



ONCE I DREAMT OF LIFE

Een onderzoek naar de functie van animatie in een deels geanimeerde documentaire

BA Eindwerkstuk

Lisa Vink 3834328

Blok 4, studiejaar 2014-2015

Werkgroep 6: Televisie, Documentaire en Representatie

Begeleider: Andrea Meuzelaar

Inleverdatum: 24 augustus 2015

Samenvatting

Door gebruik te maken van animatie verhogen hedendaagse documentairemakers de impact van hun documentaire, aangezien ze op deze manier kunnen verbeelden wat live-actionmateriaal niet kan. Er zijn documentaires die volledig bestaan uit animaties en documentaires waarin live-actionbeelden worden afgewisseld met animaties. Een voorbeeld van deze laatste variant is de Finse documentaire *ONCE I DREAMT OF LIFE* (2014) die het onderwerp zelfmoord behandelt en daarbij de live-actionbeelden van interviews afwisselt met zwart-wit animaties.

Aan de hand van de documentaire *ONCE I DREAMT OF LIFE* is in deze scriptie onderzoek gedaan naar de functies van animaties in een deels geanimeerde documentaire. Er is een antwoord gezocht op de vraag: "Op welke wijze functioneren de animaties in de deels geanimeerde documentaire *ONCE I DREAMT OF LIFE*?"

Deze hoofdvraag is onderverdeeld in de volgende drie deelvragen:

- In welke mate valt een (deels) geanimeerde documentaire onder de definitie van een documentaire?
- Welke functies kan het inzetten van animatie in een documentaire hebben?
- Hoe zijn de stilistische elementen ingezet om de live-actionbeelden en animaties in *ONCE I DREAMT OF LIFE* vorm te geven?

Er is een literatuuronderzoek gedaan om te bepalen welke functies animaties kunnen hebben in een documentaire. Daarnaast zijn de stilistische elementen geanalyseerd aan de hand van een neo-formalistische filmanalyse om vast te kunnen stellen hoe de beelden in de documentaire zijn vormgegeven. Er kan gesteld worden dat een geanimeerde documentaire een creatieve manier is om de werkelijkheid te benaderen en past binnen de, aan verandering onderhevige, definitie van een documentaire. De animaties in een geanimeerde documentaire kunnen op drie manieren functioneren: als een mimetische substitutie, als een non-mimetische substitutie en als evocatie. Animaties kunnen daarnaast ook functioneren als een masker. Alle stilistische elementen dragen in deze geanimeerde documentaire bij aan het visualiseren van de ervaring met betrekking tot zelfmoord en de emoties en gedachten die hiermee gepaard gaan.

De animaties in *ONCE I DREAMT OF LIFE* functioneren voornamelijk als evocatie. De gevoelens en gedachten van een suïcidaal persoon zijn door de animaties gevisualiseerd, waardoor de kijker in staat wordt gesteld om enigszins te begrijpen wat er in iemand omgaat die zelfmoord wil plegen. Daarnaast bevatten de animatiescènes ook een hoge graad van realisme. Hierdoor kunnen de animaties wel worden gezien als een realistische vervanging van het live-action materiaal, maar zijn niet helemaal een mimetische substitutie zoals Honess Roe dat heeft bedoeld.

Inhoudsopgave

Samenvatting.....	2
Inleiding	4
Hoofdstuk 1: Theoretisch Kader	6
1.1 Definitie van een documentaire	6
1.2 Debat en definitie van een geanimeerde documentaire	7
1.3 Functies van animaties	9
Hoofdstuk 2: Methode	13
Hoofdstuk 3: Analyse van ONCE I DREAMT OF LIFE.....	14
3.1 Opbouw van de film	14
3.2 Stilistische elementen in de film	15
<i>Mise-en- scène</i>	15
<i>Cinematografie</i>	17
<i>Montage</i>	18
<i>Geluid</i>	18
<i>Animatie in Once I Dreamt of Life</i>	19
Conclusie	23
Bibliografie	25
Bijlage I: <i>Mise-en-scène</i> in ONCE I DREAMT OF LIFE	26
Bijlage II: <i>Cinematografie</i> in ONCE I DREAMT OF LIFE	34

Inleiding

Hoe ga je om met zelfmoord? Op deze vraag proberen Sini Liimalainen en Jukka Kärkkäinen, twee Finse documentairemakers, in hun documentaire *ONCE I DREAMT OF LIFE* (2014) een antwoord te geven. De makers laten in deze documentaire nabestaanden en mensen die een poging tot zelfmoord gedaan hebben, aan het woord. Zij vertellen hun verhaal waarbij wordt ingegaan op de motieven, waarschuwingstekens vooraf en de gevolgen en de impact van een zelfmoord op de omgeving. Zo maakt de kijker kennis met Aulikki; de moeder van Aleks, die haar zoon verloren heeft doordat hij zichzelf beroofd heeft van het leven. In één van de eerste scènes in de film leest Aulikki een paar zinnen voor uit de afscheidsbrief van haar zoon, waarna zij stil valt. Vervolgens gebeurt er iets bijzonders met het beeld; het live-actionbeeld uit het interview met Aulikki maakt plaats voor een zwart-wit animatie. In deze animatie is te zien hoe een jongen samen met een oudere man in een bootje vaart. De oudere man roeit het bootje voort, terwijl de aandacht van de jongen getrokken wordt door een stuk hout dat in het water drijft. De jongen pakt het stuk hout uit het water en neemt het mee, terwijl het bootje verder vaart. De animatie duurt slechts een paar seconden waarna er weer wordt teruggeschakeld naar het live-actionbeeld, met het vervolg van de interviews met nabestaanden. Gedurende de documentaire worden de verschillende verhalen diverse malen onderbroken door een zwart-wit animatie, waarin steeds dezelfde jongen te zien is.

Er zijn geanimeerde documentaires die zijn opgebouwd uit animatie alleen en documentaires die animaties en live-actionmateriaal combineren, zoals in *ONCE I DREAMT OF LIFE*. In geanimeerde documentaires wordt gebruik gemaakt van diverse animatie stijlen en technieken om het subject te representeren. Ik vraag mij af of animatie in een deels geanimeerde documentaire op een andere manier functioneert dan in een volledig geanimeerde documentaire. Voor zover mij bekend is er nog weinig onderzoek gedaan naar de functies van animatie in een deels geanimeerde documentaire, hier wil ik mijn scriptie aan wijden. Zodoende onderzoek ik aan de hand van de documentaire *ONCE I DREAMT OF LIFE* hoe animatie functioneert binnen een deels geanimeerde documentaire. De hoofdvraag van mijn scriptie luidt:

“ Op welke wijze functioneren de animaties in de deels geanimeerde documentaire *ONCE I DREAMT OF LIFE*?”

Deze hoofdvraag is onder te verdelen in de volgende deelvragen:

- In welke mate valt een (deels) geanimeerde documentaire onder de definitie van een documentaire?
- Welke functies kan het inzetten van animatie in een documentaire hebben?

- Hoe zijn de stilistische elementen ingezet om de live-actionbeelden en animaties in ONCE I DREAMT OF LIFE vorm te geven?

Voor het beantwoorden van de eerste deelvraag ga ik uitwerken hoe een geanimeerde documentaire zich verhoudt tot een live-actiondocumentaire. Daarbij ga ik in op de definitie van een documentaire en op die van een geanimeerde documentaire. Bij de tweede deelvraag zal ik een overzicht geven van de functies van animaties in een geanimeerde documentaire. Vervolgens analyseer ik op welke manier de live-actionscènes en de animaties zijn verbeeld aan de hand van de volgende stilistische elementen: mise-en-scène, cinematografie, montage en geluid. Aan de hand van deze analyse ga ik onderzoeken welke functies de animaties in ONCE I DREAMT OF LIFE vervullen.

Hoofdstuk 1: Theoretisch Kader

ONCE I DREAMT OF LIFE wordt door zowel de makers, als door filmcritici beschouwd als een documentaire.¹ Toch past ONCE I DREAMT OF LIFE niet binnen het genre van de traditionele documentaire film. Vanwege deze afwijking is het relevant om te onderzoeken of de geanimeerde documentaire ONCE I DREAMT OF LIFE onder de definitie van een documentaire valt. Hiermee kan namelijk worden bepaald of de functies van animaties in een geanimeerde documentaire algemene functies zijn of specifiek voor het genre. In dit theoretisch kader zet ik uiteen op welke wijze een documentaire gedefinieerd kan worden, wat de definitie is van een geanimeerde documentaire en welke functies de animaties in een geanimeerde documentaire kunnen hebben.

1.1 Definitie van een documentaire

Bill Nichols, een professor die op het gebied van documentaire veel geschreven en gepubliceerd heeft, noemt in zijn boek *Introduction to Documentary* (2010), drie kenmerken van een documentaire.² Allereerst handelen documentaires over de werkelijkheid; een gebeurtenis die daadwerkelijk heeft plaatsgevonden. Tevens gaan documentaires over echte mensen en tot slot vertellen documentaires verhalen over wat er gebeurd is in de 'echte' (reële) wereld. Deze kenmerken op zich, vormen echter nog geen definitie.

Volgens Paul Ward, professor in animatiestudies, is het lastig om een duidelijke (omkaderde) definitie van een documentaire te geven. Hij heeft de documentaire omschreven als 'an open concept with fuzzy boundaries'.³ Het geven van een eenduidige definitie van het genre wordt volgens hem bemoeilijkt door de verschillende verschijningsvormen van documentaire die er in de loop van de tijd zijn ontstaan. Bill Nichols sluit zich bij deze opvatting aan en geeft aan dat het niet eenvoudig is om een concrete definitie te geven van het genre, doordat niet alle documentaires de historische wereld op dezelfde manier adresseren en gebruik maken van dezelfde film stijl of technieken.⁴ Ook geven Ward en Nichols aan dat er constant veranderingen plaatsvinden binnen het genre zelf. Documentairemakers zijn namelijk niet aan strakke regels gehouden om een documentaire te maken, waardoor zij gemakkelijk hun eigen creativiteit in kunnen zetten om eventueel via een alternatieve aanpak de door hen gewenste film te realiseren. Door deze steeds veranderende verschijningsvormen is het noodzakelijk om ook de definitie van een documentaire steeds te actualiseren.⁵ Paul Ward zegt hierover: "The only unchanging thing about documentary is that it is a form that makes assertions or truth claims about the real world or real people in that world. How it

¹ ONCE I DREAMT OF LIFE, laatst geraadpleegd op 30 mei 2015, <http://onceidreamtoflife.com/film/>.

