



# STIJL IN FARGO

Stilistische analyse naar de functie van stijl op de vormgeving van het personage Gus Grimly.

## BACHELOR EINDWERKSTUK

Jasper Koenen

3909700

Media- en Cultuurwetenschappen

Docent: Hanna Surma

Studiejaar 2015-2016, blok 2.

Inleverdatum: 29 januari 2016

Deze pagina is welbewust wit gelaten.

## Abstract

In dit eindwerkstuk wordt er onderzoek gedaan naar de relatie tussen stijl en personage in dramaserie FARGO van FX. Het personage dat centraal zal staan is Gus Grimly. Er is gekozen voor dit personage vanwege de grote ontwikkeling die hij doormaakt. Met behulp van een stilistische analyse worden de stijlelementen mise-en-scène, geluid en montage nader bekeken. De opzet van de analyse is overgenomen van mediawetenschapper Jeremy Butler. In zijn boek *TV Style* werkt hij een methode uit voor onderzoek naar stijl in televisie.

Uit de analyse die is uitgevoerd in dit eindwerkstuk blijkt stijl een belangrijke functie te hebben. Waar Gus zich na tien afleveringen ontpopt tot personage dat in staat is iemand te vermoorden, lijkt stijl juist iets anders te willen betogen. Gus wordt immer afgebeeld als de rustige en goedaardige man en zelfs na het doden van Lorne Malvo blijft de vormgeving onveranderd. Hiermee wordt aangegeven dat Gus als personage niet veranderd is, maar dat het doden van Lorne een actie was waar Gus dwangmatig aan toe moest geven. Stijl is dus in staat een boodschap uit te dragen die in eerste instantie niet lijkt te stroken met wat het narratief van een serie vertelt.

**Keywords:** Television Style; stylistic analysis, complex tv, character development.

# Inhoudsopgave

<b>Abstract</b> .....	2
<b>1. Inleiding</b> .....	4
<b>2. Theoretisch kader</b> .....	7
<b>2.1 Stijl</b> .....	7
<b>2.2 Personages</b> .....	8
<b>3. Methode</b> .....	11
<b>3.1 Operationalisering</b> .....	13
<b>4. Analyse</b> .....	16
<b>4.1 Synopsis</b> .....	16
<b>4.2 Mise-en-scène</b> .....	17
<b>Setting</b> .....	17
<b>Costume and Make-up</b> .....	19
<b>Lighting</b> .....	20
<b>Staging</b> .....	22
<b>Conclusie</b> .....	22
<b>4.3 Geluid</b> .....	24
<b>Dialogoog</b> .....	24
<b>Muziek</b> .....	25
<b>Conclusie</b> .....	25
<b>4.4 Montage</b> .....	27
<b>5. Conclusie</b> .....	29
<b>Bibliografie</b> .....	31
<b>Bijlagen</b> .....	32
<b>Bijlage 1</b> .....	32
<b>Bijlage 2</b> .....	37
<b>Bijlage 3</b> .....	45
<b>Bijlage 4</b> .....	51
<b>Bijlage 5</b> .....	60

# 1. Inleiding

Op 16 april 2014 werd de eerste aflevering van de Amerikaanse televisieserie FARGO uitgezonden. Deze door FX geproduceerde dramaserie vertelt het verhaal van verschillende inwoners uit de stad Bemidji rond de jaren 2006 en 2007. Bemidji is een kleine stad in het besneeuwde landschap van Minnesota in het noorden van Amerika. Door de komst van de manipulerende huurmoordenaar Lorne Malvo verandert het leven voor veel inwoners en ontstaan er soms absurde situaties door moord, afpersing of angst.

De serie van FX is gebaseerd op de gelijknamige film van Joel en Ethan Coen uit 1996. De broers worden met hun film FARGO geroemd mede om hun stijl en zwarte humor.<sup>1</sup> Vanwege de grote waardering voor de film, werd de serie door critici met scepsis ontvangen.<sup>2</sup> De vraag was of een televisieserie ooit in staat zou zijn de diepgang en krachtige stijl van de film te kunnen evenaren.<sup>3</sup> Dit gevoel bij de critici wordt versterkt door het feit dat MGM in 2003 al een poging ondernam om een televisieserie van FARGO te maken, maar deze serie is na de pilotaflevering niet meer afgemaakt.<sup>4</sup> De sceptische houding van de critici bleek echter niet gegrond. De serie werd op 19 juni 2014 bekroond met drie *Critics' Choice Television Awards*, begin 2015 met twee *Golden Globe Awards* en krijgt op de *International Movie Database* een 9.0 van de kijkers van de serie.<sup>5</sup> In de artikelen over de serie blijkt dat de personages en de stijl van de serie erg populair zijn. In het artikel "FARGO, de Serie: Meesterwerk Vertaald naar TV" benadrukt Ilse van der Velden dat fans van de film niet bang hoeven te zijn voor de serie. Daarbij benoemt ze de "geweldige, vintage Coen-personages" als een van de onderdelen die de serie in haar optiek goed maken.<sup>6</sup> In een artikel over de serie in de Volkskrant door Thijs van Soest wordt benoemd hoe recensenten de "prachtige shots", en daarmee de stijl van de serie, roemen.<sup>7</sup> Stijl en personages zijn dus twee belangrijke en in het oog springende elementen van de serie. In dit onderzoek zal daarom een diepgaande analyse worden uitgevoerd op stijl en personages in FX' FARGO. Het doel van de analyse is achterhalen op welke manier deze twee

---

<sup>1</sup> De film behaalde bij de Oscaruitreikingen van 1997 zeven nominaties, waarvan het er twee verzilverde. Ook werd de film in 2006 door het Amerikaanse National Film Preservation Board toegevoegd aan het National Film Registry.

