1.19.51-1.19.53	(Herhaling shot 10)	(Herhaling shot 10)		De vrouwen kijken naar Furiosa en stellen haar vragen. De voorste vrouw (in het midden) heeft haar ogen gesloten	N	MS/MCU	-	Andere vrouw: Waar ben je vandaan gekomen?	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek	-

					en heeft haar vuist nog bij haar hart.						
15	1.19.53-1.20.00	(Herhaling shot 9,11,13). Woestijnlandschap. War Rig.	(Herhaling shot 9,11,13)	-	Furiosa draait zich om en kijkt in de verte achter zich terwijl ze vertelt waar ze vandaan zijn gekomen. De vrouwen stappen uit de War Rig. Max stapt ook uit.	N	MCU-LS	P naar links Na de pan-beweging naar links is ook de War Rig zichtbaar, die een stukje achter Furiosa staat.	Furiosa: Uit het westen. De Citadel. Achter de bergen.	(Non-diëgetisch) Klassieke muziek zwelt aan (luider) en iets versneld.	(Diëgetisch) Geluiden van autodeuren die openen en sluiten.
16	1.20.00-1.20.02	Woestijnlandschap. Furiosa is omgedraaid en staat nu voor de groep vrouwen.	-	-	De groep vrouwen kijkt naar de War Rig. De stamoudste stapt argwanend naar voren. Furiosa draait haar hoofd naar de War Rig, waar de vrouwen naar kijken. De vrouwen beginnen wapens te trekken.	N	MS	-	Oude vrouw: Wie zijn die mannen?	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek	-
17	1.20.02-1.20.05	Woestijnlandschap.	De meisjes dragen witte doeken/lakens, met veel huid zichtbaar. Het voorste meisje draagt een witte doek om haar hoofd. De meeste hebben blote voeten, eentje draagt zwarte legerkisten. De meisjes hebben allemaal een andere haarkleur en hebben hun haar los. Nux is bleekwit, kaal, met donkere ogen en alleen een zwarte losse broek en legerkisten aan.	De kleur van het shot is lichter/zachter dan de eerdere (iets witter)	De meisjes stappen uit en lopen richting de groep vrouwen. Rechts stapt Max uit en komt Nux (een half-levende/Warboy) tevoorschijn, die ook richting de vrouwen loopt.	N	LS/MLS	-	Furiosa: Ze zijn betrouwbaar.	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek, ebt langzaam weg (<i>sneaking out</i>)	-
18	1.20.05-1.20.10	Woestijnlandschap. Bij de groep vrouwen.	-	-	De stamoudste kijkt wantrouwend/angstig naar de War Rig, waar ook twee mannen (Max en Nux) uitstappen. Furiosa kijkt naar de vrouw en stelt haar gerust. De vrouw kijkt Furiosa aan, die bevestigend knikt, en kijkt dan weer naar de	N	MCU	-	Ze hebben ons geholpen. (<i>Dialogue overlap</i>).		-

					War Rig.						
19	1.20.10-1.20.14	(Herhaling shot 17) Woestijnlandschap met de War Rig groot op de achtergrond. Een van de meisjes staat voorop, de andere meisjes staan een aantal meter achter haar.	(Herhaling shot 17). Witte (maar vergeelde) lappen/doeken/lakens/gewaden. Het voorste meisje heeft een witte doek losjes om haar hoofd hangen. Nux heeft littekens op zijn borst en draagt een grote riem om zijn heup met metalen ringen eraan. Hij draagt een zwarte armband/gesp om zijn linker pols en een witte doek om zijn rechter pols. De legerkisten van Nux zijn stoffig.	-	De meisjes en Nux lopen richting de groep vrouwen. Max is nog steeds niet helemaal uitgestapt. De emoties op het gezicht van het voorste meisje zijn te zien. Haar mond is licht open en ze fronst haar wenkbrauwen.	N	MLS-MS-MCU Ze lopen richting de camera.	-	-	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek, vrolijke, lichte tonen van piano.	(Diëgetisch) De vrouwen maken zachte instemmende en nieuwsgierige geluiden (mmm, oh, aah)
20	1.20.14-1.20.41	Woestijnlandschap. Geen lucht, alleen goudgeel zand.	De vrouwen hebben hun hoofdhoeken omlaag gedaan. De meisjes hebben zwart haar, witblond haar, roodhaar en kort bruin haar. Furiosa's armprothese is goed zichtbaar. Ook de wapens van de vrouwen (lange geweren) zijn goed zichtbaar.	-	De vrouwen en meisjes lopen elkaar tegemoet en bestuderen/bekijken elkaar. Ze lachen en raken elkaar aan. De wind waait door de losse haren. De stamoudste loopt richting Furiosa.	N	MS-MCU-MS-MLS In-en uitzoome n	Grote P naar links, lichte T omhoog. P+T tegelijk naar rechtsboven. De camera beweegt zich door de groep heen.	Andere vrouw: Waar heb je zulke wezens gevonden? Zo zacht. Oude vrouw: Deze heeft al haar tanden nog. Furiosa: Ik wil het ze graag laten zien. Oude vrouw: Zien?	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek met pianotonen. Muziek zwelt aan (orkest).	(Diëgetisch) Geluiden van de vrouwen, gelach.
21	1.20.41-1.21.17	Woestijnlandschap. De elektriciteitsmast op de achtergrond. Tussen de groep vrouwen. Steeds meer wind waardoor de losse haren wapperen. Furiosa staat in het midden van het beeld, links verschijnt tijdens het shot een van de meisjes groot in beeld.	-	Het hoofd van Furiosa raakt deels in de schaduw tijdens het shot.	De stamoudste staat voor Furiosa. Er volgt een gesprek tussen de vrouwen en Furiosa over The Green Place. Een van de meisjes draait haar hoofd en kijkt in de richting van waar ze vandaan kwamen. Ze draait zich weer om naar Furiosa, die haar nu aankijkt. De vrouwen vertellen dat The Green Place niet meer bestaat. Furiosa's gezicht is strak, ze kijkt in de verte. Haar emoties zijn zichtbaar.	N	MS-MLS-MS-MCU-CU Uitzoom en en inzoomen. Tijdens het gesprek wordt er steeds meer ingezoomd op Furiosa.	D De camera beweegt onder andere mee met Furiosa, die zich steeds draait.	Oude vrouw: Wat wil je laten zien? Furiosa: Thuis... (lange pauze) De Green Place. Andere vrouw: Maar als je uit het westen kwam...ben je er langsgesproken. Blond meisje: De kraaien. Die enge plek met die kraaien. Vrouwen: De grond. We moesten weg. Het water was op. Het water was vervuild. Het was vergiftigd.	(Non-diëgetisch) Zachte klassieke muziek, aanzwellend. Muziek stopt plotseling. Tijdje stil. Muziek start weer, maar nu meer spannende, trieste muziek (melancholisch, strijkers)	(Diëgetisch) Wind (zacht op achtergrond) Stemmen klinken door elkaar, soms fluisterend of echoënd. (Niet te zien waar vandaan/van wie de geluiden/stemmen/vragen komen). De stemmen krijgen afstand (op achtergrond)(van On