² Bill Nichols, *Introduction to Documentary* (Bloomington: Indiana University Press, 2010), 7-14.

³ Paul Ward, *Margins of Reality* (London: Wallflower Press, 2005), 12.

⁴ Nichols, *Introduction to Documentary*, 15.

⁵ Nichols, *Introduction to Documentary*, 15.

does this is something that is subject to change”⁶ Hij bevestigt hiermee het feit dat het begrip ‘documentaire’ niet statisch is.

1.2 Debat en definitie van een geanimeerde documentaire

Binnen de academische wereld vinden er debatten plaats over de combinatie van de traditionele live- actiondocumentaire en het gebruik daarin van animatie. In een dergelijk debat wordt bijvoorbeeld bediscussieerd of animatie wel een geschikte vorm is om gebeurtenissen in een documentaire te representeren.⁷ Documentaires representeren immers echte gebeurtenissen en echte mensen door middel van live-actionmateriaal, waarbij de beelden een weergave zijn van wat zich daadwerkelijk voor het oog van de camera heeft afgespeeld.⁸ Hoewel de kijker gewoonlijk zelf kan begrijpen dat het beeldmateriaal in de documentaire gemonteerd is en eventueel andere bewerkingen (zoals het toevoegen van een voice-over) heeft ondergaan, is er een indexicale verbinding tussen de gebeurtenissen en het live-actionmateriaal. Bij een animatie is deze indexicale verbinding niet aanwezig, omdat de beelden geen exacte weergave zijn van de gebeurtenissen voor de camera, maar door de makers zelf zijn gecreëerd.⁹ Volgens Paul Ward is documentaire daarnaast een genre dat wordt geassocieerd met waarheid en een representatie van de werkelijkheid. Terwijl het animatiegenre wordt geassocieerd met fantasie en verbeelding.

Volgens Annabelle Honess Roe, die is gespecialiseerd op het gebied van geanimeerde documentaires en werkzaam is als filmdocente aan de universiteit van Surrey; wordt er door academici vooral vastgehouden aan de conventies van hoe een documentaire eruit zou moeten zien en welke beelden een documentaire zou moeten bevatten.¹⁰ Geanimeerde documentaires wijken af van deze conventies, waardoor ze niet passen binnen het gangbare gedachtegoed van wat een documentaire is. John Grierson, een Britse documentairemaker, had al in 1926 een duidelijke opvatting over documentaires, die van invloed is geweest op het aantal veranderingen dat de documentaire heeft ondergaan.¹¹ Grierson zag de documentaire als “the creative treatment of actuality”.¹² Hij vond dat de werkelijkheid in een documentaire op verschillende manieren

⁶ Ward, *Margins of Reality*, 8.

⁷ Annabelle Honess Roe, “Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary,” *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6, no.3(2011):216, doi: 10.1177/1746847711417954.

⁸ Paul Ward, “Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in the ten marks(2010),” *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6, no.3(2011),294, doi: 10.1177/1746847711420555

⁹ Ward, “Animating with Facts”, 294.

¹⁰ Honess Roe, “Absence, Excess and Epistemological Expansion”, 216.

¹¹ Honess Roe, “Absence, Excess and Epistemological Expansion”,216.

¹² Wilma de Jong, Erik Knudsen and Jerry Rothwell, *Creative Documentary: Theory and Practice* (New York: Routledge, 2013), 19.

gerepresenteerd kan worden.¹³ Honess Roe is van mening dat animatie beschouwd moet worden als een creatieve manier om de werkelijkheid te benaderen.¹⁴

De geanimeerde documentaire is door diverse auteurs gedefinieerd. Variërend van een vrij brede definitie tot één die gebaseerd is op specifieke kenmerken, die de geanimeerde documentaire onderscheidt van andere vormen van non-fictie animatie. Sybil DelGaudio was een van de eerste personen die beschrijft dat animatiefilms beschouwd kunnen worden als een documentaire; in het artikel "If Truth Be Told, Can Toons Tell It? Documentary and Animation" (1997). Zij geeft in haar artikel aan dat het definiëren van dergelijke films niet eenvoudig is, aangezien animatiefilms niet zomaar als een documentaire geclassificeerd kunnen worden. DelGaudio schrijft daarover het volgende: "Since an animated film 'exist' only when it is projected- there is pre-existing reality; no pro-filmic event captured in its occurrence- its classification as documentary can be problematic."¹⁵ Het probleem is dan volgens DelGaudio ook dat geënceneerde werkelijkheid niet hetzelfde is als live-action gefilmde werkelijkheid, waardoor animatie niet zonder meer een documentaire genoemd kan worden.

Er zijn ook auteurs die minder moeite hebben met het geven van een definitie. Zo vindt bijvoorbeeld Sheila Sofian, een documentairemaakster met interesse in geanimeerde documentaires, dat elke animatiefilm die gebruik maakt van non-fictie materiaal, een geanimeerde documentaire genoemd kan worden.¹⁶ Paul Ward deelt deze mening duidelijk niet en vindt dat niet elke film die betrekking heeft op animatie en documentaire, zomaar een geanimeerde documentaire genoemd mag worden.¹⁷ Door zowel animatiefilms met slechts enkele documentaire conventies, als volledige animatie documentaires en documentaires met slechts een enkele animatie, allemaal te classificeren onder deze term, wordt het begrip volgens Ward te elastisch. Hij stelt daarom voor om gerelateerde termen te gebruiken, zoals animatiedocumentaire of documentaire met animatie.¹⁸ Tevens doet hij het voorstel om een nieuwe term te hanteren, namelijk 'documatie'.

Annabelle Honess Roe stelt dat geanimeerde documentaires zo divers zijn als de verschillende animatietechnieken en de verschillende onderwerpen waarover een documentaire

¹³ de Jong, *Creative Documentary*, 19.

¹⁴ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 216.

¹⁵ Sybil DelGaudio, "If Truth Be Told, Can Toons Tell It? Documentary and Animation," *Film History* 9, (1997): 190, <http://www.jstor.org/stable/3815174>.

¹⁶ Sheila Sofian, "The Truth in Pictures", *Frames Per Second Magazine* 2, (2005), 7.

¹⁷ Paul Ward, "To Document Differently: Random Thoughts on a Taxonomy of Animated Documentary", *Animation studies 2.0*, <http://blog.animationstudies.org/?p=199>.

¹⁸ Paul Ward, "To document Differently"

gemaakt kan worden.¹⁹ Voordat een film een geanimeerde documentaire genoemd kan worden, moet de film volgens Honess Roe aan een aantal criteria voldoen. Zij noemt een audiovisueel werk (zowel digitaal geproduceerd als gefilmd) pas een geanimeerde documentaire indien: de documentaire frame voor frame gecreëerd is en de documentaire gaat over de (realistische) wereld (en niet over een wereld die is verzonnen door de filmmakers). Daarnaast is de film door de producent als een documentaire uitgebracht en door een filmfestival, publiek, of critici als een documentaire ontvangen.²⁰ Zij geeft aan dat vooral door het derde kritiekpunt non-fictie films die gebruik maken van animatie, geen geanimeerde documentaire meer genoemd kunnen worden.²¹ Deze non-fictie films worden immers niet door de producent als een geanimeerde documentaire uitgebracht of zo door het publiek ontvangen.

Honess Roe vindt dat met deze drie punten van kritiek beter kan worden gedefinieerd wanneer een documentaire een geanimeerde documentaire genoemd mag worden, dan dat het aantal animaties bepaalt of er sprake is van een geanimeerde documentaire.²² De hoeveelheid animatiebeelden is niet relevant zo lang deze maar op een zodanige manier geïntegreerd is, dat de betekenis van de film onsamenhangend zou worden op het moment dat de animatie zou zijn weggelaten.²³

Naar mijn mening is de hoeveelheid animatie niet het criterium waarmee wordt bepaalt wanneer een film wel of niet een geanimeerde documentaire genoemd mag worden. Daarmee sluit ik aan bij definitie die Honess-Roe geeft.

1.3 Functies van animaties

Er is een sterke toename van het aantal geanimeerde documentaires, maar de wetenschappelijke literatuur over geanimeerde documentaires is vooral gericht op de combinatie van animatie en documentaire en de vraag of animatie wel of niet een geschikte vorm is om de realiteit te representeren. Verschillende auteurs, zoals Paul Ward, Nea Ehrlich en Annabelle Honess Roe, hebben daarnaast onderzoek gedaan naar de functies van animaties in geanimeerde documentaires.²⁴ Volgens Honess Roe krijgen we door onderzoek te doen naar de functies van

¹⁹ Annabelle Honess Roe, "The Evolution of Animated Documentary", in *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, ed. Kate Nash, Craigh Light and Catherine Summerhayes (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014), 175.

²⁰ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 217.

²¹ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 217.

²² Honess Roe, "The Evolution of Animated Documentary", 176.

²³ Annabelle Honess Roe, *Animated Documentary*, (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013), 4.

²⁴ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 225.

Paul Ward, *Margins of Reality* (London: Wallflower Press, 2005), 85 .

Nea Ehrlich, "Animated Documentaries as Masking", *Animation Studies Online Journal*, <http://journal.animationstudies.org/nea-ehrlich-animated-documentaries-as- masking>

animaties een beter begrip van de geanimeerde documentaire.²⁵ Ze geeft aan dat de functies van animatie er voor zorgt dat we begrijpen wat er van een geanimeerde documentaire te leren valt.²⁶

De samensmelting van animatie en documentaire kent een lange geschiedenis, die teruggaat tot de beginperiode van het ontstaan van de film, waarbij animaties ook toen al in non-fictie films werden gebruikt, om aspecten te illustreren, te verduidelijken en te benadrukken.²⁷ Animatie kan daarnaast ook nog op andere manieren functioneren.