<sup>2</sup> Thijs van Soest, "Enthousiasme over TV-Serie FARGO," [2014] *Volkskrant. Cultuur & Leven* – 03-12-2015 <http://www.volkskrant.nl/televisie/enthousiasme-over-tv-serie-FARGO-zelfde-sfeer-en-zwarte-humor-als-filmklassieker~a3632133/>

<sup>3</sup> Ilse van der Velden, "FARGO, de Serie: Meesterwerk Vertaald naar TV," [2014] *VPRO Cinema* – 29-01-2016 <http://www.cinema.nl/series/artikelen/11073133/fargo-de-serie>

<sup>4</sup> Sheena McGinley, "Coen Bros to produce 'FARGO' TV pilot for FX," [2012] *Entertainment.ie. TV News* – 03-12-2015 <http://entertainment.ie/tv/news/Coen-Bros-to-produce-Fargo-TV-pilot-for-FX/142152.htm>

<sup>5</sup> "Fargo" *IMDB. TV Series* – 03-12-2015 [http://www.imdb.com/title/tt2802850/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt2802850/?ref_=nv_sr_1)

<sup>6</sup> Ilse van der Velden, "FARGO, de Serie: Meesterwerk Vertaald naar TV".

<sup>7</sup> Thijs van Soest, "Enthousiasme over TV-Serie FARGO".

elementen samenwerken om op die manier betekenis te genereren.

Een van de personages uit de serie is Gus Grimly. Hij speelt een belangrijke rol in twee sleutelmomenten van het eerste seizoen van de serie. Gus, een alleenstaande vader, is politieagent in de stad Duluth. In de eerste aflevering van het seizoen houdt Gus de eigenaardige Lorne Malvo staande na een snelheidsovertreding. Gus laat zich intimideren door Lorne en gaat uiteindelijk niet over tot aanhouding omdat hij dat niet durft. Later blijkt dat Gus een fout heeft begaan door een gezochte moordenaar te laten lopen. In de laatste aflevering is het Gus die Lorne (bewust) doodschiet. Het doodschieten van Lorne past niet bij het personage Gus, zoals de kijker het in de eerste afleveringen leert kennen, namelijk een rustige, goedaardige man die alles volgens de regels doet.

In dit onderzoek zal een stilistische analyse uitgevoerd worden en geen narratieve analyse. Dit betekent dat niet onderzocht zal worden hoe Gus zich over de afleveringen heen ontwikkeld heeft, maar dat er gekeken wordt naar de manier waarop Gus in beeld wordt gebracht. Het feit dat Gus ontwikkelt, zorgt ervoor dat er verwacht kan worden dat er in de stilistische vormgeving van het personage een verandering plaats zal vinden. Dat de stilistische vormgeving van narratieve elementen van groot belang kunnen zijn wordt uitgewerkt door mediawetenschapper Jason Mittell. In zijn boek *Complex TV* werkt hij uit hoe in een aflevering van de serie *WEST WING* stijlmiddelen samenwerken met het narratief. Door bepaalde stilistische keuzes te maken ontstaat er een “*presentational mode [...] in service of a coherent ongoing narrative.*”<sup>8</sup> Door op enkele strategisch gekozen momenten in de serie te onderzoeken hoe Gus in beeld gebracht wordt, kan er uiteindelijk gesproken worden over veranderingen in de televisiestijl.

Een televisieserie als *FARGO* wordt dus gekenmerkt door een uitgebreid narratief met diepgaande personages en een zorgvuldig uitgewerkte stijl. Om de samenhang tussen deze twee aspecten te onderzoeken, luidt de hoofdvraag van dit onderzoek als volgt: Welke rol speelt stijl in FX’ *FARGO* voor de vormgeving van het personage Gus Grimly? Om deze vraag te beantwoorden wordt er gebruik gemaakt van een drietal deelvragen. De eerste deelvraag luidt: Welke functie heeft de mise-en-scène voor de vormgeving van het personage Gus Grimly? De tweede deelvraag luidt: Welke functie heeft de montage voor de vormgeving van het personage Gus Grimly? De derde en laatste deelvraag luidt: Welke functie speelt het geluid voor de vormgeving van het personage Gus Grimly? Waarom deze drie stilistische elementen gekozen zijn voor de analyse zal in de methodesectie toegelicht worden.

Dit onderzoek draagt bij het aan discours over complexe televisieseries. In veel onderzoeken

---

<sup>8</sup> Jason Mittell, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (New York: New York University Press, 2015), 50.

op dit gebied is er veel aandacht voor de vraag welke specifieke aspecten van het medium televisie invloed hebben op de vorm (opbouw, serialiteit, narratief) van een serie. Echter, de rol die stijl speelt in de verbeelding van zo'n complexe televisieserie is een nog onbekend gebied. Zeker wanneer er specifiek gekeken wordt naar één personage als onderdeel van het totale verhaal van de serie. Op dat gat binnen het discours van televisiestijl en *Complex TV* wil ik met dit onderzoek inspelen. Uitwerken waarom de serie FARGO een *complex narrative* heeft zou een eigen analyse kunnen zijn. Jason Mittell onderscheidt verschillende kenmerken die bijdragen aan een narratief om complex te zijn.<sup>9</sup> Volgens Mittell zijn goed afgeronde plotlijnen, een consistente verhaalwereld, actie-georiënteerde opwinding, humor, diepgaande personages en betrokken kijker belangrijke elementen.<sup>10</sup> Daarnaast kenmerkt een complex narratief zich door "long-form serial storytelling."<sup>11</sup> Deze vorm van vertellen komt er op neer dat de serie zich iedere aflevering verder ontwikkelt, in plaats van terug te vallen op een zekere "basis". Voor diegenen die Fargo gezien hebben, zal er geen onduidelijk over ontstaan dat de serie past bij Mittell's omschrijving. Omdat dit onderzoek draait om de stilistische en niet om de narratieve vormgeving van de serie, zal er de vraag of FARGO een complexe dramaserie is niet verder uitgewerkt worden.