					De vrouwen vertellen en Furiosa luistert. Een van de vrouwen loopt om haar heen terwijl ze in de verte blijft kijken. Haar ogen zijn betraand.				En toen kwamen de kraaien. We konden niets laten groeien. Meisjes: Waar zijn de anderen? Oude vrouw: Welke anderen? Meisjes: De Vele Moeders. Vrouwen: We zijn als enige nog over.		Screen naar Off Screen). In het hoofd van Furiosa (zoals zij ze hoort, zowel internal als external)
22	1.21.17-1.21.33	Woestijnlandschap. Geen lucht zichtbaar, alleen zand.	Nu zien we ook dat Furiosa een soort lange gesp met kettingen draagt op haar heupen, die voor haar lichaam langs hangen.	Schaduw aan de rechterkant van Furiosa's gezicht	De gehele groep vrouwen staat rondom Furiosa en kijken naar haar. Furiosa loopt door de groep heen, weg, naar voren. De vrouwen kijken haar na. Furiosa staat stil en staart in de verte voor zich uit. De emoties zijn van haar gezicht af te lezen. Ze loopt rechts het beeld uit. We zien nog even de groep vrouwen die haar verslagen nakijkt.	N	MLS-MCU Furiosa loopt richting de camera tot een MCU	Zeer lichte P en T	-	(Non-diëgetisch) Droevige muziek zwelt aan, vioolstreken steeds luider (ondersteunen voetstappen). Dan stopt de muziek. Korte stilte.	(Diëgetisch) Hijgen, zuchten, stokkende ademhaling.
23	1.21.33-1.21.37	In de War Rig. Zand op de achtergrond door het raam.	Max heeft wondjes op zijn gezicht, is bezweet en draagt een wapen langs zijn nek. Zijn leren schouderstukken zijn oud, met witte vlekken erop.	-	Max zit in de War Rig en kijkt vanaf een afstand naar Furiosa. Hij beweegt zijn hoofd mee. Zijn mond staat strak en hij frons.	N	CU	-	-	(Non-diëgetisch) Droevige, melancholische muziek, luid (orkest).	-
24	1.21.37-1.21.51	Zandvlakte met wind erover.	Haar armprothese is duidelijk zichtbaar.	(Backlight). Sterk silhouet van benen.	Furiosa loopt over de zandvlakte, doet haar prothese los en laat deze in het zand vallen. Ze sleept/strompelt met haar voeten door het zand en laat zich langzaam zakken.	N	MLS-LS Furiosa loopt vanaf de camera naar voren	-	-	(Non-diëgetisch) Droevige, melancholische muziek, luid.	-
25	1.21.51-1.21.59	Zandvlakte	-	Zachte gloed, goudgeel zand, pastelkleurige lucht.	Furiosa laat zich in het zand zakken op haar knieën, gooit haar hoofd naar achter en huilt en schreeuwt. Het zand waait door de wind richting camera en maakt golfbewegingen.	N	LS	-	-	(Non-diëgetisch) Droevige, melancholische muziek, luid (climax).	(Diëgetisch) Furiosa schreeuwt.

26	1.21.59-1.22.03	Woestijnvlakte met zandbergen. Leeg en groot.	-	Pasteltinten gloed over het beeld waardoor iets vaag	Furiosa zit in het zand in een enorme, lege zandvlakte (woestijn) met zandbergen.	H	ELS	-	-	(Non-diëgetisch) Droevige, melancholische muziek, luid, gegil/gehuil.	(Diëgetisch) Geschreeuw/gehuil.
27	1.22.03-1.22.08	(Herhaling shot 23) In de War Rig. Zand op de achtergrond door het raam.	Max heeft wondjes op zijn gezicht, is bezweet en draagt een wapen langs zijn nek. Zijn leren schouderstukken zijn oud, met witte vlekken erop.	-	Max zit in de War Rig en kijkt vanaf een afstand naar Furiosa. Zijn mond staat strak en hij fronst. Fade-out.	N	CU	-	-	(Non-diëgetisch) Droevige, melancholische muziek, luid, maar neemt langzaam af in volume en snelheid. (Sound bridge)	-

Scène 3 - (1:49:13-1:53:03 – Slotscène, terug in de Citadel)

Shot		Mise-en-Scene				Camera			Geluidsband		
Nr.	Tijdsduur	Setting (decor, locatie, details)	Kostuums, make-up , rekwisieten	Belichting /kleur	Staging (Inhoud/Handeling)	Positie	Afstand	Beweging	Spraak/dialogoog	Muziek	Geluid
1	1.49.13-1.49.28	Bij de Citadel. Droge zand- en gesteentevlakte. Hoge stenen bergen vormen de Citadel, bovenop groen van planten. Kranen en bruggen tussen de bergen. Op de achtergrond grote groepen mensen. Veel stof.	Man heeft ontbloot bovenlichaam. Draagt een bruine doek rondom zijn hoofd en bruine handschoenen met open vingers. De man heeft geen benen meer. Om zijn middels draagt hij doeken. De mensen op de achtergrond dragen 'nomaden'-kledij; lappen en doeken om hoofd en lichaam, lange wandelstokken en zelfgemaakte schilden van doeken. Voertuig is een soort dubbele monstertruck met grote vlaggen achterop en een grote dubbele uitlaat aan de	-	Man kruipt uit een gat in de grond en beweegt zich voort met zijn armen over de zandvlakte. Hij ziet iets. De man verdwijnt rechts uit beeld, op datzelfde moment zien we wat de man zag en komt een voertuig in beeld. Groepjes mensen lopen richting dit voertuig en volgen het richting de Citadel (rennen erachteraan). De auto	N	MS-MLS-MCU-CU-LS De auto komt steeds dichterbij de camera	P, D De camera beweegt met de man mee.	-	-	(Diëgetisch) Geluid van uit de grond klimmen (vallend steen, gruis, zand). Autogeluiden, monstertruck komt aanrijden (van Off Screen naar On Screen) Zachte achtergrondgeluiden

			zijkant.		komt rechts in beeld en verdwijnt links uit beeld. Voorop de auto ligt een lijk in witte doeken.						van mensen in de omgeving.
2	1.49.28-1.49.32	De Citadel van een afstand. Woestijnlandschap. Grote bergen van roodbruin steen met groen en bomen op de toppen. Grote hijskranen en bruggen van metaal. Blauwe lucht. Stoffige wegen ernaartoe.	-	-	Van een grote afstand is te zien dat er een auto richting de Citadel rijdt.	N	ELS Lichte zoom	-	-	-	(Diëgetisch) Mensen in en om de Citadel. (Volume opvallend vanwege niet-kloppend <i>sound perspective</i> : we horen het harder dan zou moeten van zo'n afstand).
3	1.49.32-1.49.37	In de Citadel, op een van de metalen bruggen of kranen. Roestige metalen balken, ladders en plateaus met kettingen en tandwielen.	Een groepje kinderen (jongetjes) die spierwit van kleur zijn, zwarte ogen hebben en zwarte broeken. Ze zijn allemaal kaal.	-	Het groepje kinderen staat aan de rand van de plateaus en kijkt naar beneden. De kettingen en tandwielen bewegen.	N-L We kijken net niet recht op de plateaus	LS C Camera beweegt omhoog	-	-	-	(Diëgetisch) Machine: kettingen, tandwielen Achtergrondgeluiden van mensen beneden in de Citadel (geschreeuw gejoel).
4	1.49.37-1.49.39	In de roestige 'machine' (balken, tandwielen en kettingen).	Een man gekleed als een beul, met een hoofdkap, een schort en een touw om zijn middel. Spierwitte jongetjes.	-	Een drietal jongetjes speelt op drums (grote tonnen). De beul-figuur kijkt naar beneden. De machine draait op mensenkracht, een aantal mannen loopt op een rad om deze draaiende te houden.	N Vanaf links gezien	LS/MLS	-	-	-	(Diëgetisch) Drums Achtergrondgeluiden van mensen beneden in de Citadel (overlap vorige shot).
5	1.49.39-1.49.43	In de Citadel, op een groot hangend plateau. Naast het plateau hangen grote metalen kooien met stenen erin.	Een beul-figuur met een hoofdkap met gaten bij de ogen. Hij draagt een bruine broek met metalen details. Hij heeft een ontbloot bovenlichaam met alleen een soort bretels. Achter zijn lichaam lijkt hij een wapen te houden. De tweede beul heeft ook een hoofdkap met gaten bij ogen, neus en mond.	-	Het plateau met de beul erop komt naar beneden gezakt, een tweede beul verschijnt naast hem. De kooien met stenen fungeren als contragewicht om het plateau te laten zakken. Nu is duidelijk wat de mannen uit de vorige shots in beweging brachten.	L	LS	-	-	-	(Diëgetisch) Menigte: mensen juichen, joelen, schreeuwen, roepen. Geluid zwelt aan. (Overlap volgende shot).