Een animatie in een geanimeerde documentaire kan volgens Honess Roe functioneren als een substitutie, oftewel een vervanging van het live-actionbeeld.²⁸ Doordat er geen beeldmateriaal van de gebeurtenis zelf bestaat of de gebeurtenis niet op film vastgelegd kan worden, kiezen documentairemakers voor animatie. *WALKING WITH DINOSAURS* (1999) van de BBC is een voorbeeld van een serie waarin 3D-computeranimatie is gebruikt om de prehistorische wezens te representeren, omdat er immers geen live-actionbeelden van dinosauriërs bestaan. De schrijfster maakt onderscheid tussen mimetische substitutie en non-mimetische substitutie. Hoewel beide substituties beschouwd kunnen worden als een vervanging van live-actionmateriaal is er een duidelijk verschil.

Bij mimetische substitutie wordt er in de animatie gestreefd naar een realistische representatie.²⁹ De kijker moet het idee krijgen dat een gebeurtenis of object daadwerkelijk live is vastgelegd door een camera, ook al kan de kijker zelf al weten dat dit niet het geval kan zijn, doordat de gebeurtenissen zich afspelen in een tijd voordat de film was uitgevonden. Om een dergelijk film het beeld te realiseren maken documentairemakers gebruik van diverse technieken.³⁰ Bijvoorbeeld in de film *BATTLE 360* (2008) waarbij gebruik is gemaakt van animatie om de heldedaden van de bemanning aan boord van een vliegdekschip in de Tweede Wereldoorlog te reconstrueren. De beelden zijn zo gemanipuleerd dat de kijker het idee heeft naar archief materiaal te kijken, in plaats van naar animatie. Het inzetten van dergelijke technieken om de illusie van gefilmd beeld bij de kijker te creëren, sluit aan bij de opvatting van Paul Ward dat in sommige animaties gebruik wordt gemaakt van de conventies van het documentaire genre. Hierbij wordt getracht om een geanimeerde documentaire zoveel mogelijk op een live-actiondocumentaire te laten lijken.

Bij non-mimetische substitutie wordt er in de animatie niet gestreefd naar een realistische representatie. Documentairemakers zetten geen technieken in om de illusie van gefilmd beeld te creëren.³¹ Het doel van non-mimetische substitutie is om een creatieve interpretatie van de

²⁵ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 225.

²⁶ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 225.

²⁷ Honess Roe, *Animated Documentary*, 1.

²⁸ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 226.

²⁹ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 226.

³⁰ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 226.

³¹ Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion", 226.

werkelijkheid te geven, in plaats van een natuurgetrouwe reproductie. De film *IT'S LIKE THAT* (2004) waarin drie jonge kinderen worden afgebeeld als kleine jonge vogeltjes, is hiervan een voorbeeld.

Honess Roe stelt dat animatie naast substitutie ook kan functioneren als evocatie.³² De animatie visualiseert dan ideeën, gevoelens en innerlijke belevingen, omdat deze concepten lastig zijn te representeren door live-actionbeelden.³³ Deze onzichtbare werkelijkheden worden vaak in een abstracte of een symbolische stijl gevisualiseerd. Animatie die functioneert als een evocatie, geeft de kijker de mogelijkheid om de wereld vanuit het perspectief van iemand anders te ervaren.³⁴ Documentairemakers gebruiken animatie om bewustwording, begrip en mededogen bij het publiek te creëren, omdat de positie van het subject vaak ver verwijderd is van de eigen perceptie en positie.³⁵ De film *AN EYEFUL OF SOUND* (2009) is een voorbeeld van een documentaire waarin de animaties functioneren als een evocatie. In deze film wordt met behulp van animatie weergegeven hoe iemand die leidt aan synesthesie (een neurologische aandoening waarbij meerdere zintuigen op de prikkels van één zintuig reageren) zijn zintuigelijke prikkels ervaart. Door middel van animatie wordt een poging gedaan om deze ervaring op het publiek over te brengen. De film laat zien dat het goed mogelijk is om onzichtbare werkelijkheden voor het publiek in beeld te brengen en zodoende dat animatie de functie van evocatie kan hebben.

Dat animatie kan functioneren als evocatie sluit aan bij een opvatting van Paul Ward over geanimeerde documentaires. Hij is van mening dat een groot aantal geanimeerde documentaires een gemeenschappelijk kenmerk hebben. Namelijk dat de animaties zijn ingezet om de gevoelens en gedachten van het subject te representeren en te interpreteren.³⁶ Ward geeft wel aan dat er ook andere manieren zijn om deze abstracte begrippen te representeren, maar volgens hem bieden die manieren niet de creatieve vrijheid, die animatie wel biedt aan documentairemakers.³⁷

Nea Ehrlich, een wetenschapper binnen animatiestudies, stelt dat animatie ook kan functioneren als een masker:

Animation can be seen as a disguise when it provides concealment, an “alternative face”, for physical aspects of life that can potentially have a direct indexical reference. This is the case when animation is used, as appears in many contemporary animated documentaries, to maintain the anonymity of the protagonists.³⁸

³² Honess Roe, “Absence, Excess and Epistemological Expansion”, 227.

³³ Honess Roe, “Absence, Excess and Epistemological Expansion”, 227.

³⁴ Honess Roe, “Absence, Excess and Epistemological Expansion”, 227.

³⁵ Honess Roe, “Absence, Excess and Epistemological Expansion”, 228.

³⁶ Ward, *Margins of Reality*, 89.

³⁷ Ward, *Margins of Reality*, 89.

³⁸ Nea Ehrlich, “Animated Documentaries as Masking”, *Animation Studies Online Journal*, <http://journal.animationstudies.org/nea-ehrlich-animated-documentaries-as- masking>

Animatie functioneert als een masker wanneer de anonimiteit en identiteit van het personage in een documentaire, gewaarborgd moet blijven. Animaties kunnen daarnaast ook verhullen dat een documentaire eigenlijk over een zwaarder of heftiger onderwerp gaat, dan de kijker waarneemt.³⁹

Samengevat kan gesteld worden dat animatie op verschillende manieren in geanimeerde documentaires functioneert; als een mimetische substitutie, als een non-mimetische substitutie, als evocatie of als een masker. De functies van animatie moeten vooral worden beschouwd als een antwoord op de beperkingen van live-actionmateriaal.⁴⁰ Het zijn creatieve oplossingen voor filmmakers, wanneer een gebeurtenis of situatie niet ooit al eerder op film is vastgelegd, of wanneer het lastig is om een concept te representeren door middel van live-actionmateriaal.

³⁹ Ehrlich, "Animated Documentaries as Masking"

⁴⁰ Honess Roe, *Animated Documentary*, 26.

Hoofdstuk 2: Methode

Om te kunnen bepalen welke functies animaties kunnen hebben in een documentaire, heb ik een literatuuronderzoek uitgevoerd. De relevante literatuur wordt gedomineerd door Annabelle Honess Roe die diverse teksten over geanimeerde documentaires en de functies van animaties geschreven heeft. Daarnaast leveren ook Paul Ward en Nea Ehrlich nuttige informatie. De uitwerking van dit literatuuronderzoek heb ik weergegeven in het theoretisch kader.

Om vast te kunnen stellen op welke manier de live-actionscènes (de interviews) en de animaties (het volgen van de jongen) zijn verbeeld, ga ik de stilistische elementen die in de documentaire *ONCE I DREAMT OF LIFE* zijn ingezet, analyseren. Hiervoor gebruik ik de werkwijze van de twee Amerikaanse filmwetenschappers David Bordwell en Kristin Thompson: een neo-formalistische filmanalyse. Door deze vorm van analyse kan op een zorgvuldige manier in kaart worden gebracht hoe zowel de live-actionbeelden als de animaties zijn vormgegeven. Wanneer duidelijk is hoe de beelden zijn vormgegeven, kan ook worden verklaard wat de functionaliteit is van de animatie die de documentairemakers hier hebben toegepast.

Voor het gedegen en controleerbaar uitvoeren van de analyse splits ik de film uit in scènes en beoordeel iedere scène op de stilistische elementen en hun onderliggende aspecten. Bordwell en Thompson onderscheiden in hun boek *Film Art: An Introduction* (2010) de volgende stilistische elementen: mise-en-scène, cinematografie, montage en geluid.⁴¹ Mise-en-scène bepaalt wat er in het beeld te zien is en betreft de volgende aspecten: setting (de locatie waar het verhaal zich afspeelt), kostuums en make up, belichting en staging (het gedrag en de houding van de personages). Hoe de gebeurtenissen in beeld worden gebracht, wordt bepaald door de cinematografie (positionering van de camera, camera voering, kadrering van het shot, de tonaliteit van de beelden, bewegingsnelheid van de beelden). Daarnaast analyseer ik de wijze waarop alle verschillende shots zijn toegepast zoals de lengte van het shot, shotwisseling en wijze van presentatie van het shot (ofwel de montage). Dezelfde methode pas ik eveneens toe op de auditieve elementen in de film (het geluid). De resultaten van deze analyse zijn opgenomen in de tabellen I en II en in de bijlagen I en II. Dit alles met als doel, om vast te kunnen stellen welke functionaliteit de animatie heeft in deze documentaire. Aangezien functionaliteit naar mijn verwachting afhankelijk is van de wijze waarop het beeld is opgebouwd.

⁴¹ David Bordwell and Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill, 2010), 118-311.