---

<sup>9</sup> Naast Jason Mittell zijn er meer mediawetenschappers die zich in verschillende werken bezighouden met deze kwestie, zoals Amanda D. Lotz en Roberta Pearson. Jason Mittell, en zijn werk *Complex TV*, wordt echter dikwijls ook door deze auteurs gebruikt als uitgangspunt voor hun onderzoek.

<sup>10</sup> Mittell, 53.

<sup>11</sup> Mittell, *vii*.

## 2. Theoretisch kader

### 2.1 Stijl

Onderzoek naar stijl in televisieseries is minder vanzelfsprekend als het lijkt. Televisieprogramma's werden tot het begin van deze eeuw op het gebied van esthetiek vaak als ondergeschikt aan film beschouwd.<sup>12</sup> In het artikel "Issues of Judgement And Value In Television Studies" uit 2001 levert Jason Jacobs kritiek op deze opvatting:

The continued sense that the television text is mostly inferior to the film text and cannot withstand concentrated critical pressure because it lacks 'symbolic density', rich mise-en-scène, and the promotion of identification as a means of securing audience proximity, has to be revised in the light of contemporary television.<sup>13</sup>

Jacobs is niet de enige mediawetenschapper die van mening is dat stijl als onderdeel van televisie de moeite waard is voor onderzoek. In de introductie van zijn boek *Beautiful TV: The Art and Argument of Ally McBeal* uit 2007 werkt mediawetenschapper Greg M. Smith uit hoe onderzoek naar film en televisie zich ontwikkeld hebben. Smith constateert dat "it is acceptable to do a book-length aesthetic analysis of a film, but to analyze a television series on primarily aesthetic and narrative terms is a radical notion."<sup>14</sup> Smith vindt het niet terecht dat de stijl en narratieve structuren van televisie overgeslagen worden in de onderzoeken naar het medium. Hij wil onder de aandacht brengen dat televisieseries het kunnen verdienen om hun rijke stijl en complexe narratief onderzocht te hebben.<sup>15</sup>

De uitspraak dat televisiestijl geanalyseerd dient te worden is gebaseerd op de aanname dat stijl een functie of relevantie kan hebben in een televisietekst. In zijn boek *Television Style* werkt Jeremy Butler uit op welke manier stijl in televisie onderzocht kan worden. Om de functie van stijl aan te tonen citeert hij filmwetenschapper Noël Carroll: "According to the functional account of film form [style] of an individual film is the ensemble of choices intended to realize the point or the purpose of the film".<sup>16</sup> Met behulp van stijl kan dus het doel van de film dat de filmmaker voor ogen heeft bereikt worden. Dat stijl op die manier een mediatekst kan begeleiden wordt bevestigd door

---

<sup>12</sup> Deborah L. Jaramillo, "Rescuing Television From 'The Cinematic': The Perils of Dismissing Television Style," in *Television Aesthetics and Style*, red. Jason Jacobs en Steven Peacock (New York: Bloomsbury 2013): 67-75, 67-69.

<sup>13</sup> Jason Jacobs, "Issues of Judgement And Value in Television Studies," *International Journal of Cultural Studies* 4.4 (2001): 427-227, 433.

<sup>14</sup> Greg M. Smith, *Beautiful TV: The Art and Argument of Ally McBeal* (Austin: University of Texas Press, 2007), 4.

<sup>15</sup> Idem, 5.

<sup>16</sup> Jeremy G. Butler, *Television Style* (New York: Routledge, 2010), 11.



mediawetenschapper Jason Mittell. In zijn boek *Complex TV* gaat Mittell in op een nieuwe vorm van televisiedrama. Mittell richt zich met name op de *storytelling* en bekijkt hoe het narratief van de serie is opgebouwd.<sup>17</sup> Mittell onderkent de functie van stijl echter niet. In een analyse van de dramaserie *MAD MEN* legt Mittell uit dat de stijl “[...] regularly highlights the manipulations of marketing and the creation of consumerist consciousness.”<sup>18</sup> De serie gaat over een reclamekantoor in de jaren vijftig en *marketing* en consumentisme zijn belangrijke pijlers binnen de serie. Mittell erkent dus dat de stijl van de serie in staat is bij te dragen aan het narratief van een serie.<sup>19</sup> Mittell gaat echter voorbij aan de vraag hoe stijl dat bewerkstelligt.

Een mediawetenschapper die juist wel aandacht besteedt aan manier waarop stijl functioneert in een serie is Jeremy Butler. In de bundel *How To Watch Television* van Ethan Thompson en Jason Mittell werkt Butler ook aan de hand van *MAD MEN* uit hoe stijl en narratief samenwerken. In zijn artikel “*MAD MEN: Visual Style*” werkt Butler aan de hand van een stilistische analyse uit hoe er door de serie kritiek wordt geleverd op de machtsverhoudingen van die tijd.<sup>20</sup> Met deze analyse toont Butler aan dat stijlelementen in staat zijn het narratief van een serie te ondersteunen. Hoewel onderzoek naar stijl nog steeds minder bekend is dan narratieve analyses, toont Butler aan dat er daadwerkelijk relevantie zit in onderzoek naar televisiestijl.