6	1.49.43-1.49.47	Op het plateau in de Citadel. Zandvlakte en groepen mensen.	De beulen zijn gebruikt en bezweet. Ze dragen beide iets in de hand dat op een wapen lijkt.	-	Het plateau zakt verder naar beneden. De monstertruck komt aanrijden.	H	LS	-	-	-	(Off Screen: monstertruck die aan komt rijden)
7	1.49.47-1.49.49	Op de grond onder het plateau. Naast een grote monstertruck.	Monstertruck met grote achterwielen.	-	De monstertruck komt aanrijden en stopt vlak voor het plateau.	L	LS/MLS	Lichte P	-	-	(Diëgetisch) Monstertruck: gebrom van motor, gasgeven, uitlaat Achtergrondgeluiden van menigte. Machine, kettingen, omlaag zakken van plateau
8	1.49.49-1.49.50	Op het plateau.	De twee beulen dragen over hun broeken schorten (als van een smid) met een groot kettingsieraad vanaf de heupen.	-	De beulen geven het sein te remmen (het plateau niet verder te laten zakken).	L	MLS	-	Beul: Remmen (Hard volume).	-	
9	1.49.50-1.49.52	Op het plateau in de Citadel. Links en rechts staan grote groepen mensen (menigte). De monstertruck staat vlak voor/onder het plateau.	De kap van een van de beulen lijkt in dit licht meer een metalen masker.	-	De beulen geven aan dat het plateau niet meer verder moet zakken.	H	LS	-	-	-	(Diëgetisch) Beul blaast op fluitje
10	1.49.52-1.49.56	Terug in de machine, bij het remmechanisme (de raden).	De mannen op de raden hebben allen een ontbloot bovenlichaam en blote voeten.	-	De beul die boven staat remt het plateau af door een grote hendel om te zetten.	L	LS Inzoomen	C In combinatie met zoom	-	-	(Diëgetisch) Omzetten van hendel Machinegeluiden (machine tot stilstand).
11	1.49.56-1.49.57	Op het plateau.	-	-	De beulen staan op het plateau. Een van hen kijkt naar beneden en pakt zijn wapen (pistool) dat hij naar beneden richt. De ander beul draait zich ook om en kijkt in dezelfde richting. Ook hij begint zijn wapen te richten.	L	MLS	-	Beul: Laat jezelf zien! (Schreeuwend, luid).	-	(Diëgetisch) Menigte op de achtergrond te horen.
12	1.49.57-1.50.00	Op de motorkap van de	In de voorruit van de truck zitten schietgaten en barsten.	-	Er ligt een witte doek over een object op de	N	MS	-	-	-	(Diëgetisch)

		monstertruck.			motorkap. Er komt stoom /rook vrij. Max zit achter het stuur en kijkt strak naar voren.		Lichte zoom				Gesis van stoom Menigte op achtergrond.
13	1.50.00-1.50.04	(Herhaling van shot 7). Op de grond onder het plateau. Naast een grote monstertruck.	Monstertruck met grote achterwielen. De monstertruck is opgebouwd uit een soort dubbele achterkant, alsof 2 auto's in elkaar zijn gelast. Achterop staat een grote rode vlag en de achterkant van de auto staat verder omhoog vanwege de grote achterwielen. Uit de zijkant steken twee grote uitlaatpijpen. Op de bumper zitten grote stukken puntig metaal en de motorkap lijkt open, waardoor stangen en buizen zichtbaar zijn.	-	De deur van de monstertruck gaat open en Max begint uit te stappen.	L De monstert ruck lijkt extra groot door de hoek en positie van de camera.	LS/MLS Licht inzoomen	Lichte D langs de auto, in combinatie met een zoom	-	-	(Diëgetisch) Deur gaat open.
14	1.50.04-1.50.05	(Herhaling shot 9). Op het plateau in de Citadel. Links en rechts staan grote groepen mensen (menigte). De monstertruck staat vlak voor/onder het plateau.	-	-	De beulen kijken naar de monstertruck waar Max uitstapt.	H	LS	-	-	-	(Diëgetisch) Achtergrondgeluiden menigte in Citadel.
15	1.50.05-1.50.12	Terug in de 'machine' (bij de roestige metalen balken).	De jongetjes zijn spierwit met donkere make-up rondom de ogen. Sommige meer dan anderen. De randen van de metalen balken zijn versierd met schedelvormen. De jongetjes steken door de witte kleur sterk af tegen de roestbruine achtergrond. Het kleine mannetje in de stoel heeft een slangetje door de neus, is mismaakt (buitengewoon kleine armpjes en beentjes: focomelie syndroom/afwijking). Om zijn nek draagt hij eenzelfde ketting als de beulen om hun heupen hebben.	-	De jongetjes kijken naar beneden. Een van hen kijkt door een staande verrekijker. Naast hem zit een klein mismaakt mannetje in een speciale stoel die ook naar beneden kijkt.	N/L	MS-MCU-CU Inzoomen CU van de verrekijker.	D in combinatie met zoom (naar rechterkant: verrekijker)	-	(Non-diëgetisch) <i>Sneaking in</i> van spannende, eentonige muziek (hoorn), zwelt iets aan naarmate dichter bij verrekijker. <i>Sneaking in</i> van 'dondergeluid'.	(Diëgetisch) Gefluister op achtergrond (Off Screen: onduidelijk waar het vandaan komt). Achtergrondgeluiden menigte in Citadel.
16	1.50.12-1.50.15	Bij de monstertruck. Deel van de menigte eromheen.	Max draagt grijsbruine kleding met een rugzak en handschoenen met open vingers.	-	Max klimt voorzichtig op de motorkap van de monstertruck. Het shot is gezien door de	H	MLS	-	-	(Non-diëgetisch) Spannende muziek,	- (Geluiden overstemt door muziek)