Hoofdstuk 3: Analyse van ONCE I DREAMT OF LIFE

3.1 Opbouw van de film

Mijn zus en ik kwamen thuis uit school. Ik bleef nog even buiten om onze kat te aaien. Toen ik binnenkwam, was mijn zus helemaal hysterisch. Ze zei dat er iets mis was met Perttu. Hij zat onder het bloed. Dus ik ging kijken en ik ontdekte...*dat mijn broer*...zich had doodgeschoten.⁴²

Bovenstaand citaat uit een live-actionfragment, is afkomstig van Miina, één van de personen die in ONCE I DREAMT OF LIFE is geïnterviewd en vertelt over de zelfmoord van haar broer Perttu. Alle live-actionfragmenten zijn interviews. Naast Miina, komen verder aan het woord: een vader en een moeder die een kind hebben verloren na een zelfmoord en twee jongeren, één die speelde met de gedachte aan het plegen van zelfmoord en een jonge vrouw die een zelfmoordpoging heeft gedaan. Iedere persoon die door de makers is geïnterviewd, praat over de eigen individuele ervaring met betrekking tot zelfmoord. Die verhalen vertellen allemaal over de emoties met betrekking tot de zelfmoord waar deze persoon mee te maken kreeg. Woorden als woede, onmacht, verwarring, vreselijke pijn en onmetelijk verdriet vormen hier de rode draad. Daarnaast voelen enkele van de geïnterviewden zich persoonlijk verantwoordelijk voor wat hun geliefde overkwam en worstelen daardoor met vreselijke schuldgevoelens. Verder beschrijven deze personen de manier waarop ze het gebeurde verwerken en het een plek proberen te geven, om zo de draad van hun leven weer op te kunnen pakken. Niet iedereen is hierin volledig geslaagd, maar de rode draad vormt wel het feit dat alle personen verder zijn gegaan met hun leven, hoe goed of hoe kwaad dan ook. Die vijf verschillende verhalen geven samen een persoonlijk en informatief beeld over het begrip zelfmoord.

De live-actionscènes worden regelmatig afgewisseld door animatie. Na iedere drie à vier interviewfragmenten, volgt één animatiescène. In totaal bevat ONCE I DREAMT OF LIFE tien animatiescènes, verdeeld over de gehele documentaire. In ieder animatiefragment wordt een personage (een jonge man) gevolgd die zelfmoord lijkt te willen plegen. Alle animatiescènes samen, lijken een interpretatie te vormen van de gevoelens waarover de personen hebben verteld in de live-actionfragmenten. De handelingen die het personage in de animatie uitvoert en de gebeurtenissen waar hij betrokken is, zijn gebaseerd op de handelingen waarover de geïnterviewden hebben verteld. Zo worden de scènes 18 tot en met 21 waarin de geïnterviewden vertellen over hun gevoelens, samengevat in animatiescène 5 (scène 22). In deze scène staat de hoofdpersoon aan de rand van een

⁴² ONCE I DREAMT OF LIFE, geregisseerd door Sini Liimalainen en Jukka Kärkkäinen (2014; Helsinki: Mouka Filmi, 2014)

hoog gebouw, in de regen, in een naargeestige donkere stad. Hij lijkt te staren in een peilloze diepte en laat de koffer, die hij in zijn hand houdt uiteindelijk los. Alle animatiescènes samen vormen echter geen sluitend verhaal, het zijn losse scènes waarvan de kijker niet precies beseft waar het verhaal naar toe met leiden. Er is daarmee voor de kijker veel ruimte om daaraan een eigen invulling te geven.

Voordat ONCE I DREAMT OF LIFE eindigt met de aftiteling wordt er na de laatste animatiescène nog een amateurfilmje afgespeeld. In dit filmje is een jongen te zien, die viool speelt. Of deze jongen één van de overledenen is waarover in de interviews verteld wordt en wat de reden is dat dit filmje aan de documentaire is toegevoegd, wordt verder niet aan de kijker duidelijk gemaakt. De toegevoegde waarde ervan blijft daardoor onbekend. Om die reden heb ik dit bewuste stukje film buiten mijn analyse en conclusie gehouden.

Nu ik heb toegelicht uit welke beelden de documentaire bestaat zal ik verder gaan met de daadwerkelijke analyse waarin ik bespreek hoe de verschillende stilistische elementen de beelden hebben vormgegeven. De stilistische elementen tonen de manier waarop de beelden zijn vormgegeven en maken daarmee duidelijk welke keuzes er zijn gemaakt door de documentairemakers. Deze keuzes zijn vervolgens weer van invloed op welke functie de animatie hier vervult.

3.2 Stilistische elementen in de film

Mise-en-scène

De setting van de live-actionbeelden lijkt de eigen leefomgeving van de geïnterviewde te zijn. Zo is er bijvoorbeeld een interview in een woonkamer, een keuken en in een slaapkamer te zien. De interviews vinden steeds in dezelfde setting plaats. Verder is de aankleding van elke setting vrij sober en rustig. Op de locaties van de interviews, bevinden zich geen opvallende objecten die de aandacht van de kijker zouden kunnen trekken. De kijker wordt hierdoor welhaast gedwongen om de aandacht te richten op het verhaal dat de geïnterviewde vertelt. In de animatiescènes is er gebruik gemaakt van meerdere settings. Iedere animatiescène speelt zich op een andere locatie af, zowel binnen als buiten. Zo vindt animatiescène 1 plaats in een natuurgebied terwijl animatiescène 2 zich afspeelt in een flatgebouw (zie Bijlage I mise-en-scène in ONCE I DREAMT OF LIFE). De buiten scènes spelen zich over het algemeen af tijdens slecht weer in de vorm van regen of sneeuw, in een grauwe naargeestige omgeving. Zo speelt animatiescène 5(scène 22) zich af op het dak van een somber flatgebouw terwijl het stortregent. Ook de binnen scènes in de animatie zijn somber en grijs van setting en sluiten daarmee aan bij het verhaal wat verbeeld wordt. Bijvoorbeeld in animatiescène 7

(scène 31) waarin het personage zich door een verlaten metrostation beweegt. In alle animatiescènes draagt of de locatie, of de weersomstandigheden bij aan het verhaal wat de beelden op de kijker moet overbrengen.

Alle geïnterviewden dragen normale, gangbare kleding. Ieder komt over als een doorsnee persoon; niemand valt op door abnormale haardracht of extreme sieraden. Als enige valt Aulikki misschien wat uit de toon doordat zij meer formele kleding draagt in de vorm van een mantelpakje waarbij ook de baby blauwe kleur van het pakje een opvallend accent is. In de animatiescènes draagt het personage steeds donkere kleding die de gemoedstoestand van het personage lijkt te visualiseren als aanwijzing naar de kijker toe in welke stemming deze persoon is.

Voor de live-actionbeelden is zoveel mogelijk gebruik gemaakt van natuurlijk, van opzij vallend licht. Dit is voor de kijker duidelijk waar te nemen, doordat het gezicht van een geïnterviewde steeds half verlicht is en half in schaduw verborgen gaat. De animatiescènes die zich buiten afspelen, wekken de indruk alsof ze zijn opgenomen met behulp van natuurlijk licht, dit draagt eraan bij, dat de animatie voor de kijker als realistisch ervaren kan worden. De animatiescènes die een binnen locatie verbeelden, komen op kijker over alsof er kunstlicht is ingezet, ook dit versterkt het beeld van realisme. Zo is in een scène, een bureaulamp zichtbaar die een lichtkring verspreidt waarbuiten het beeld donkerder is, net als wanneer het live door de camera zou zijn vastgelegd.

In de live-actionscènes zijn alle geïnterviewden zittend geportretteerd. Gedurende het interview veranderen zij nauwelijks van positie en houding. Ieder zit in een ietwat in elkaar gedoken, haast timide houding doordat de schouders gebogen zijn. Deze vorm van staging zorgt voor een troosteloze, naargeestige sfeer. De emoties, de pijn, het verdriet en de verwarring zijn duidelijk zichtbaar. Hoe de geïnterviewden zijn neergezet in de live-actionbeelden, zo is dit overgenomen in de animatiescènes. De kijker krijgt het idee dat het personage misschien depressief is, of in ieder geval somber is gestemd. De jongen is in het merendeel van de animatiescènes, met gebogen hoofd en ineengezakte schouders afgebeeld. Daarnaast wordt er ook regelmatig ingezoomd op de expressie in het gezicht van de jongen. De kijker ziet hier vertwijfeling en verwarring. De filmmakers hebben hiermee gepoogd om de stemming en het gevoel van het personage duidelijk te maken aan de kijker. De manier waarop het personage is afgebeeld en hoe de lichaamstaal is weergegeven dragen bij aan dat idee.

Cinematografie

De tonaliteit van deze film is tweeledig; de live-actionbeelden komen over alsof ze in normaal daglicht zijn gefilmd. Er is geen zichtbaar effect van een belichtingsplan of van een zichtbaar effect van studiolampen. De animaties zijn gecreëerd in zwart-wit, waarbij gebruik is gemaakt van een diversiteit aan grijstinten. De buiten scènes die zich in slecht weer afspelen zijn donker van kleur dan scènes die zich afspelen op locaties waar veel licht is. Binnen de scènes zelf is eveneens gebruik gemaakt van diverse tinten. Zo is in scène 3 (animatiescène 1) de man die het bootje roeit bijna zwart weer gegeven, terwijl het jongetje die in met zijn hand door het water gaat is geportretteerd in heldere tinten. Op die manier wijst de maker zonder woorden aan wie hier de hoofdpersoon is.

In de live-actionscènes zijn geen aanpassingen aangebracht aan de bewegingssnelheid van de beelden. De interviews worden niet versneld of vertraagd afgespeeld. In een enkele animatiescène is de bewegingssnelheid wel aangepast. Dit is zichtbaar op het moment dat wordt in- of uitgezoomd. In scène 40 (animatiescène 9) bijvoorbeeld is aan het begin versneld ingezoomd op het personage. Doordat de indruk wordt gewekt dat er beweging in de beelden zit alsof er wordt in- en uitgezoomd met een camera, wordt het gevoel van realisme versterkt.

Volgens Bordwell en Thompson wordt het perspectief bepaald door; de hoek die een camera maakt, het niveau en de hoogte van de camera en de camera afstand.⁴³ In alle live-actionbeelden wordt dezelfde camera afstand gehanteerd (zie bijlage II cinematografie in ONCE I DREAMT OF LIFE). Alle beelden zijn in een long shot weergegeven. Er is echter één uitzondering waarin het beeld wordt weergegeven in een medium close-up in plaats van een long shot (scène 30). In deze scène vertelt Maiju over haar zelfmoordpoging. Door dit medium shot ligt de focus nog meer op haar verhaal en haar emoties. Verder is in de live-actionbeelden het niveau en de hoogte van de camera vrij standaard (parallel aan de horizon) waardoor de kijker op ooghoogte is met de geïnterviewde. Ook wordt er ook niet vanuit verschillende hoeken gefilmd, de makers hanteren het z.g. straight-on angle wat de kijker nog meer betreft in het verhaal aangezien de geïnterviewde zich welhaast rechte lijn tot de kijker lijkt te richten.