## 2.2 Personages

Personages spelen een belangrijke rol in televisieseries. In zijn boek *Complex TV* haalt Jason Mittell *cocreator* van de dramaserie *LOST*, Damon Lindelof, aan om dat toe te lichten. Lindelof stelt dat: “It’s all about character, character. [...] Everything has to be in service of the people. That is the secret ingredient of the show.”<sup>21</sup> Dat Lindelof dit in de praktijk ook toegepast heeft blijkt uit een analyse van Roberta Pearson in haar artikel “Chain of Events: Regimes of Evaluation and *LOST*’s Construction of the Televisual Character”. Pearson beargumenteert dat “[...] every element of the *LOST* characters is directly connected to the show’s central narrative enigmas [...]”.<sup>22</sup> Naast het gegeven dat de personages goed uitgewerkt zijn en veel diepgang en ontwikkeling hebben, zijn de personages ook zo opgebouwd dat ze verbonden zijn met de centrale vraagstukken van de serie. In dit onderzoek staat *FARGO* in plaats van *LOST* centraal. Echter geeft Pearson’s artikel wel de relevantie en het belang aan

---

<sup>17</sup> Mittell, 17-30.

<sup>18</sup> Mittell, 229.

<sup>19</sup> Ibidem.

<sup>20</sup> Jeremy G. Butler, “*MAD MEN: Visual Style*,” in *How To Watch Television*, red. E. Thompson en J. Mittell (New York: New York University Press 2013): 38-46, 38.

<sup>21</sup> Lorne Manly, “The Laws of the Jungle” [2005] *New York Times. Television*.  
<http://www.nytimes.com/2005/09/18/arts/television/the-laws-of-the-jungle.html>

<sup>22</sup> Roberta Pearson, “Chain of Events: Regimes of Evaluation and *LOST*’s Construction of the Televisual Character,” in *Reading Lost*, red. Roberta Pearson (Londen: I.B. Tauris 2009) 139-158, 142.

van een onderzoek naar personages.

In dit onderzoek naar FARGO's personage Gus Grimly is er extra aandacht voor het gegeven dat Gus een ontwikkeling ondergaat gedurende de tien afleveringen van het eerste seizoen. In *Complex TV* werkt Jason Mittell vier verschillende manieren uit waarop een personage zich kan ontwikkelen. Het feit dat een personage zich kan ontwikkelen is kenmerkend voor series met een complex narratief. Naast goed afgeronde plotlijnen, een consistente verhaalwereld, actie-georiënteerde opwinding, humor en diepgaande personages kent een complexe serie een kenmerkende opbouw van het narratief.<sup>23</sup> Deze vorm van *storytelling* "redefines episodic forms under the influence of serial narration."<sup>24</sup> Mittell bedoelt hiermee dat een serie met een complex narratief niet iedere aflevering een verhaal afrondt, maar dat het verhaal juist doorloopt "over" de losse afleveringen heen.<sup>25</sup> Omdat FARGO's vorm van *storytelling* past bij de omschrijving die Mittell geeft van *complex narrative* is duidelijk hoe Gus zich als personage binnen de serie kan ontwikkelen.

De eerste manier waarop een personage zich kan ontwikkelen noemt Mittell *character growth* en is het meest voorkomend. In deze ontwikkeling wordt het personage volwassener, zowel emotioneel als fysiek. Logischerwijs komt deze vorm het vaakst voor bij jonge personages.<sup>26</sup> *Character education*, de tweede manier, omvat een manier van ontwikkeling die ontstaat wanneer een personage een levensles leert.<sup>27</sup> Complexe series biedt de ruimte aan personages om zich op emotioneel vlak te ontwikkelen. Wanneer een personage iets leert, heeft deze de ruimte om dat uit te werken in de daarop volgende afleveringen. *Character overhaul* is een abrupte vorm van personageontwikkeling. Bij deze vorm verandert het personage van gedaante. Het innerlijk van het personage en de geschiedenis die het met zich meedraagt blijft bestaan, maar het personage ziet er anders uit.<sup>28</sup> De laatste manier noemt Mittell *character transformation*. Deze vorm omvat de geleidelijke ontwikkeling van een personage zowel in moraliteit, houding en het gevoel van eigenwaarde. Deze vorm uit zich in onverwachte acties of lange-termijn repercussies.<sup>29</sup>

Deze verschillende manieren van personageontwikkeling staan allemaal in relatie tot het narratief. Soms heeft een gebeurtenis direct invloed op de daarbij betrokken personages, maar het kan ook voorkomen dat een personage daar pas later op reageert. Duidelijk is dat er in het geval van het personage Gus Grimly geen sprake is van *character overhaul*, omdat Gus immer dezelfde persoon

---

<sup>23</sup> Mittell, 53.

<sup>24</sup> Mittell, 18

<sup>25</sup> Ibidem.

<sup>26</sup> Ibidem.

<sup>27</sup> Mittell, 138.

<sup>28</sup> Mittell, 139.

<sup>29</sup> Mittell, 141.

blijft. Welke vorm van ontwikkeling wel van toepassing is op het personage zal moeten blijken uit de analyse.