					verrekijker. Hij houdt steeds één arm omhoog en steekt als laatste zijn andere arm ook omhoog. Hij kijkt omhoog.					eentonig, doorlopend (hoorn).	
17	1.50.15 1.50.16	In de Citadel.	Max heeft om zijn linker pols een armband en aan zijn rechterhand een handschoen met open vingers. Aan zijn jack hangen diverse spullen.	-	Max staat boven op de monstertruck en steekt zijn armen in de lucht.	N	MS	-	-		-
18	1.50.16- 1.50.18	Bij de verrekijker. Leren stoel waarin het mismaakte mannetje zit. Op de achtergrond zijn de machines te zien met de raden waarin mannen lopen.	Het mannetje heeft een rossige baard, is verder kaal. De grote ketting is goed zichtbaar met een metalen embleem met vlamachtige uitsteeksels. In zijn neus heeft het mannetje slangen zitten. Het jongetje dat door de verrekijker tuurt is spierwit.	De twee (bleke) figuren steken opvallend af tegen de donkere achtergrond.	De jongen kijkt door de grote metalen verrekijker. Het mannetje kijkt naar beneden in een poging iets te zien.	N	MCU	-	Jongetje: Hij heeft iets. (Lispelstemmetje, fluistertoon)		(Diëgetisch) Off Screen: (ademhaling) fluisteren, zuchten en inhaleren van lucht (stokken van adem door verwondering).
19	1.50.18- 1.50.21	(Herhaling shot 16). Op de monstertruck.	Max heeft een bloederige wond op zijn hoofd. Op zijn rug heeft hij een grote bruine rugzak. Op het dashboard van de truck zijn allerlei markeringen/graveringen te zien in het metaal.	-	Max staat licht gebogen op de motorkap. Hij bukt zich terwijl hij steeds zijn armen omhoog steekt (=niet schieten!). Hij brengt zijn handen naar het object met de witte doek/plastic.	H	MS-MCU	T omlaag (verrekijker beweging richting object onder witte doek)	-	(Non-diëgetisch) Spannende eentonige muziek, zwelt steeds verder aan.	(Diëgetisch) Gesis van stoom.
20	1.50.21- 1.50.22	Op de motorkap van de monstertruck.	Het gezicht van Immortan Joe is lijkgraauw, bijna blauwig. Zijn lange grijze, pluizige haar hangt naar beneden. Zijn kaak is eraf en zijn gezicht is bebloed. Zijn ogen zijn open. Hij heeft een wit, astronaut-achtig kostuum aan met knopen, spelden en buttons erop.	-	Het witte doek wordt van het object afgetrokken. Het is Immortan Joe, dood. Uit de motor komt rook/stoom dat langs het gezicht van Joe omhoog komt.	H	CU	-	-	(Non-diëgetisch) "Climax" spannende muziek. Stopt zodra doek van Immortan Joe wordt gehaald.	(Diëgetisch) Wegtrekken van doek (opvallend luid volume), ritselend.
21	1.50.22- 1.50.25	Op het plateau, uitkijkend op de monstertruck. Menigte mensen links en rechts.	-	-	De beulen kijken naar de monstertruck, waar Max opstaat. Max steekt zijn handen weer omhoog. Voor hem ligt Immortan Joe. Max kijkt naar de beulen.	H	LS	-	-	-	(Diëgetisch) Menigte roept, praat in verwondering en ontzag (volume neemt toe).
22	1.50.25- 1.50.26	(Herhaling shot 11) Op het plateau.	Rechts op het plateau staat een grote ronde metalen schotel en er hangt een bruine zak aan een van de kettingen van het plateau.	-	De beulen staan op het plateau. Ze hebben beiden hun wapen gericht op Max en kijken	L	MLS	-	Beul: Dat is Immortan Joe.	-	

					naar hem en zien dat het Immortan Joe is onder het doek.						
23	1.50.26-1.50.30	Op de grond, naast de monstertruck. Linksboven het plateau met de beulen.	De grote metalen schotel lijkt nu op een spiegel.	-	Max maakt Immortan Joe los en gooit hem op de grond. Het lichaam van Joe rolt en klapt in het zand. Vanuit de linkeronderhoek komen mensen in beeld rennen richting het lichaam van Joe.	L	LS	-	Man in menigte: Immortan Joe is dood!	(Non-diëgetisch) Dramatische muziek start (overlap volgende shot)	(Diëgetisch) Menigte joelt, schreeuwt, roept. (Versterkte in volume): klap/knal vallende lichaam Joe.
24	1.50.30-1.50.34	In de Citadel, bij de monstertruck. Veel stof en zand. Grote menigte rondom de truck en Max. Rotsige stenen bergen op achtergrond met losse stenen.	De kostuums van de menigte komen qua kleur vrijwel overeen met de achtergrond/omgeving. Het gehele shot is roodbruin van kleur.	-	De menigte komt op de monstertruck afrennen.	H	LS	-	-	Dramatische muziek (orkest). Muziek neemt in volume toe.	(Diëgetisch, zowel On Screen als Off Screen, wisselend per shot) Menigte joelt, juicht, slaakt kreten van opwinding, schreeuwt. (Veel rumoer).
25	1.50.34-1.50.38	In de Citadel, op de monstertruck (motorkap). Achtergrond zijn de bergen van de Citadel, met wat zichtbare cactusbegroeiing. Stofwolken, zeer stoffige omgeving.	Monstertruck stoffig. Max' kostuum lijkt in dit shot meer op een motorpak. De buizen en stangen van de 'open' motorkap zijn goed zichtbaar. Achterop de truck staan twee grote vlaggen: een zwart en een rode.	-	Max draait zijn hoofd en staart naar boven.	N (l) Het standpunt van de camera is net iets onder de truck.	MLS	-	-		(Off Screen geluiden menigte)
26	1.50.38-1.50.40	(Herhaling opening shot 3) Op de machine met roestige, stalen balken. Grote dikke ketting in het midden van het beeld. Groepje bleke kinderen (half-levenden/War Boys). Silhouetten van tandwielen en kranen in de verte.	(Zie ook shot 15). De jongetjes zijn spierwit/kleurloos (geen pigment) met donkere make-up rondom de ogen. Sommige meer dan anderen. De randen van de metalen balken zijn versierd met schedelvormen. De jongetjes steken door de witte kleur sterk af tegen de roestbruine achtergrond. De jongetjes dragen donkere militaire, baggy broeken met brede riemen en tassen eraan. Ze hebben bruine kisten aan.	-	De jongetjes kijken/staren naar beneden (naar Max).	L	LS	-	-	(Non-diëgetisch) Steeds verder aanzwellen van dramatische (orkest) muziek.	
27	1.50.40-1.50.41	In de menigte in de Citadel. Veel stof.	De mensen in de menigte dragen kleding in aardetinten. Enkelen	-	De menigte stort zich op het lijk van Immortan Joe.	H	MS	-	-		(Diëgetisch)