In de animatiescènes zijn meerdere camera afstanden gehanteerd, ze variëren van extreme long shots tot close-ups. Regelmatig wordt ook binnen hetzelfde shot van camera afstand gewisseld, vaak in één vloeiende beweging. Zo begint animatiescène 4 (scène 17) met een close-up van een viool en eindigt in een extreme long shot van de jongen die op bed ligt met de viool naast zich (zie bijlage II cinematografie in ONCE I DREAMT OF LIFE). Dit is gefilmd zonder dat er shotwisselingen binnen de scène plaatsvinden. Ook hier wordt de indruk gewekt dat er beweging in de beelden zit waardoor de kijker het idee van realisme krijgt.

⁴³ Bordwell and Thompson, *Film Art: An Introduction*, 193-194.

Daarnaast is er ook veel variatie voor wat betreft de camerahoek van waaruit gefilmd lijkt te worden in de animatiescènes. Naast de straight-on angle positie is er in de animatiescènes veel gebruik gemaakt van een high-angle positie; de kijker ziet het beeld van bovenaf wat ietwat vervreemdende beelden oplevert. Verder is er in sommige animatiescènes nog gebruik gemaakt van point of view shots. Hiermee wordt getracht om de persoonlijke beleving van het personage over te brengen op de kijker. En dragen deze shots ook nu weer bij aan het idee dat het verhaal vanuit het perspectief van het personage verteld wordt.

Montage

Alle interviews bestaan uit slechts één shot, daarbinnen vinden verder geen shotwisselingen plaats. Na drie a vier interviewfragmenten volgt één animatiescène. De hoeveelheid shots waaruit een animatiescène bestaat, varieert van één shot tot een maximum van vijf shots. Het valt op dat de shots waarin de camera afstand in vloeiende bewegingen verandert (bijvoorbeeld van medium close-up naar extreme long shot) in verhouding langer duren dan de overige shots. Voor de overgangen van de live-actionbeelden naar de animaties en andersom is geen gebruik gemaakt van special effecten. De beelden worden op een monotone manier gepresenteerd waardoor de montage vooral sober te noemen is. De beelden lijken daarnaast niet volgens een bepaalde systematiek gemonteerd te zijn. Zo is bijvoorbeeld Annti aan het begin van de documentaire in twee scènes (scène 1 en scène 6) aan het woord die vrij kort op elkaar volgen, maar duurt het vervolgens tot scène 20 voor hij weer in beeld verschijnt (zie bijlage II cinematografie in ONCE I DREAMT OF LIFE). Maiju wordt daarentegen pas later in de documentaire geïntroduceerd (scène 11), maar is daarna in de scènes te zien die kort na scène 11 volgen (scène 15 en scène 19).

Geluid

In de live-actionbeelden is het geluid diëgetisch en alleen afkomstig van de personen die aan het woord zijn in een monoloog. Er komen geen andere personen aan het woord dan de geïnterviewde zelf. De kijker krijgt de indruk dat er in de scènes antwoord wordt gegeven op vragen die zijn gesteld, maar een interviewer komt niet aan het woord en is ook niet in beeld. De live-actionscènes bevatten geen non-diëgetische geluiden, zoals muziek of een voice-over. Binnen de live-actionbeelden vallen uitgebreide, bijna pijnlijke stiltes (zie tabel I momenten van stilte in de live-actionbeelden). Alsof de maker de worsteling weer wil geven die de persoon doormaakt. Zo laat Tero, een jonge man die speelde met de gedachte om zelfmoord te plegen, in zijn interviewscènes regelmatig stiltes vallen. Het is zichtbaar aan zijn gelaatsuitdrukking en de manier waarop hij zijn woorden kiest dat hij het moeilijk lijkt te vinden om te praten over die specifieke periode uit zijn verleden. In sommige scènes

duren de stiltes zelfs langer dan het aantal woorden dat Tero uitspreekt. Ook vallen er in de andere live-actionscènes met regelmaat stiltes net voor het einde van een scène, vlak nadat iemand wat heftigs heeft verteld. Zo vertelt Annti in één scène hoe hij zijn zoon heeft aangetroffen nadat deze zelfmoord had gepleegd (scène 35). Zijn verhaal gaat gepaard met een lange stilte aan het begin en einde van de scène en met veel pauzes in zijn verhaal, waardoor je als kijker ervaart dat Annti het moeilijk vindt om zijn gevoelens onder woorden te brengen. Verder leggen perioden van stilte de nadruk op bijkomende emotie en hebben het effect dat de kijker de woorden tot zich kan laten doordringen.

In tegenstelling tot de live-actionscènes is het in de animaties nooit stil. Constant is er geluid te horen dat afkomstig is van de omgeving of van de handelingen die het personage uitvoert. (zie tabel II geluiden en muziek in de animatiescènes) De kijker hoort het monotone ruisen van de regen, het fluiten van de wind, voetstappen, het vallen van een munt in een automaat van de telefooncel of sleutels die in een slot worden omgedraaid. Er wordt in de animaties nooit gesproken. Ook is in de animatiescènes non-diëgetisch geluid toegevoegd in de vorm van muziek. Deze naargeestige muziek draagt bij aan het effect van een troosteloze en sombere sfeer. De overige geluiden worden gedempt tot achtergrondgeluid op het moment dat de muziek de scène als het ware overneemt. Zodra de muziek vervaagd komen de overige geluiden uit de scène weer op de voorgrond. De instrumentale, licht klassieke muziek is rustig en meeslepend en wordt in bepaalde animatiescènes dramatisch aangezet om vervolgens rustig te eindigen in de omgevingsgeluiden van het moment.

Door het geheel ontbreken van een voice-over is de kijker vooral bij de animaties aangewezen op het geluid van de film zelf om te kunnen begrijpen wat de filmmakers nu precies willen overbrengen. Het samenspel van muziek en de omgevingsgeluiden in de animaties versterken het depressieve effect van de live-actionbeelden en visualiseren de gevoelens die de personen doormaken. Hierdoor kan de kijker zich bijna verbonden gaan voelen met de persoon in de film.

Animatie in Once I Dreamt of Life

De animaties in ONCE I DREAMT OF LIFE kunnen functioneren als een mimetische substitutie, een realistische vervanging van het live-actionmateriaal, maar dan op een iets andere manier dan volgens de theorie van Annabelle Honess Roe. De animaties zijn hier namelijk geen gevisualiseerde reconstructie van een gebeurtenis of herinnering van één persoon, maar vormen meer een interpretatie van alle verhalen van de geïnterviewden, samen. Anders dan gebruikelijk in dit genre zijn de animaties geen directe visuele weergave van wat de persoon zojuist heeft verteld in een voorafgaande scène. Toch is er bij het gebruik van de verschillende stilistische elementen wel naar

gestreefd om het idee van realisme te hanteren. Zo is in de mise-en-scène geprobeerd om zo dicht mogelijk bij de realiteit te blijven, wat is terug te zien in de keuzes van de settingen, aankleding van personage en het idee van natuurlijk licht. Daarnaast wordt in de cinematografie de indruk gewekt dat de beelden zijn vastgelegd met een echte camera, door in-en uitzoomen, de verschillende beeldkadering en het verschil in perspectief in de diverse scènes.

Ondanks de hoge graad van realisme die sommige van de animaties kenmerken en daarmee dus als een vorm van soort mimetische substitutie gezien kunnen worden, proberen de animaties in deze documentaire vooral de emoties en gevoelens op de kijker over te brengen van meerdere personen tezamen, waardoor de animaties hier meer functioneren als evocatie. De verschillende stilistische technieken die in de animatie scènes zijn ingezet zoals het inzoomen op de gezichtsuitdrukking en de houding waarin personage is afgebeeld en de muziek die bijdraagt aan sfeer, is getracht om de niet zichtbare elementen uit de verhalen te visualiseren ten behoeve van de kijker. Maar dit gebeurt niet alleen in de animatie, ook in de live-actionscènes wordt al de nadruk gelegd op het overbrengen van emoties. Zowel door het verhaal wat de geïnterviewden vertellen waarbij men praat over hun gevoel, en welke impact het gebeuren heeft gehad op hun leven als door de stilistische elementen die het in beeld brengen.

Tabel I: Momenten van stilte in de live-actionbeelden (Bron: ONCE I DREAMT OF LIFE)

Scène	Naam persoon	Af en toe pauze	Lange stilte aan het begin	Lange stilte aan het einde	Vrijwel stil
<i>Begin</i>	n.v.t.	n.v.t.	n.v.t.	n.v.t.	n.v.t.
1	Annti	X		X	
2	Aulikki	X		X	
4	Miina	X		X	
5	Tero				X
6	Annti	X		X	
7	Aulikki	X		X	
9	Tero	X	X		
10	Aulikki	X		X	
11	Maiju	X			
12	Miina	X			
14	Tero	X			
15	Maiju		X		
16	Aulikki	X			
18	Miina	X			
19	Maiju	X			
20	Annti	X			
21	Aulikki	X			
23	Tero	X	X	X	
24	Annti	X		X	
25	Aulikki	X			
26	Maiju	X		X	
28	Aulikki	X			
29	Annti	X			
30	Maiju	X		X	
32	Tero	X	X	X	
33	Aulikki				X
34	Miina	X		X	
35	Annti	X	X	X	
37	Aulikki	X			
38	Miina	X			
39	Annti	X	X	X	
41	Miina	X		X	
42	Tero	X			
43	Aulikki	X			
44	Annti	X	X	X	
45	Tero	X	X	X	
46	Maiju		X	X	
47	Miina	X		X	

Tabel II: Geluiden en muziek in de animatiescènes (Bron: ONCE I DREAMT OF LIFE)