### 3. Methode

Een stilistische analyse van een audiovisuele mediatekst kan op verschillende manieren worden uitgevoerd. In dit onderzoek is ervoor gekozen om een analysemethode te gebruiken die uitgaat van de mediatekst zelf en enkel kijkt naar de elementen die deze bevat.<sup>30</sup> De keuze voor deze vorm van analyse komt voort uit het feit dat dit onderzoek zich enkel richt op de vraag hoe stijlmiddelen die in een televisieserie zitten een ander aspect van de serie, namelijk het personage, benadrukken. Alle facetten van dit onderzoek hebben betrekking op elementen in de tekst. Aandacht voor de rol van de kijker of mediumspecifieke eigenschappen, zoals *liveness*, zal dan ook minimaal zijn.

De methode in dit onderzoek wordt overgenomen van Jeremy Butler. Als basis van deze methode onderscheidt Butler vier richtingen binnen zijn onderzoek naar stijl, te weten: *descriptive stylistics*, *analytic stylistics*, *evaluative stylistics* en *historical stylistics*.<sup>31</sup> De eerste richting, *descriptive stylistics*, vormt de basis van iedere stilistische analyse. Butler geeft aan dat het niet mogelijk is om de stijl in een televisietekst te bespreken zonder deze eerste te beschrijven.<sup>32</sup> Hij maakt hiervoor gebruik van een semiotische benadering. Semiotiek probeert een zo objectief en secuur mogelijk model te bieden voor het beschrijven van tekens in een mediatekst.<sup>33</sup> Butler geeft aan dat er een gevaar ligt in de mogelijkheid om te “verdrinken” in alle kleine details van een televisieprogramma. De reden om toch de semiotische aanpak te hanteren is dat televisie een geconstrueerd medium is. Zeker in het geval van een dramaserie, zoals FARGO, is over ieder detail dat te zien is nagedacht. Butler is van mening dat een onderzoeker dan ook net zoveel aandacht moet steken in het deconstrueren van een televisieprogramma als de scriptschrijvers, regisseurs, cinomatografen etc. doen bij het construeren ervan.<sup>34</sup>

De tweede richting die Butler onderscheidt heet *analytic stylistics* en gaat over tot het interpreteren van beschreven stijl. De rol van de onderzoeker is te analyseren wat het doel en de functie van stijl is voor de televisietekst.<sup>35</sup> Butler onderscheidt acht verschillende functies van stijl. Vier hiervan leent hij van filmwetenschapper David Bordwell, de andere vier zijn meer gericht op mediumspecifieke eigenschappen van televisie. De eerste vier, van Bordwell, heten *denote*, *express*, *symbolize* en *decorate*.<sup>36</sup> De vier functies die Butler daar aan toevoegt zijn *persuade*, *hail or*

---

<sup>30</sup> Andere mogelijke onderzoeksmethodes baseren zich bijvoorbeeld op taalwetenschap of sociologie of hebben een psychoanalytische inslag. Hierbij is de manier waarop stijl de kijker of kijkervaring beïnvloedt vaak een belangrijk aspect.

<sup>31</sup> Butler, “TV Style”, 3.

<sup>32</sup> Idem, 4.

<sup>33</sup> Idem, 5.

<sup>34</sup> Idem, 6.

<sup>35</sup> Idem, 11.

<sup>36</sup> Ibidem.

*interpellate*, *differentiate* en *signify liveness*.<sup>37</sup> FARGO als dramaserie is niet per definitie gebonden aan het medium televisie. Zo zijn voor dit onderzoek alle afleveringen bekeken via het online platform Netflix. Dit heeft als gevolg dat de functies ‘overhalen’ (*persuade*) en ‘het impliceren van live zijn’ (*signify liveness*) in ieder geval niet van toepassing zijn op de serie. De functie *persuade* is door Butler in verband met reclames. De overige zes zullen hieronder kort toegelicht worden zodat er tijdens de analyse duidelijk is wat met welke begrippen bedoelt wordt.

Met de functie *denote* wordt bedoelt dat stijl een domein van acties, actoren en omstandigheden aanduidt. Stijl stuurt “*the description of settings and characters, the account given of their motives, the presentation of dialogue and movement.*”<sup>38</sup> Stijl kan dus als het ware de wie, wat, waar en wanneer in een mediatekst aanwijzen. Volgens Bordwell is stijl in deze functie in ieder shot terug te vinden, omdat er altijd een element van tijd, plaats of personage te herkennen is.<sup>39</sup> De tweede functie, *expressive*, refereert aan de emotionele lading die stijl kan overbrengen.<sup>40</sup> Dit kan op twee manieren gedaan worden. Een shot kan allereerst één specifiek gevoel *presenteren*. Daarnaast kan een shot een gevoel *veroorzaken* bij de kijker. Deze tweede wijze is lastig meetbaar wanneer vanuit de tekst zelf bekeken. Het is mogelijk stijlelementen te benoemen die een effect zouden kunnen hebben. Of dit uiteindelijk ook zo op de kijker overkomt, is niet te zeggen omdat dit ook afhankelijk is van de persoon die de serie kijkt. Hiervoor zou een ander onderzoek uitgevoerd moeten worden waarbij kijkers geïnterviewd worden. De derde functie, *symbolic*, legt uit dat stijl ook een meer abstracte en conceptuele betekenis kan hebben.<sup>41</sup> Stijlelementen kunnen dus symbolisch werken en op die manier een betekenis hebben. De laatste functie van stijl die Bordwell omschrijft is *decoratively*. Stijl wordt hier enkel ingezet om een “stijlvol” televisieprogramma neer te zetten en omdat de esthetiek van het shot beantwoordt aan de wensen van de regisseur. De functie van stijl lijkt al snel van toepassing omdat een regisseur zelden iets op een “lelijke” in beeld zou brengen manier. Bordwell geeft dan ook aan dat deze functie stijl alleen toebedeeld mag worden als alle andere functies uitgesloten zijn.<sup>42</sup>

Aan deze vier functies van stijl van David Bordwell voegt Jeremy Butler er nog vier toe die specifiek van toepassing zijn op het medium televisie. Zoals al eerder uitgewerkt zullen enkel *hail or interpellate* en *differentiate* besproken worden. Met *hail or interpellate* bedoelt Butler de functie die stijl kan hebben om de aandacht van de kijker op te vragen.<sup>43</sup> Dit kan enerzijds nodig zijn om te

---

<sup>37</sup> Ibidem.