					het klimmen. Pas aan het einde van het shot begint ze haar lichaam en hoofd op te richten. Haar gemutileerde arm (onderarm weg) is duidelijk te zien.			wordt het beeld onscherp (out-of-focus).			
32	1.50.59-1.51.03	De monstertruck in de Citadel. De meisjes staan achterop, Furiosa en Max staan op de motorkap. Veel stof.	-	-	Furiosa wordt steeds ondersteund/vastgehouden en/omhooggehouden door Max, zodat ze niet neervalt. Ze richt haar hoofd langzaam op naar boven. Ze zakt steeds een beetje in (richt zich wankelend op). Ze kijkt omhoog.	N	MS		(Off Screen) Stem in menigte: Furiosa! Ze is terug. Menigte: Furiosa!	Dramatische muziek stopt plotseling.	(Diëgetisch) Menigte roept en schreeuwt naar Furiosa in opwinding.
33	1.51.03-1.51.06	Bij de verrekijker.	Magere, bleke jongetjes met zwarte, holle ogen.	-	Het mismaakte mannetje en twee van de War Boys kijken naar beneden. De jongen achter de verrekijker komt tevoorschijn om 'echt' te kunnen zien (niet door de verrekijker). Mismaakte mannetje zucht diep.	N	MCU	-	Jongetje: Ze is terug (fluisterend, voorzichtig kinderstemmetje)	-	(Diëgetisch, Off Screen) Menigte roept (naam Furiosa).
34	1.51.06-1.51.08	(Herhaling shot 4) Terug bij de machine met de raden.	Zie shot 4. Beul met ontbloot bovenlijf, groot schort en een beulskap.	-	De beul, de jongetjes en de mannen op de raden kijken omlaag. De beul stapt naar voren om het beter te kunnen zien.	N	MLS	-	-	-	(Diëgetisch, Off Screen) Menigte: roepen scanderen, in koor.
35	1.51.08-1.51.09	Op de motorkap van de monstertruck.	De emblemen/inscripties/merken/logo's in het metaal van het dashboard zijn duidelijk zichtbaar. De auto is stoffig en de voorruit heeft een grote barst. Furiosa heeft bloed op haar gezicht en nek.	-	Furiosa kijkt omhoog, knijpend met haar ogen (tegen het licht?). Max houdt haar rechtop.	H	MS/MCU	-	Menigte in koor: Laat ze omhoog gaan! (scanderen).	-	
36	1.51.09-1.51.12	Bij de monstertruck en het ophaalplateau.	De auto is een soort "Frankenstein" van auto-onderdelen.	-	De beul houdt zijn wapen nog steeds op Max en Furiosa gericht. Heel weinig beweging in dit shot.	L	LS	-	(Overlap van geroep van menigte tijdens shots)	-	
37	1.51.12-1.51.14	(Herhaling shot 32). Bij de verrekijker.	-	-	Jongetje achter de verrekijker en voor het mannetje staren hem	N	MCU Lichte zoom	-		-	(Diëgetisch, Off Screen)

					bijna uitdrukingsloos aan. Diepe zucht van het mannetje is goed zichtbaar. Hij heeft zijn ogen licht naar boven gericht (in het niets starend).						Menigte roept in koor. Zuchtend/ stikkend/ grommende geluid van het mannetje.
38	1.51.14-1.51.16	In de machine bij de raden en de beul. Grote kettingen rechts in beeld.	Beul heeft een soort buis op zijn kap.	Door belichting lijkt het net alsof er onder vuur is. Idee van hoogovens of mijnen of hel?	De mannen op de raden kijken verbaasd naar beneden. Ze staan stil. De beul kijkt kort naar beneden en draait zich dan om.	L	MS	-		-	
39	1.51.16-1.51.17	Op de machine naast een groot tandwiel. Een hekje met een ketting. Hele setting is roestig metaal.	De brede beul (grote man) heeft op het uiteinde van de buis op zijn kop een metalen babyhoofdje. Om zijn middel (achterzijde) draagt hij een gereedschapsgordel met roestige moersleutels en scharen. Rechts in beeld is een oude, magere man te zien die sterk lijkt op een Christusfiguur, met bloed op zijn lichaam en enkel lappen om zijn middel (verder bloot). Hij houdt een metalen stang vast waardoor zijn houding lijkt op de kruisigingshouding.	-	De jongetjes die op de drums speelden rennen langs het 'Christusfiguur' zonder acht op hem te slaan en grijpen de stang (hendel van het plateau) van de man beet.	N	MS	-	(Van Off Screen naar On Screen) Jongetjes: Laten we het doen. Haal ze omhoog (fluistertoon, zacht pratend, gniffelend).	-	(Diëgetisch) On Screen: Omzetten hendel van machine (hard volume). Off Screen: Scanderende menigte beneden
40	1.51.17-1.51.19	Herhaling shot 38 maar nu vanaf andere zijde (vanaf rechts). Christusfiguur en jongetjes van achteren en de beul van voren zichtbaar.	Beul opvallend gespierd (borstspieren duidelijk zichtbaar), jongetjes zijn door hun witte huid opvallend in contrast met omgeving. De rug van het Christusfiguur is uitgemergeld mager.	Rechterhelft van het shot donkerder, waardoor middendeel wordt uitgelicht.	Jongetjes trekken aan de hendel waardoor het Christusfiguur naar voren wordt getrokken.	N	MS	-	-	<i>Sneaking in</i> (heel zacht) van dramatische muziek, volume is laag. Muziek is op achtergrond, veelal overstemd door menigte.	(Diëgetisch) On Screen: Omzetten hendel van machine (hard volume). Off Screen: Scanderende menigte beneden
41	1.51.19-1.51.20	(Herhaling shot 39, maar verderaf en meer van onder).	-	-	Jongetjes trekken met kracht aan de hendel waardoor het Christusfiguur naar voren wordt getrokken. De beul kijkt naar het tafereel. De werklieden op de achtergrond staren naar	L	MLS	-	-	(Overlap vorige shot) Muziek is op achtergrond, veelal overstemd door menigte.	

					beneden.						
42	1.51.20-1.51.22	Op het ophaalplateau waar de 2 beulen op staan.	-	-	De beulen kijken omhoog en gebaren. Het plateau zakt omlaag.	L	LS	- Plateau komt omlaag/zakt, maar camera beweegt niet.	-	Klassieke muziek op verre achtergrond, grotendeels overstemd door gejoel menigte.	(Diëgetisch) Off Screen: Gejoel menigte.
43	1.51.22-1.51.24	In de Citadel, onder het plateau, tegenover de monstertruck. Menigte rondom de monstertruck. Grote stenen bergen op de achtergrond, idee van afgesloten ruimte/plein met de bergen als stadsmuren.	-	Monstertruck opvallend belicht door de zon, waardoor reflectie op voorruit.	Het plateau komt omlaag.	N (Alsof onderdeel van de menigte)	ELS	-	-		(Diëgetisch) Krakend zakken van het plateau. Gejoel van de menigte.
44	1.51.24-1.51.26	Achter de monstertruck. De meisjes zijn vanaf achter te zien. Op de achtergrond is het ophaalplateau met de 2 beulen zichtbaar.	Links wappert groot de rode vlag en rechts de zwarte vlag.	-	De vrouwen kijken naar het plateau dat omlaag komt.	N (h) Kijkt steeds meer neer op de achterkant van de auto	LS	P omhoog	-	Licht aanzwellen van dramatische muziek.	
45	1.51.26-1.51.28	Op de grond achter het ophaalplateau op het 'plein' in de Citadel.	-	-	Het plateau zakt tot op de grond.	N	ELS	-	-	Dramatische muziek zwelt verder aan, regelmatig grotendeels overstemd door geluiden menigte.	(Diëgetisch) Startende motor, gasgeven.
46	1.51.28-1.51.33	Monstertruck.	Verweerde, oude, leren laars. Stoffig. Meerdere flappen en riemen. Haar broek lijkt van leer met duidelijke (afgewerkte inkepingen) stiksels. Voorruit van truck is kapot met drie grote sterren/barsten.	-	Oude vrouw zit achter het stuur, Furiosa zit op de kap van de truck, met haar voeten op de motorkap. De auto gaat rijden. Achterop staan de meisjes en een vrouw van de stam van Furiosa. De meisjes en de vrouw kijken strak naar voren.	N	MCU (Schoen in CU in beeld)	D Camera beweegt mee met de truck (naar rechtsboven: de meisjes in de	-		Off Screen: Joelende, schreeuwende menigte.