Animatiescène	Soort geluid	Muziek
1	water, vogels die fluiten, roeiboot die door het water glijdt	muziek start van 05.33 tot het einde van de animatiescène
2	voetstappen, sleutels in een slot, een deur die open en dicht gaat, hout dat bewerkt wordt, omgevingsgeluid	muziek van 10.50-11.18, daarna weer omgevingsgeluid.
3	hout dat bewerkt wordt, geklop op de deur, een klepje dat voor het spionnen-gat van de deur valt	muziek van 16.17-16.36, daarna weer het geluid van hout dat bewerkt wordt
4	geen overige geluiden	muziek vanaf het begin tot en met het einde van de animatiescène
5	het tikken van de regen, fluiten van de wind	muziek van 25.39-25.56, daarna weer het geluid van de regen
6	fluiten van de wind	muziek vanaf het begin tot en met het einde van de animatiescène
7	roltrap, hoorn van de haak, kiestoon, de metro die voorbij raast	geen muziek
8	pen dat op papier schrijft, metro die aankomt en weer vertrekt, voetstappen van de mensen die in en uitstappen	muziek van 39.52 tot en met het einde van de animatiescène
9	het waaien van de wind, water dat aanspoelt	muziek van 45.06 tot en met het einde van de animatiescène.
10	omgevingsgeluid.	geen muziek
Amateurfilmpje	applaus van publiek.	muziek van 51.49 tot en met het einde van het amateurfilmpje, de muziek is afkomstig van de jongen die zelf viool speelt

Conclusie

In dit onderzoek heb ik een antwoord gezocht op de vraag: “Op welke wijze functioneren de animaties in de deels geanimeerde documentaire ONCE I DREAMT OF LIFE?” Dit heb ik gedaan door literatuuronderzoek en een neo-formalistische filmanalyse aan de hand van de drie deelvragen:

- In welke mate valt een (deels) geanimeerde documentaire onder de definitie van een documentaire?
- Welke functies kan het inzetten van animatie in een documentaire hebben?
- Hoe zijn de stilistische elementen ingezet om de live-actionbeelden en animaties in ONCE I DREAMT OF LIFE vorm te geven?

De definitie van een documentaire is niet eenduidig, want door de verschillende verschijningsvormen die zijn ontstaan moet de definitie steeds aangepast worden. Ondanks dat er geen algemeen geldende definitie is houden academici zich volgens Annabelle Honess Roe zich toch vast aan de conventies van hoe een documentaire eruit zou moeten zien en welke beelden een documentaire zou moeten bevatten. Doordat geanimeerde documentaires afwijken van deze conventies passen ze niet goed binnen het gangbare gedachtegoed van wat een documentaire is. Honess Roe vindt echter dat geanimeerde documentaires gezien moeten worden als een creatieve manier om de werkelijkheid te benaderen waardoor deze verschijningsvorm toch past binnen de, aan verandering onderhevige, definitie van documentaire.

De animaties in een geanimeerde documentaire kunnen volgens Annabelle Honess Roe op drie manieren functioneren: als een mimetische substitutie, als een non-mimetische substitutie en als evocatie. Wanneer de animaties functioneren als een substitutie dan kunnen deze animaties worden ingezet als een vervanging van het live-actionmateriaal. Hierbij is onderscheid te maken tussen animaties die een realistische representatie nastreven (mimetische substitutie) en animaties die een creatieve interpretatie geven van de werkelijkheid (non-mimetische substitutie). Functioneert een animatie als evocatie dan is deze gebruikt om een abstracter concept zoals een gevoel, ervaring of innerlijke beleving te visualiseren. De animaties kunnen echter ook de identiteit en anonimiteit van een personage beschermen of verhullen dat de documentaire over een zwaarder/heftiger onderwerp gaat, dus animaties kunnen ook functioneren als een masker.

In ONCE I DREAMT OF LIFE ligt de nadruk op de ervaringen van verschillende personen met betrekking tot zelfmoord en de emoties en gedachten die zich hierbij voordoen. Dit komt tot uiting in zowel de live-actionbeelden als in de animatiescènes. Alle stilistische elementen worden hierbij ingezet om het verhaal te visualiseren. Zo is de setting van de live-actionscènes waarschijnlijk bewust vrij sober gehouden, zodat de aandacht van de kijker meer gericht zal zijn, op wat er verteld wordt.

Daarnaast worden alle geïnterviewden in een aangeslagen, bijna timide houding geportretteerd, waarbij de emotie duidelijk van het gezicht is af te lezen. Ook in de animatiescènes wordt de het personage met een gebogen hoofd en ineengezakte schouders afgebeeld. Het veelvoudig gebruik van het inzoomen op het gezicht van de jongen heeft de bedoeling om zijn expressie aan de kijker te verduidelijken. Met betrekking tot het geluid vallen in de live-actionscènes vele stiltes. Deze vergroten de impact van wat er gezegd wordt. De muziek in de animaties draagt bij aan de troosteloze, naargeestige sfeer die met de beelden wordt opgeroepen en onderstreept daarmee het gevoel van het personage.

Concluderend kan gesteld worden dat de animaties in *ONCE I DREAMT OF LIFE* voornamelijk functioneren als evocatie. De gevoelens en gedachten van een suïcidaal persoon zijn door de animaties gevisualiseerd, waardoor de kijker in staat wordt gesteld om enigszins te begrijpen wat er in iemand omgaat die zelfmoord wil plegen. Daarnaast bevatten de animatiescènes ook een hoge graad van realisme. In de mise-en-scène is geprobeerd zo dicht mogelijk bij de realiteit te blijven door bijvoorbeeld te suggereren dat er in de scènes gebruik is gemaakt van natuurlijk licht. En door bepaalde keuzes in de cinematografie lijken de animaties rechtstreeks te zijn opgenomen door een camera, wat het idee versterkt dat de beelden realistisch zijn. De animaties kunnen hierdoor wel gezien worden als een realistische vervanging van het live-action materiaal, maar zijn niet helemaal een mimetische substitutie zoals Honess Roe dat heeft bedoeld.

Ik heb voor mijn scriptie onderzoek gedaan naar de functie van animatie in een deels geanimeerde documentaire. Binnen de scope van dit onderzoek heb ik mij beperkt tot een analyse van de documentaire *ONCE I DREAMT OF LIFE*, waarvan ik alle animatiescènes heb beoordeeld om vast te kunnen stellen of het gebruik van animatie in deze documentaire consistent is. Het kan zijn dat animatie in andere (deels) geanimeerde documentaire geheel of gedeeltelijk op een andere manier functioneert maar dit is buiten de scope van dit onderzoek gebleven. Om te bepalen of de functie van animatie in *ONCE I DREAMT OF LIFE* uitzonderlijk of wellicht gebruikelijk is binnen het type documentaire zijn, zouden meerdere deels geanimeerde documentaires geanalyseerd moeten worden.

Verder kan het interessant zijn om te onderzoeken hoe de kijker de combinatie van live-actionbeeld en animatie ervaart. Dit niet alleen om te toetsen of de motivatie van de filmmaker wel is overgebracht op de kijker, maar ook om daarmee de stellingen over het gebruik van animatie in een documentaire, uit de literatuur te kunnen verifiëren.

Bibliografie

- Bordwell, David and Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2010.
- De Jong, wilma, Erik Knudsen and Jerry Rothwell. *Creative Documentary: Theory and Practice*. New York: Routledge, 2013.
- DelGaudio, Sybil. "If Truth Be Told, Can Toons Tell It? Documentary and Animation." *Film History* 9, no.2 (1997):189-199. <http://www.jstor.org/stable/3815174>
- Ehrlich, Nea. "Animated Documentaries as Masking." *Animation Studies Online Journal*. Ed. Timo Linsenmaier. <http://journal.animationstudies.org/nea-ehrich-animated-documentaries-as-masking>
- Honess Roe, Annabelle. "Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary." *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6, no.3 (2011): 215-230. Doi: 10.1177/1746847711417954.
- Honess Roe, Annabelle. *Animated Documentary*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.
- Honess Roe, Annabelle. "The Evolution of Animated Documentary." In *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, edited by Kate Nash, Graig Light and Catherine Summerhayes, 174-191. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
- Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2010.
- Sofian, Sheila. "The Truth in Pictures." *Frames Per Second Magazine* 2, no.1 (2005):7-11. <http://www.fpsmagazine.com/mag/2005/03/fps200503lo.pdf>
- Ward, Paul. "Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in THE TEN MARKS (2010)." *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6, no.3 (2011):293-305. Doi: 10.1177/1746847711420555
- Ward, Paul. *Documentary. Margins of Reality*. London: Wallflower Press, 2005.
- Ward, Paul. "To Document Differently: Random Thoughts on a Taxonomy of Animated Documentary." *Animation Studies 2.0*. <http://blog.animationstudies.org/?p=199>

Audiovisuele bron

ONCE I DREAMT OF LIFE. Geregisseerd door Sini Liimalainen en Jukka Kärkkäinen. 2014; Helsinki: Mouka Filmi,2014.