<sup>38</sup> David Bordwell, *Figures Traced in the Light* (Berkeley: University of California Press, 2005). 33.

<sup>39</sup> Ibidem.

<sup>40</sup> Butler, “TV Style”, 12.

<sup>41</sup> Bordwell, 34.

<sup>42</sup> Idem, 35.

<sup>43</sup> Butler, “TV Style”, 14.

voorkomen dat een kijker van zender wisselt (bij het kijken van een programma op de televisie).<sup>44</sup> Anderzijds kan stijl op deze manier ook aangeven dat er een belangrijk moment aankomt. Butler verwijst naar een fragment uit de politiserie CRIME SCENE INVESTIGATION waar een geluid gebruikt wordt de kijker erop te attenderen dat er een belangrijk moment komt.<sup>45</sup> De kijker probeert tijdens de uitzending mee te puzzelen met het politieteam en zou daarom dit moment niet moeten missen. Bij complexe televisieseries is dit niet anders. Omdat het narratief zich over meerdere afleveringen ontwikkelt, moet de kijker geen belangrijk moment missen. Het gevolg zou anders kunnen zijn dat er een bepaalde verandering door de kijker niet begrepen wordt.

Met *differentiate* bedoelt Butler dat stijl een televisieprogramma kan helpen zich te onderscheiden van andere programma's in hetzelfde genre. Als voorbeeld haalt Butler de ziekenhuisserie ER aan. Hij legt uit dat op het moment dat deze serie op televisie kwam er ook een andere ziekenhuisserie uitgezonden werd.<sup>46</sup> ER reageerde door een opvallende cameravoering in te voeren en een nieuw soort sets te gebruiken. Hiermee kon het zich onderscheiden van andere ziekenhuisseries.

De derde en vierde richting, *evaluative* en *historical stylistics*, van onderzoek naar stijl bouwen verder op de eerste twee richtingen, namelijk *descriptive* en *analytic stylistics*. De evaluative stylistics gaan in op de esthetiek van een serie. In deze vorm van onderzoek wordt gepoogd te betogen waarom een televisieprogramma wel of niet esthetische waarde heeft.<sup>47</sup> Het is in dit onderzoek echter niet de bedoeling een oordeel te vellen over de schoonheid van de serie FARGO. Deze richting zal dan ook verder buiten beschouwing gelaten worden. De historical stylistics zullen daarnaast ook buiten beschouwing gelaten worden. Zoals Butler zelf ook aangeeft overstijgt deze vorm van onderzoek naar stijl een televisieprogramma. De positionering van FARGO ten opzichte van andere televisieprogramma's is een ander onderzoek en niet relevant voor het beantwoorden van mijn hoofdvraag.

### 3.1 Operationalisering

In deze analyse zal gekeken worden wat de relatie is tussen stijl in FARGO en de vormgeving van het personage Gus Grimly. In onderstaand schema is te zien welke scènes geanalyseerd worden en met welke reden deze gekozen zijn. Een eerste beweegreden voor het kiezen voor deze vijf scènes is het feit dat Gus' ontwikkeling in deze scènes centraal staat. Hij komt in meerdere scènes voor maar dient daar met name de ontwikkeling van andere personages of het narratief. In deze scènes is het

---

<sup>44</sup> Ibidem.

<sup>45</sup> Ibidem.

<sup>46</sup> Idem, 15.

<sup>47</sup> Idem, 17.

belangrijkst hoe Gus als personage handelt.

Aflevering	Tijd scène(s)	Reden analyse
1. <i>The Crocodile's Dilemma.</i>	1.00,59 – 1.05,18	Dit is de eerste scène met het personage Gus Grimly. Omdat Gus een ontwikkeling doormaakt is dit een belangrijke scène omdat het als ijkpunt fungeert. Daarnaast is deze scène erg belangrijk voor het narratief, omdat Gus Lorne Malvo laat gaan.
8. <i>The Heap</i>	26.53 – 30.28	Deze scène is de laatste voor een tijdssprong van één jaar. Door deze scène en degenen direct na de tijdssprong te analyseren, kunnen directe veranderingen waargenomen worden. Omdat er in één jaar veel verandert is in het leven van Gus, is op dit punt het contrast het grootst en duidelijkst.
8. <i>The Heap</i>	30.28 – 33.47	Scène na tijdssprong. Zie uitleg hierboven.
10. <i>Morton's Fork</i>	22.48 – 25.58	Gus ontdekt de schuilplaats Lorne Malvo en gaat op onderzoek uit. Gus neemt hier dus het heft in eigen handen en loopt (letterlijk!) niet weg voor Malvo. Dit lijkt niet te passen bij het personage zoals de kijker het in aflevering één leert kennen.
10. <i>Morton's Fork</i>	49.10 – 53.41	De scène waarin Gus uiteindelijk Malvo neerschiet. Dit is een belangrijk moment in het verhaal. Gus onderneemt een actie die niet van hem verwacht wordt.