								achterbak) aan het einde van het shot is de camera weggedraaid van de truck en is een embleem/logo in de berg zichtbaar: een schedel.			
47	1.51.33-1.51.35	Achter, onder de monstertruck. Wielen steken opvallend groot af (tegen omgeving en mensen). Grote kettingen van het plateau op de achtergrond. Stof en steen.	Een van de mensen (een magere man) uit de menigte draagt een enorm 'pakket'/bundel spullen op zijn rug dat ver boven hem uitsteekt in een punt. De man loopt krom. Andere mensen dragen eveneens grote pakketten met vracht op hun rug (netten met spullen, touwen, hun hele "hebben en houwen").	-	De monstertruck rijdt richting het plateau. Mensen uit de menigte komen van links en rechts het beeld in lopen en blokkeren het zicht op de monstertruck.	L	MLS	-	-	(Non-diëgetisch) Dramatische muziek	(Diëgetisch) Off Screen: Menigte.
48	1.51.35-1.51.38	In de Citadel bij de monstertruck. Truck in het midden, omringt door menigte die dichterbij komt. Stoffig. Auto 'rijst omhoog' uit de menigte.	Veel aandacht voor de grote hoeveelheid bepakking van de mensen in de menigte. Iedereen draagt spullen. De vlaggen achterop de truck zijn groot en lang en komen richting de camera.	-	De truck rijdt verder op het plateau. De menigte omgeeft de truck in dichte drommen.	H	LS	-	-		(Diëgetisch) Geluiden monstertruck (motor, uitlaat). Off Screen: Menigte.
49	1.51.38-1.51.40	De truck op het plateau, menigte eromheen. Menigte lijkt nu minder dicht op truck dan het in het vorige shot leek.	-	-	Truck is op het plateau beland.	H (extreem vogelperspectief)	LS	-	-		
50	1.51.40-1.51.40	Op de machine bij de beul boven. Kettingen rechts in beeld.	-	-	De beul beweegt een hendel naar boven.	L	MS	-	-	(Non-diëgetisch) Dramatische muziek	(Diëgetisch) Omzetten van hendel in machine.
51	1.51.40-1.51.41	Op de machine bij de beul boven.	De kap van de beul heeft een luchtrooster bij de mond. Het	-	De beul beweegt de hendel naar rechts.	N	MCU	-	-		Off Screen achtergrondgeluid:

			gehele gezicht wordt door de kap bedekt. De onderkant van de kap heeft de vorm van een bumper van een stoomlocomotief. Hij draagt een fallusvormig fluitje om zijn nek. Christusfiguur op achtergrond zit onder brandblaren.								gejoel menigte.
52	1.51.41-1.51.45	In de machine. Roestige tandwielen en grote kettingen domineren in het beeld. Links onderin spiegelachtige schotel. Geen ondergrond onder de raden: diepte.	Geen kleurverschil tussen mensen en machines. Man op het rad heeft iets op zijn hoofd (pestmasker?) waardoor hij lijkt op een aardwezen/trol met lange druipende neus.	-	Mannen lopen op raden om de machine in beweging te brengen machine (ophaalplateau omhoog halen).	N	LS Uitzoomen	P omlaag (in combinatie met uitzoomen)	-	(Non-diëgetisch) Dramatische muziek (De muziek wordt steeds meer overstemd door gejoel en geschreeuw van de menigte (steeds verder naar achtergrond).	(Diëgetisch) Raden/tandwielen in machine, katrollen en kettingen (machine met ophaalplateau weer in beweging gebracht) (mechanisch getik) Off Screen achtergrondgeluid: gejoel menigte.
53	1.51.45-1.51.47	Op de grond tussen de menigte. De truck bevindt zich hoog boven de menigte. Truck als "schip op golf van mensen" of de groep mensen als "strijders met de truck als leider".	De vlaggen steken als punten naar beneden. Lichtroze gloed over het beeld, meer licht en door stof beetje het idee van <i>soft focus</i> . (Associatie met schilderijen van Jean D'arc, La Liberté en het vlot van de Medusa)	Lichtroze gloed over het beeld, meer licht en door stof beetje het idee van <i>soft focus</i> .	Mensen klimmen omhoog richting de truck.	L	LS Inzoomen	-	-	(Non-diëgetisch) Dramatische muziek, volume neemt toe.	(Diëgetisch) On Screen: gejoel menigte, steeds meer overstemd door de muziek.
54	1.51.47-1.51.49	In de menigte. Heel veel armen in beeld (mensen met uitgestrekte armen).	Rotte tanden en knokige handen. (Mensen als melaatsen die reiken naar verlosser).	Zachtroze licht.	Massa steekt handen omhoog.	N	CU	P licht naar links T op en neer	-		
55	1.51.49-1.51.53	Menigte. Meisjes in truck bevinden zich boven de massa mensen.	Meisje in midden is mager en dun gekleed (bijna naakt) met zilver haar. Meisjes hebben allen een andere kleur haar (bruinzwart, zilver, rood). Een van de mannen die op het plateau stapt is misvormt in het gezicht: hij mist tanden, gebit is schots en scheef, heeft een grote, kapotte trolneus, bulten en blaren op zijn gezicht. Hij heeft dreadlocks.	-	Meisjes steken armen naar beneden, naar mensen die armen omhoog steken. De beulen staan naast de meisjes. Ze tillen mensen op het plateau. De mensen zijn blij en schreeuwen (open monden).	H	MCU	P (sterk) naar rechts	-		(Diëgetisch, On Screen) Ademen, hijgen, verzuchtingen van mensen in menigte. Gejoel menigte op achtergrond.

56	1.51.53-1.51.58	Terug bij de verrekijker.	-	-	Jongetjes staren naar beneden, draaien vervolgens hun hoofd en staren naar iets linksboven. Steeds meer jongens komen in beeld, ze kijken allemaal dezelfde kant op. De kettingen van het ophaalplateau bewegen.	N	MS-MLS-LS Sterk uitzoomen.	D (in combinatie met uitzoomen)	-	(Non-diëgetisch) Dramatische muziek (triumfantelijk). Muziek en geluiden van de menigte vloeien samen in een "climax" (niet meer te onderscheiden).	(Diëgetisch) Gejoel en aanzwellend gejuich van de menigte.
57	1.51.58-1.52.03	Hoog boven in de Citadel, bij de kantelen/het balkon van Immortan Joe. Gebergte en hoogte is goed zichtbaar.	Roestige pijpleidingen uit de berg. De vrouwen zijn dik, met grote hangende borsten. De vrouwen dragen enkel witte of vergeelde lappen.	Veel zonlicht op de rechterhelft van het beeld. Links donkerder.	Groep dikke volwassen vrouwen (de "melkmachines") draaien de hendels om waardoor grote ladingen water (waterval) naar beneden storten over de menigte. De vrouwen kijken lachend naar beneden.	H	ELS-LS-MLS (sterk inzoomen)	D (in combinatie met inzoomen)	-	(<i>Sound bridge</i>) Muziek, menigte en waterval vloeien samen (één groot kabaal), waterval overstemt steeds meer.	(Diëgetisch) Luid ruisen van de waterval.
58	1.52.03-1.52.08	Beneden in de Citadel, onder de waterval, onder de berg. Links in beeld "steken" kranen en bruggen uit de berg.	Mensen in de menigte dragen allerlei dingen bij zich: flessen, potten, manden, teiltje, gespannen doeken, stokken. Uit de berg is een schedel uitgehakt, waar het water vandaan komt.	-	Massa komt juichend naar het water toe gerend met allerlei spullen (potten, flessen) om het water op te vangen. Het water komt uit de berg bij de schedel.	N	LS	P omhoog (zodat te zien is waar het water vandaan komt)	-	Muziek zwelt verder aan om menigte en waterval te overstemmen.	
59	1.52.08-1.52.17	Beneden op het plateau bij de truck.	Furiosa's gezicht is gehavend: dichtgeslagen oog, bloed. Max is bezweet en heeft lichte schaafwondjes.	-	Furiosa, de meisjes en Max kijken allemaal dezelfde kant op. Mensen op de achtergrond juichen (armen zwaaien in lucht). Max fronst en kijkt strak vooruit.	N	MCU-CU Inzoomen op Max	-	-	(Non-diëgetisch) Muziek (opwekkend, blaasinstrumenten) zwelt aan (neemt toe in volume) en overstemt waterval.	(Diëgetisch) (Off Screen) Luid ruisen van de waterval, afnemend in volume tot op achtergrond.
60	1.52.17-1.52.22	Buiten de Citadel met zicht op de Citadel (het midden/plein), de topbegroeiing van de bergen, de waterval en het woestijnlandschap eromheen. Heldere hemel/blauwe lucht.	-	-	Water stroomt naar beneden over de mensenmassa.	N	ELS (inzoomen)	D (in combinatie met zoom)	-	(Non-diëgetisch) Dramatische, epische muziek neemt steeds meer in volume toe.	-
61	1.52.22-1.52.24	Onder de waterval, rotsen.	-	-	Mensen verzamelen water en steken armen	N	LS	-	-	(Non-diëgetisch)	(Diëgetisch)