Bijlage I: Mise-en-scène in ONCE I DREAMT OF LIFE

(Bron: ONCE I DREAMT OF LIFE)

Scène	Scène duur	Omschrijving gebeurtenis/handeling	Setting/belichting/staging
Openingsscène	00.00-02.44	Beeld is zwart, schijnen af en toe lichtbundels. Drie verschillende stemmen te horen, plotseling geluid van sirenes. 02.37 beeld wordt helemaal zwart, titel film verschijnt in beeld, geen geluid meer te horen.	n.v.t
1 Annti	02.45-03.53	Annti vertelt dat hij nog elke dag aan zijn zoon denkt of over hem droomt	Setting: keuken; Annti zit aan een tafel. Op de achtergrond is een keukenblok te zien Belichting: natuurlijk daglicht, licht komt van opzij Staging: Annti zit voorovergebogen met zijn armen op tafel, zijn handen spelen met zijn bril
2 Aulikki	03.54-04.57	Aulikki leest een paar zinnen voor uit de afscheidsbrief van haar zoon	Setting: woonkamer; Aulikki zit op een bank. Boven de bank hangt een schilderij en op de bank liggen een paar kussentjes Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Aulikki zit op het puntje van de bank met gebogen schouders en hoofd naar beneden. Na het lezen van de brief slaakt ze een diepe zucht en schuift ze meer naar achter.
3 (animatiescène 1)	04.58-06.13	Een jongen en een oudere man zijn aan het vissen in een bootje; de oudere man roeit het bootje terwijl de jongen over de reling hangt en zijn hand door het water laat glijden; de aandacht van de jongen wordt getrokken naar een stuk hout dat in het water drijft; de jongen pakt het stuk hout op en neemt het mee terwijl het bootje verder vaart.	Setting: een meertje in een natuurgebied Belichting: natuurlijk daglicht Staging: de jongen hangt tijdens het roeien lusteloos over de rand van het bootje. Hij gaat rechterop zitten zodra hij het stuk hout vindt
4 Miina	06.14-07.34	Miina vertelt dat ze zich na de dood van haar broer, ook zelf anders ging voelen	Setting: woonkamer; Miina zit aan een tafel. Op de achtergrond staan nog wat andere meubels Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij

			Staging: Miina heeft haar handen onder de tafel, zit een beetje gebogen.
5 Tero	07.35-08.02	Tero zegt dat hij het een lastig onderwerp vindt en vertelt verder niets	Setting: slaapkamer; Tero zit op een bed. Naast het bed staat een televisie. Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Tero zit op het randje van het bed, met zijn handen op zijn knieën. Hij heeft zijn hoofd van de camera weggedraaid.
6 Annti	08.03-09.38	Annti vertelt over de jeugd van zijn zoon	Setting: keuken Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Annti zit recht op met zijn armen over elkaar, halverwege de scène leunt hij weer voorover met zijn armen op de tafel.
7 Aulikki	09.39-10.27	Aulikki vertelt over de plannen van haar zoon om in Jeruzalem viool te gaan studeren	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Aulikki zit rechtop met haar benen over elkaar, handen in elkaar gevouwen, beweegt veel met haar vingers.
8 (animatiescène 2)	10.28-11.30	De jongen loopt op een trap in een trappenhuis; hij stopt bij een deur, maakt deze open en gaat naar binnen; hij loopt naar een bureau waar een stuk hout ligt; hij gaat achter het bureau zitten, pakt een mes en begint het hout te bewerken.	Setting: trappenhuis; een woon/slaapkamer in een appartement. Belichting: binnen verlichting van het trappenhuis, licht van een bureau lamp, natuurlijk daglicht Staging: de jongen loopt langzaam de trap op (alsof dit hem veel moeite kost), zit in een gebogen houding aan het bureau
9 Tero	11.31-12.51	Tero vertelt over hoe zijn depressie begon	Setting: slaapkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Tero zit op de rand van het bed, kijkt tijdens het gesprek veel naar beneden of opzij, speelt met zijn handen
10 Aulikki	12.52-13.52	Aulikki vertelt over de periode nadat haar zoon terug was gekomen uit Jeruzalem	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht Staging: Aulikki zit rechtop met haar benen over

			elkaar, handen in elkaar gevouwen, beweegt veel met haar vingers. Kijkt veel opzij, weg van de camera
11 Maiju	13.53-14.52	Maiju vertelt over hoe haar depressie begon	Setting: onbekend: Maiju zit op een bankje tegen een witte muur. Verder geen andere attributen in beeld die meer prijs geven waar zij zich bevindt Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: zit met één knie opgetrokken, leunt met elleboog op knie, houdt haar hoofd gebogen. Na sommige zinnen lijkt ze de interviewer recht aan te kijken
12 Miina	14.53-16.03	Miina vertelt over het drukke leven van haar broer	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Miina heeft haar handen onder de tafel, zit een beetje gebogen.
13 (animatiescène 3)	16.04-16.46	De jongen zit achter het bureau en bewerkt het hout; er wordt op de deur geklopt, de jongen stopt even met zijn bezigheden en gaat vervolgens weer verder met het bewerken van het hout	Setting: woon/slaap kamer Belichting: helemaal donker, op licht van een bureaulamp na Staging: de jongen zit met zijn rug naar de camera toe, hij zit voorover gebogen
14 Tero	16.47-18.18	Tero vertelt over hoe zijn gedachten zo in de knoop raakten dat hij geen andere uitweg meer zag	Setting: slaapkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Tero zit op het rand van het bed, kijkt tijdens het gesprek veel naar beneden of opzij, strijkt met handen door zijn haar
15 Maiju	18.19-18.50	Maiju vertelt dat zij als kind ook al nadacht over zelfmoord plegen.	Setting: onbekend Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: zit in een normale houding, rookt een sigaret
16 Aulikki	18.51-19.21	Aulikki vertelt dat een goede kennis vermoedde dat haar zoon een ernstige psychische stoornis had.	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Aulikki zit rechtop met haar benen over elkaar, handen in elkaar

			gevouwen, beweegt veel met haar vingers. Kijkt veel opzij, weg van de camera
17 (animatiescène 4)	19.22-20.35	Er is ingezoomd op een hand die een viool vasthoudt; gedurende het shot wordt er uitgezoomd waardoor uiteindelijk te zien is dat de jongen op bed ligt met in zijn hand een viool.	Setting: slaapkamer Belichting: natuurlijk daglicht Staging: de jongen ligt op bed, laat zijn hand over zijn viool glijden, kijkt gedachteloos omhoog
18 Miina	20.36-22.00	Miina vertelt dat haar broer steeds meer veranderde en behandeld moest worden door een arts	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Miina heeft haar handen onder de tafel, zit een beetje gebogen
19 Maiju	22.01-22.54	Maiju vertelt dat ze op zoek is gegaan naar hulp.	Setting: onbekend Belichting: natuurlijk daglicht Staging: zit met één knie op het bankje, schouders hangen naar beneden, rookt een sigaret, kijkt veel naar beneden
20 Annti	22.55-24.18	Annti vertelt over de band met zijn zoon, haalt herinneringen aan hem op	Setting: keuken Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Annti zit voorovergebogen met zijn armen op tafel, hij lacht af en toe bij een herinnering aan zijn zoon
21 Aulikki	24.19-25.10	Aulikki vertelt dat de stoornis van haar zoon ook invloed had op zijn religieuze overtuigingen	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Aulikki zit rechtop met haar benen over elkaar, handen in elkaar gevouwen, beweegt veel met haar vingers. Kijkt veel opzij, weg van de camera
22 (animatiescène 5)	25.11-26.07	De jongen staat s 'avonds in slecht weer aan de rand van een hoog gebouw met een koffer in zijn hand; een point-of view shot van de jongen die naar beneden kijkt; de jongen staat op de reling van het gebouw en laat de koffer die hij in zijn hand heeft vallen.	Setting: Buiten op het dak van een hoog gebouw in een stad. Belichting: straatverlichting, verder donker Staging: de jongen staat in een timide houding met ineengezakte schouders
23 Tero	26.08-27.00	Tero vertelt over hoe hij zich voelde op de dag dat hij zelfmoord wilde plegen	Setting: slaapkamer Belichting: natuurlijk

			daglicht, komt van opzij Staging: Tero leunt eerst naar achter, gaat halverwege weer in dezelfde houding zitten. Tijdens het gesprek kijkt hij veel weg
24 Annti	27.01-28.18	Annti vertelt waarom zijn zoon zelfmoord gepleegd heeft.	Setting: keuken Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Annti zit voorovergebogen met zijn armen op tafel,
25 Aulikki	28.19-29.07	Aulikki vertelt over de droom van haar zoon om piloot te worden, en dat hij nog één test moest doen	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Aulikki zit rechtop met haar benen over elkaar, handen in elkaar gevouwen, beweegt veel met haar vingers. Kijkt veel opzij, weg van de camera
26 Maiju	29.08-29.53	Maiju vertelt dat zij het gevoel had dat de hulp niet genoeg was en ze daarom zelfmoord wilde plegen.	Setting: onbekend Belichting: natuurlijk daglicht Staging: zit met één knie op het bankje, schouders hangen naar beneden, rookt een sigaret, kijkt veel naar beneden
27 (animatiescène 6)	29.54-30.31	De jongen staat te wachten bij een bushokje; een bus komt aanrijden waar de jongen in stapt; shot van de achterkant van de bus waarin te zien is dat de jongen naar buiten kijkt.	Setting: buiten voor het appartement van de jongen; in de bus Belichting: natuurlijk daglicht, licht dat in de bus schijnt Staging: de jongen kijkt met een troosteloze blik naar buiten
28 Aulikki	30.32-32.25	Aulikki vertelt dat haar zoon de laatste test (een gesprek met een psycholoog) niet heeft gehaald. Ze vertelt dat ze toen vermoedde dat haar zoon zelfmoord wilde plegen	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Aulikki zit rechtop met haar benen over elkaar, handen in elkaar gevouwen, beweegt veel met haar vingers. Kijkt veel opzij, weg van de camera
29 Annti	32.26-33.21	Annti vertelt over het laatste bezoek van zijn zoon.	Setting: keuken Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Annti zit voorovergebogen met zijn

			armen op tafel, kijkt de hele scène weg van de camera
30 Maiju	33.22-35.26	Maiju vertelt over haar zelfmoordpoging.	Setting: onbekend Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Maiju trilt, houdt haar hoofd gebogen en kijkt niet in de camera
31 (animatiescène 7)	35.27-36.19	De jongen staat op een roltrap naar beneden; de jongen staat bij een telefooncel, stopt geld erin en pakt de hoor van de haak; shot van een voorbijrazende metro; in het volgende shot is de jongen verdwenen, de hoorn hangt naast de telefooncel.	Setting: de roltrap in het metrostation, het perron van het metrostation Belichting: licht van de lampen in het metrostation Staging: de jongen staat in elkaar gedoken op de roltrap en bij de telefooncel
32 Tero	36.20-37.22	Tero vertelt over zijn zelfmoordpoging	Setting: slaapkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Tero zit op het rand van het bed, kijkt tijdens het gesprek veel naar beneden of opzij,
33 Aulikki	37.23-37.39	Aulikki zegt in deze scène helemaal niets, staart alleen voor zich uit	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht Staging: Aulikki kijkt gedurende de scène naar beneden
34 Miina	37.40-38.38	Miina vertelt over hoe zij en haar zus buiten wachtten op de politie en hun ouders	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Miina heeft haar handen onder de tafel, zit een beetje gebogen
35 Annti	38.39-39.27	Annti vertelt over hoe hij zijn zoon thuis heeft aangetroffen.	Setting: keuken Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Annti zit voorovergebogen met zijn armen op tafel, kijkt de hele scène weg van de camera
36 (animatiescène 8)	39.28-40.22	De jongen zit aan bureau op het politiebureau, een agent ondertekent een formulier en schuift dit naar de jongen toe; in het volgende shot staat de jongen op een metrostation, de metro komt aanrijden maar de jongen stapt niet in.	Setting: politiebureau, het perron van een metrostation Belichting: licht afkomstig van politiebureau en metrostation Staging: de jongen staat met de rug naar de camera, in elkaar gedoken, laat zijn hoofd