De opbouw van de analyse is gebaseerd op de methode zoals Butler deze uitwerkt in zijn boek *TV Style*. Butler kiest ervoor om de geanalyseerde stijlelementen schematisch weer te geven. De reden hiervoor is dat een schema in staat is patronen bloot te leggen.<sup>48</sup> Waardevolle betekenisgeving komt immers niet voort uit enkel losse elementen, maar uit de relatie tussen al deze elementen levert ook bruikbare informatie op. De stijlelementen die worden geanalyseerd in dit onderzoek komen voort uit de vierdeling binnen stijl die door David Bordwell en Kristin Thompson in *Film Art: An Introduction* wordt gemaakt. Butler heeft al eerder bewezen dat theorie over filmstijl ook van toepassing kan zijn op televisiestijl. Bordwell en Thompson onderscheiden de elementen mise-en-scène, cinematografie, montage en geluid.<sup>49</sup> Het tweede element, cinematografie, zal als enige niet als losstaand onderdeel

<sup>48</sup> Butler, 29.

<sup>49</sup> David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill, 2013), 111.

in de analyse worden benoemd. De relevante onderdelen hiervan, namelijk kleur, contrast, focus en camerapositie zullen meegenomen worden in de analyse van het shot bij mise-en-scène. De reden hiervoor is dat de cinematografische aspecten invloed hebben op het uiterlijk van het shot, en het overzichtelijker is dat in één keer te analyseren. Hieronder zal kort toegelicht worden wat de overige drie elementen betekenen en hoe deze specifiek geanalyseerd zullen worden.

Mise-en-scène is volgens Bordwell en Thompson het stijlelement dat de kijkers het meest opvalt.<sup>50</sup> Dit stijlelement omvat “what appears in the film frame.”<sup>51</sup> Alles wat in een frame te geplaatst is, valt dus onder deze categorie. Hierbij kan gedacht worden aan locatie, kleding, belichting of enscenering. Om mise-en-scène te analyseren is ieder frame als *print screen* toegevoegd aan het analyseschema. Door te kijken hoe mise-en-scène in meerdere shots vormgegeven is kan er een uitspraak gedaan worden over de functie van stijl in dat shot. Het tweede stijlelement, montage, gaat in op de relatie tussen die verschillende shots. Het tempo waarin de shots elkaar afwisselen en de duur van ieder shot zelf zijn belangrijke aspecten van montage. Daarnaast kan er eenheid of contrast ontstaan door een bepaalde montagestijl.<sup>52</sup> Omdat alle shots in de schematische weergave onder elkaar staan is een patroon snel te herkennen. Daarnaast wordt van ieder shot de duur genoteerd zodat daarover ook uitspraken gedaan kunnen worden. Tot slot het stijlelement geluid. Geluid is onder te verdelen in meerdere onderdelen. Allereerst is er het onderdeel dialoog. Wat wordt er gezegd en door wie? Daarnaast kan geluid bijvoorbeeld ook de locatie kenbaar maken, aandacht trekken, of een sfeer neerzetten.<sup>53</sup> Door in het analyseschema uit te schrijven hoe het dialoog verloopt en welke andere geluiden er zijn, kan tijdens de analyse overzichtelijk gemaakt worden wat de relatie is tussen een bepaald geluid en andere stijlelementen.

In dit onderzoek zal antwoord gegeven worden op de hoofdvraag: “Welke rol speelt de stijl in FX’ FARGO voor de vormgeving van het personage Gus Grimly?”. Om deze vraag te beantwoorden zal er een stilistische analyse worden uitgevoerd waarbij er zowel van *discriptive* als *analytic stylistics* gebruik zal worden gemaakt. De stilistische analyse zal zich richten op de stijlelementen mise-en-scène, montage en geluid. De analyse van ieder stijlelement correspondeert met een van de deelvragen om op gestructureerde wijze naar een antwoord op de hoofdvraag toe te werken. De koppeling tussen stijl en het personage Gus Grimly komt allereerst voort uit de gekozen scènes en de aandacht tijdens de analyse voor enkel de nuttige stijlelementen met betrekking tot het personage.

---

<sup>50</sup> Idem, 112.

<sup>51</sup> Idem, 113.

<sup>52</sup> Idem, 218-228.

<sup>53</sup> Idem, 266-269.



## 4. Analyse

In dit hoofdstuk zal de analyse uitgevoerd worden op geselecteerde scènes van de FX' serie FARGO. Er worden vijf scènes uit drie verschillende afleveringen geanalyseerd op de manier zoals in het derde hoofdstuk, *Operationalisering*, beschreven. Iedere deelvraag, zoals beschreven in de inleiding, correspondeert met een stijlelement en is ondergebracht in een eigen paragraaf.

### 4.1 Synopsis

De serie FARGO vertelt het verhaal van een kleine stad Bemidji in Minnesota. Wanneer de eigenaardige huurmoordenaar Lorne Malvo zijn intrede doet in de stad, verandert er veel in het leven van sommige inwoners van de stad. De belangrijkste personages in de serie zijn Lorne Malvo en Lester Nygaard. Lester is een verzekeringsagent en leidt niet het perfecte leventje. Nadat hij in de eerste aflevering in zijn huis zijn vrouw doodgeslagen heeft, raakt hij verstrikt in een web van leugens en problemen. Lorne lijkt hem hier enerzijds bij te helpen, anderzijds in grotere problemen te brengen.