					juichend omhoog. Laten zich gulzig bewateren.						Epische muziek (luid en steeds verder aanzwellend)	Geruis en gekletter van waterval op rotsen.
62	1.52.24-1.52.27	Onder de waterval.	Emmertjes, bakjes, flesjes die omhoog worden gestoken.	-	Mensen vullen hun objecten met water.	N	MS/MCU (Uitzoomen)	D omlaag en links	-			
63	1.52.27-1.52.30	Het plateau met de truck en groep mensen erop.	-	-	Plateau gaat langzaam omhoog. De mensen op het plateau kijken om zich heen.	L	LS	-	-			-
64	1.52.30-1.52.35	Bij Furiosa naast de truck op het plateau.	Furiosa heeft gehavend gezicht met veel bloed en verwondingen. Meisje naast Furiosa heeft mager gezicht, zilver haar met een lange dunne vlecht, blauwe ogen en lichtpaarse lippen. Het meisje links heeft feloranje-rood haar in vlechten. Geen van de vrouwen in beeld draagt opvallende make-up. Het voorste meisje heeft eveneens een gehavend gezicht met een diepe snee en bloed.	-	Furiosa en de meisjes kijken naar voren. Furiosa draait haar hoofd naar achter. Het roodharige meisje beweegt zich naar voren.	N	CU-MCU/CU (Uitzoomen, maar hierdoor komt een meisje in CU in beeld rechts)	-	-			-
65	1.52.35-1.52.38	Furiosa.	Haar 'gave' oog is naar het beeld toe gedraaid. Gehavend gezicht. Dichtgeslagen oog komt ook in beeld.	-	Furiosa kijkt strak vooruit/naar beneden en draait haar hoofd licht zodat ze recht naar voren kijkt.	N	CU	-	-	(Non-diëgetisch)	Epische muziek. Drums/trommel, ritmisch.	-
66	1.52.38-1.52.42	Tussen de menigte.	Mensen met een schijnbaar donkere huid en materialen op en om hun hoofden. Man links draagt gezicht-bedekkend, puntig masker met gaten bij ogen (associatie Ku Klux Klan). Max draagt voor op zijn borst een jachtmes. (Associatie frame still: oorlogscorrespondent).	Donker	Max loopt weg en draait zijn hoofd, hij kijkt omhoog.	H	MCU	-	-	Muziek neemt iets af in volume, drums iets toe.		-
67	1.52.42-1.52.44	(Herhaling shot 65).	Gezicht Furiosa iets meer naar voren gedraaid.	-	Furiosa glimlacht voorzichtig.	N (iets van onderen)	CU	Lichte T	-			-
68	1.52.44-1.52.49	(Herhaling shot 66).	Mensen in de menigte lijken Aziatisch, met Tibetaanse gewaden (bergstammen). Ze dragen enorme pakketten op hun hoofd.	-	Max kijkt omhoog (vanuit een schuine houding) en loopt weg.	H	MCU	-	-	Epische muziek met drums (luid).		-
69	1.52.49-1.52.51	(Herhaling shot 65, 67).	-	-	Ze heft haar hoofd licht op, als een knikje terwyl	N (l)	CU	-	-			-




					ze richting Max kijkt. Beide knikken lichtjes naar elkaar.						
70	1.52.51-1.52.55	(Herhaling shot 66, 68).	Vrouw in menigte draagt omgekeerde stoel met touw erom als een soort mand.	-	Max kijkt nog steeds omhoog naar Furiosa. Draait zijn lichaam naar haar toe. Hij draait daarna zijn rug naar haar toe en verdwijnt tussen de mensen in de menigte.	H	MCU	P (licht)	-		-
71	1.52.55-1.52.57	Op het plateau, bij Furiosa. Grote mensenmassa beneden.	Alle mensen in de menigte hebben een object bij zich, het beeld is druk en vol, allerlei (absurde) hoofdbedekkingen, bezittingen, doeken, maskers etc. Furiosa heeft opvallende roze tattoo/brandmerk in nek.	-	Furiosa kijkt uit over massa (alsof ze gaat spreken). Menigte kijkt omhoog naar haar (associatie bv. Mekka, Paus op balkon: leider spreekt massa toe).	H (Vogelperspectief)	LS (met CU achterkant Furiosa)	-	-	(Non-diëgetisch) Sterk aanzwellen van epische muziek (orkest, drums, mannenkoor). Werkt richting climax.	-
72	1.52.57-1.53.03	Het plateau.	Furiosa opvallend met haar armstomp naar voren gericht (staat zijwaarts). Het meisje rechts heeft kettingen om haar middel met een soort kleurige legerspeldjes.	-	Furiosa en de meisjes staan op het plateau en kijken omlaag (kijken vermoeid, niet vrolijk). Furiosa verdwijnt uit beeld doordat camera onder plateau schuift. Fade-out.	L (kikvorsperspectief)	MS	D De camera verdwijnt onder het plateau.	-		-
										Muziek stopt.	

Epiloog - (1.53.06-1.53.19)

Shot		Mise-en-scene		Geluidsband
Nr.	Tijdsduur	Setting	Inhoud	
1	1.53.06-1.53.09	Zwart beeld.	Citaat "Where must we go..."	-
2	1.53.09-1.53.14	Zwart beeld.	we who wander this Wasteland in search of our better selves?"	-
3	1.53.14-1.53.19	Zwart beeld.	<i>The First History Man</i> (bron van het citaat) Fade out van tekst. Zwart beeld.	-