			hangen
37 Aulikki	40.23-41.31	Aulikki vertelt over de periode na de dood van haar zoon	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Aulikki zit rechtop met haar benen over elkaar, handen in elkaar gevouwen, beweegt veel met haar vingers. Ze wordt tijdens haar verhaal heel emotioneel
38 Miina	41.32-42.25	Miina vertelt dat zij zich na de dood van haar broer ook ongelukkig voelde en dood wilde	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Miina heeft haar handen onder de tafel, zit een beetje gebogen
39 Annti	42.26-44.31	Annti vertelt over zijn emoties in de periode na de dood van zijn zoon	Setting: keuken Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Annti zit voorovergebogen met zijn armen op tafel
40 (animatiescène 9)	44.32-45.21	De jongen staat s 'avonds laat in een verlaten straat; kijkt naar beneden en ziet opeens water waar zijn viool in drijft; de jongen pakt zijn viool en drijft samen met het instrument weg.	Setting: een verlaten straat/plein in een stad Belichting: licht van lantaarnpalen Staging: de jongen staat een beetje verloren, laat zijn hoofd hangen
41 Miina	45.22-46.15	Miina vertelde dat zij haar gevoelens voor haar ouders verborgen probeerde te houden	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Miina heeft haar handen onder de tafel, zit een beetje gebogen
42 Tero	46.16-47.37	Tero vertelt hoe zijn vader hem vond en hem naar een psychiatrische inrichting bracht	Setting: slaapkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Tero zit op de rand van het bed, kijkt tijdens het gesprek veel naar beneden of opzij,
43 Aulikki	47.38-48.11	Aulikki vertelt dat zij het verhaal van haar zoon is gaan opschrijven om zo zijn dood te verwerken	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Aulikki zit rechtop met haar benen over elkaar, handen in elkaar gevouwen, beweegt veel met haar vingers. Kijkt wat meer naar de camera
44 Annti	48.12-49.07	Annti vertelt over hoe hij door probeerde te gaan met zijn eigen leven	Setting: keuken Belichting: natuurlijk

		na de dood van zijn zoon	daglicht, komt van opzij Staging: Annti zit voorovergebogen met zijn armen op tafel
45 Tero	49.08-49.31	Tero vertelt dat hij nu weer helder kan denken en bezig is met andere dingen	Setting: slaapkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Tero zit op de rand van het bed, zit rechter op en kijkt veel naar de camera
46 Maiju	49.32-50.12	Maiju vertelt dat ze niet meer depressief is en weer geniet van de dingen in het leven	Setting: onbekend Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Maiju zit in kleermakerszit, een voorzichtig lachje verschijnt op haar gezicht
47 Miina	50.13-51.28	Miina vertelt dat zij door een ongeluk beseft dat zij niet meer zo bezig was met de dood van haar broer en toch wilde blijven leven.	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht, komt van opzij Staging: Miina heeft haar handen onder de tafel, zit een beetje gebogen
48 (animatiescène 10)	51.29-51.38	De jongen staat met zijn viool in zijn hand, klaar om te spelen	Setting: woon/slaapkamer Belichting: verlichting van een lamp Staging: de jongen kijkt heel serieus
49 amateurfilmpje	51.39-52.48	Een jongen komt met een viool een kamer in onder luid applaus, maakt een diepe buiging en begint vervolgens op zijn viool te spelen.	Setting: woonkamer Belichting: natuurlijk daglicht Staging: de jongen komt lachend binnen. Tijdens het vioolspelen kijkt hij heel serieus
Einde+aftiteling	52.49-53.27	Beeld wordt weer zwart, aftiteling verschijnt waarin de geïnterviewden worden bedankt en de namen verschijnen van de mensen die hebben meegewerkt aan de film.	n.v.t.

Bijlage II: Cinematografie in ONCE I DREAMT OF LIFE

(Bron: ONCE I DREAMT OF LIFE)

Scène	Scène duur	Aantal shots	Beeldkadrering	Camera standpunt	Camera Beweging
Openingsscène	00.00-02.44	1	n.v.t	n.v.t	n.v.t
1 Annti	02.45-03.53	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
2 Aulikki	03.54-04.57	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
3 (animatiescène 1)	04.58-06.13	4 Shot 1: 04.58-05.10 Shot 2: 05.11-05.26 Shot 3: 05.27-05.30 Shot 4: 05.31-06.13	Shot 1: long shot Shot 2: medium shot Shot 3: medium long shot Shot 4: van medium close-up naar extreme long shot	Shots 1 t/m 3: straight-on angle Shot 4: high-angle	In shot 4 draait de camera een kwartslag en wordt er uitgezoomd
4 Miina	06.14-07.34	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
5 Tero	07.35-08.02	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
6 Annti	08.03-09.38	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
7 Aulikki	09.39-10.27	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
8 (animatiescène 2)	10.28-11.30	4 Shot 1: 10.28-10.43 Shot 2: 10.44-10.25 Shot 3: 10.53-11.01	Shot 1: medium shot Shot 2: long shot Shot 3: medium shot Shot 4: van medium close-up naar extreme long shot	Shot 1: high-angle Shot 2 en 3: straight-on angle	In shot 4 wordt er uitgezoomd
9 Tero	11.31-12.51	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
10 Aulikki	12.52-13.52	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
11 Maiju	13.53-14.52	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
12 Miina	14.53-16.03	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
13 (animatiescène)	16.04-16.46	2	Shot 1: medium	Alle shots	In shot 2

3)		Shot 1: 16.04-16.16 Shot 2: 16.17-16.46	shot Shot 2: van medium long shot naar extreme close-up	straight-on angle	wordt er ingezoomd
14 Tero	16.47-18.18	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
15 Maiju	18.19-18.50	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
16 Aulikki	18.51-19.21	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
17 (animatiescène 4)	19.22-20.35	1	Van close-up naar extreme long shot	High-angle	Gedurende het hele shot wordt er uitgezoomd.
18 Miina	20.36-22.00	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
19 Maiju	22.01-22.54	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
20 Annti	22.55-24.18	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
21 Aulikki	24.19-25.10	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
22 (animatiescène 5)	25.11-26.07	3 Shot 1: 25.11-25.18 Shot 2: 25.19-25.29 Shot 3: 25.30-26.07	Shot 1: medium long shot Shot 2: medium shot Shot 3: van long shot naar mediumshot	Shot 1 en 3: straight-on angle Shot 2: high-angle	In shot 3 wordt er ingezoomd.
23 Tero	26.08-27.00	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
24 Annti	27.01-28.18	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
25 Aulikki	28.19-29.07	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
26 Maiju	29.08-29.53	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
27 (animatiescène 6)	29.54-30.31	2 Shot 1: 29.54-30.06 Shot 2: 30.07-30.31	Shot 1: extreme long shot Shot 2: medium shot	Alle shots straight-on angle	Geen
28 Aulikki	30.32-32.25	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
29 Annti	32.26-33.21	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
30 Maiju	33.22-35.26	1	Medium close-up	Straight-on angle	Geen
31 (animatiescène)	35.27-36.19	5	Shot 1: medium	Shot 1:	Shot 4 is een

7)		Shot 1: 35.27-35.31 Shot 2: 35.32-35.37 Shot 3: 35.38-35.52 Shot 4: 35.53-36.03 Shot 5: 36.04-36.19	long shot Shot 2: medium long shot Shot 3: medium long shot Shot 4: medium shot Shot 5: medium long shot	low-angle Shot 2: high-angle Shot 3 t/m 5: straight-on angle	tracking/dolly shot.
32 Tero	36.20-37.22	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
33 Aulikki	37.23-37.39	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
34 Miina	37.40-38.38	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
35 Annti	38.39-39.27	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
36 (animatiescène 8)	39.28-40.22	3 Shot 1: 39.28-39.33 Shot 2: 39.34-39.56 Shot 3: 39.57-40.22	Shot 1: medium shot Shot 2: medium close up Shot 3: long shot	Shot 1 en 3: straight-on angle Shot 2: high-angle	In shot 2 maakt de camera een ronddraaiende beweging terwijl er wordt uitgezoomd.
37 Aulikki	40.23-41.31	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
38 Miina	41.32-42.25	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
39 Annti	42.26-44.31	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
40 (animatiescène 9)	44.32-45.21	2 Shot 1: 44.32-44.45 Shot 2: 44.46-45.21	Shot 1: van extreme long shot naar longshot Shot 2: van close-up naar extreme long shot	Shot 1: straight-on angle Shot 2: high-angle	In shot 1 wordt er ingezoomd In shot 2 wordt er uitgezoomd
41 Miina	45.22-46.15	1	Long shot	Straight on angle	Geen
42 Tero	46.16-47.37	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
43 Aulikki	47.38-48.11	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
44 Annti	48.12-49.07	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
45 Tero	49.08-49.31	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
46 Maiju	49.32-50.12	1	Long shot	Straight-on	Geen

				angle	
47 Miina	50.13-51.28	1	Long shot	Straight-on angle	Geen
48 (animatiescène 10)	51.29-51.38	1	Van medium shot naar medium long shot	Straight-on angle	Gedurende het hele shot wordt er uitgezoomd.
49 amateurfilmpje	51.39-52.48	3 Shot 1: 51.39-51.57 Shot 2: 51.58-25.12 Shot 3: 52.13-52.48	Shot 1: van medium shot naar long shot Shot 2: close-up Shot 3: medium shot	Straight-on angle	In shot 1 maakt de camera een pan-beweging en wordt er uitgezoomd. Alle shots in vrij schokkerige beelden door de handheld camera.
Einde+ aftiteling	52.49-53.27	1	n.v.t	n.v.t	n.v.t