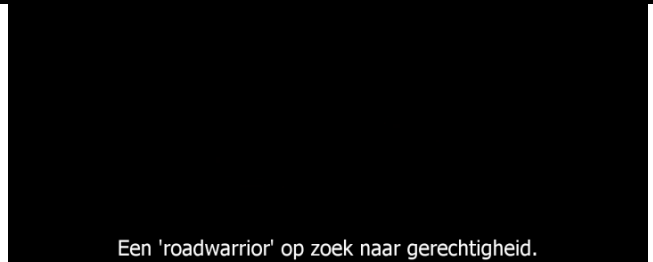





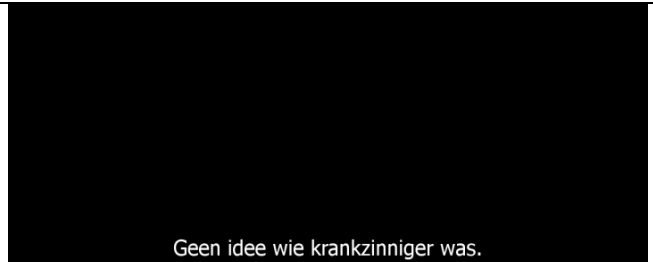
4. Screenshots uit de scènes

Opening credits










Shot 1	Shot 2	Shot 3
		










Proloog

Shot 1	Shot 2	Shot 3
 <p>Ik heet Max.</p>	 <p>Mijn wereld bestaat uit vuur en bloed.</p>	 <p>A KENNEDY MILLER MITCHELL PRODUCTION Waarom doen jullie ze pijn? - De olie, stommeling.</p>
Shot 4	Shot 5	Shot 6
 <p>Olieoorlogen. - We moorden voor benzine.</p>	 <p>CHARLIZE THERON TOM HARDY Olieoorlogen. - We moorden voor benzine.</p>	 <p>Ik was ooit een agent.</p>

<p align="center">Shot 7</p>  <p align="center">Een 'roadwarrior' op zoek naar gerechtigheid.</p>	<p align="center">Shot 8</p>  <p align="center">Een centraal gesticht.</p>	<p align="center">Shot 9</p>  <p align="center">Thermonucleaire wapens.</p>
<p align="center">Shot 10</p>  <p align="center">De aarde is verzuurd.</p>	<p align="center">Shot 11</p>  <p align="center">Toen de wereld viel...</p>	<p align="center">Shot 12</p>  <p align="center">was iedereen op zijn manier gebroken.</p>
<p align="center">Shot 13</p>  <p align="center">Geen idee wie krankzinniger was.</p>		

Scène 1 - Openingsscène










<p style="text-align: center;">Shot 1</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 2</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 3</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 4</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 5</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 6</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 7</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 8</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 9</p> 










<p style="text-align: center;">Shot 10</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 11</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 12</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 13</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 14</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 15</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 16</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 17</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 18</p> 










Shot 19












Scène 2 – The Darkest Moment


<p style="text-align: center;">Shot 1</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 2</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 3</p>  <p style="text-align: center;">Misschien is het echt Jo Bassa's kind.</p>
<p style="text-align: center;">Shot 4</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 5</p>  <p style="text-align: center;">Dit is onze Furiosa.</p>	<p style="text-align: center;">Shot 6</p>  <p style="text-align: center;">Hoe lang is het geleden?</p>
<p style="text-align: center;">Shot 7</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 8</p>  <p style="text-align: center;">Plus de dagen die ik niet meer weet.</p>	<p style="text-align: center;">Shot 9</p> 

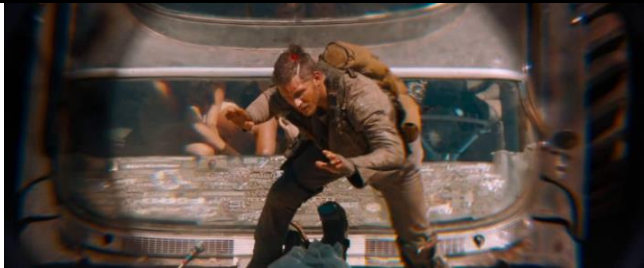








<p style="text-align: center;">Shot 10</p>  <p style="text-align: center;">Wat is er met je moeder gebeurd?</p>	<p style="text-align: center;">Shot 11</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 12</p>  <p style="text-align: center;">op de derde dag.</p>
<p style="text-align: center;">Shot 13</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 14</p>  <p style="text-align: center;">Waar ben je vandaan gekomen?</p>	<p style="text-align: center;">Shot 15</p>  <p style="text-align: center;">Uit het westen. De Citadel. Achter de bergen.</p>
<p style="text-align: center;">Shot 16</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 17</p>  <p style="text-align: center;">Wie zijn die mannen?</p>	<p style="text-align: center;">Shot 18</p>  <p style="text-align: center;">Ze hebben ons geholpen.</p>










<p align="center">Shot 19</p> 	<p align="center">Shot 20</p>  <p align="center">Wat wil je laten zien?</p>	<p align="center">Shot 21</p>  <p align="center">Waar zijn de anderen?</p>
<p align="center">Shot 22</p> 	<p align="center">Shot 23</p> 	<p align="center">Shot 24</p> 
<p align="center">Shot 25</p> 	<p align="center">Shot 26</p> 	<p align="center">Shot 27</p> 










Scène 3 – Slotscène: Terug in de Citadel










<p style="text-align: center;">Shot 1</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 2</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 3</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 4</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 5</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 6</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 7</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 8</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 9</p> 

<p style="text-align: center;">Shot 10</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 11</p>  <p style="text-align: center;">Laat jezelf zien.</p>	<p style="text-align: center;">Shot 12</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 13</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 14</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 15</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 16</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 17</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 18</p>  <p style="text-align: center;">Hij heeft iets.</p>




<p style="text-align: center;">Shot 19</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 20</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 21</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 22</p>  <p style="text-align: center;">Dat is Immortan Joe.</p>	<p style="text-align: center;">Shot 23</p>  <p style="text-align: center;">Immortan Joe is dood.</p>	<p style="text-align: center;">Shot 24</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 25</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 26</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 27</p> 

<p style="text-align: center;">Shot 28</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 29</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 30</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 31</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 32</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 33</p>  <p style="text-align: right;">Ze is terug.</p>
<p style="text-align: center;">Shot 34</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 35</p>  <p style="text-align: center;">Laat ze omhoog gaan.</p>	<p style="text-align: center;">Shot 36</p>  <p style="text-align: center;">Laat ze omhoog gaan.</p>

<p style="text-align: center;">Shot 37</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 38</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 39</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 40</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 41</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 42</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 43</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 44</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 45</p> 

<p align="center">Shot 46</p>	<p align="center">Shot 47</p>	<p align="center">Shot 48</p>
		
<p align="center">Shot 49</p>	<p align="center">Shot 50</p>	<p align="center">Shot 51</p>
		
<p align="center">Shot 52</p>	<p align="center">Shot 53</p>	<p align="center">Shot 54</p>
		

Shot 55	Shot 56	Shot 57
		
Shot 58	Shot 59	Shot 60
		
Shot 61	Shot 62	Shot 63
		

<p style="text-align: center;">Shot 64</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 65</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 66</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 67</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 68</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 69</p> 
<p style="text-align: center;">Shot 70</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 71</p> 	<p style="text-align: center;">Shot 72</p> 

Epiloog

Shot 1	Shot 2	Shot 3
<p data-bbox="405 443 533 459">' Where must we go...</p> <p data-bbox="389 596 618 619">Waar moeten we heen...</p>	<p data-bbox="1066 443 1193 459">' Where must we go...</p> <p data-bbox="1070 477 1256 512">we who wander this Wasteland in search of our better selves?'</p> <p data-bbox="1021 571 1305 619">dwalende in deze woestijn op zoek naar onze betere zelf?</p>	<p data-bbox="1727 443 1854 459">' Where must we go...</p> <p data-bbox="1731 477 1917 512">we who wander this Wasteland in search of our better selves?'</p> <p data-bbox="1872 552 1977 564"><i>The First History Man</i></p>

5. Horrorelementen