Naast deze twee hoofdpersonen kent de serie nog twee uitgewerkte rollen, namelijk Gus Grimly en Molly Solverson. Deze personages zijn niet zo belangrijk als Lester en Lorne, maar spelen weldegelijk een grote rol in de serie. Deze personages als bijrol betitelen zou hun aandeel tekort doen, maar zij "dragen" niet het verhaal van de serie. Gus Grimly is politieagent in Duluth, maar is niet erg goed in zijn werk. Hij wordt daarom vaak als vervanger voor *animal patrol* ingezet. Hij is een alleenstaande vader van dochter Greta. Het feit dat hij moet zorgen voor een dochter weerhoudt hem ervan om in de eerste aflevering Lorne Malvo aan te houden wanneer deze te hard zijn politiewagen passeert. Molly Solverson is hulpsheriff in Bemidji. Zij is als enige van haar politiekorps niet overtuigd van de onschuld van Lester en probeert dit te bewijzen aan haar leidinggevende.

Na de tijdssprong van een jaar in aflevering 8 is er veel veranderd bij alle personages. Lester heeft een tweede vrouw en lijkt niet meer bezig te zijn met zijn dode ex-vrouw en het politieonderzoek. Lorne Malvo is weg uit Duluth. Hij is met een andere zaak bezig. Gus en Molly wonen nu samen en Molly is in verwachting. Gus is gestopt met werken bij de politie en is postbode geworden. In de laatste aflevering is het Gus die een gewonde Lorne doodschiet.

## 4.2 Mise-en-scène

In deze paragraaf zal de functie van mise-en-scène op de vormgeving van het personage Gus Grimly uitgewerkt worden. De mise-en-scène omvat alles wat er in het frame zichtbaar is.<sup>54</sup> In navolging van David Bordwell en Kristin Thompson wordt dit stijlelement onderverdeeld in vier onderdelen, namelijk *setting*, *costumes and make-up*, *lighting*, en *staging*. Jeremy Butler laat deze onderdelen wel terugkomen, maar maakt deze verdeling minder specifiek. Butler poogt in *Television Style* eerder een omschrijving te geven van stijl voor een bepaald soort televisieprogramma, zoals *soap opera*, *sitcom* of reclames. In dit onderzoek wordt er specifiek één aspect van het narratief bekeken, waardoor de verdeling van Bordwell en Thompson meer van toepassing is en zal resulteren in een overzichtelijkere analyse. Aan de hand van de vier onderdelen van Bordwell en Thompson zal de analyse van het stijlelement mise-en-scène gestructureerd worden.

### Setting

De *setting*, of omgeving, is een veelzijdig stijlelement. De locatie is namelijk meer dan alleen een plek waar de personages hun handelingen uitvoeren. De omgeving of locatie zelf kan ook als narratieve actie dienen.<sup>55</sup> De plek waar de scene zich afspeelt kan als zodanig ook iets toevoegen aan het verhaal van die scene. In *FARGO* leveren de witte en besneeuwde landschappen in ieder geval sfeervolle beelden op. Dat de omgeving met betrekking tot het personage Gus ook een rol speelt, zal uit onderstaande analyse blijken.

In de eerste scène waarin Gus zijn intrede doet is te zien dat hij patrouilleert op een groot industrieterrein. Wanneer hij Lorne aan de kant zet, staan ze op een verlaten straat met aan beide kanten donkere bebouwing en weinig belichting (afb. 1). De functie die de omgeving hier heeft komt overeen met wat door Butler omschreven wordt als *symbolize*. De donkere en afgelegen locatie symboliseert het onbehagelijke en eenzame gevoel dat Gus op dat moment ervaart. Dit wordt nog intenser wanneer Lorne net is weggereden (afb. 2). Door de leegte en naargeestigheid van het gebied wordt benadrukt hoe vervelend en eenzaam Gus zich voelt in deze situatie. Jeremy Butler laat met een voorbeeld uit *CRIME SCENE INVESTIGATION* zien dat stijl weldegelijk deze functie kan hebben. Hij haalt een onderzoek van mediawetenschapper Karen Lury aan waarin zij uitwerkt hoe het gebruik van glas als ommuring een metafoor is voor transparantie en de zoektocht naar de waarheid binnen het narratief van een politiedrama.<sup>56</sup> In deze specifieke scene in *FARGO* speelt de omgeving eigenlijk een tegenovergestelde functie. De donkere en beklemmende locatie kan hier als metafoor gezien voor onheilspellende en bedrukkende situatie waarin Gus zich bevindt.

---

<sup>54</sup> Bordwell en Thompson, 113.

<sup>55</sup> Idem, 115.

<sup>56</sup> Butler, "TV Style", 12.

Met de verandering die Gus zal ondergaan in gedachte is het belangrijk op te merken dat Gus in deze scene wordt neergezet als niet erg heldhaftig. Dit komt met name naar voren in het feit dat hij geen actie onderneemt, wat deel is van het narratief. Stijl, de omgeving in dit geval, versterkt deze karakterisering van het personage omdat hij nietig en eenzaam lijkt in de donkere en naargeestige omgeving.



Afb. 1 Shot 10, aflevering 1



Afb. 2 Shot 34, aflevering 1

De eenzaamheid van Gus is een terugkomend element. In aflevering acht *The Heap* zit de tijdsprong van één jaar. De scène die voor deze tijdsprong zit, begint met een shot waarbij de omgeving een belangrijke rol speelt. In deze scène rijdt Gus met zijn auto naar een plek waar hij snelheden van passerende auto's moet gaan meten. Zoals in afbeelding drie te zien is, is de omgeving een groot uitgestrekt landschap met slechts één niet al te drukke weg. Net zoals in de eerste aflevering heeft de omgeving hier een symboliserende functie. Door de grootsheid en leegte van de omgeving, wordt benadrukt hoe eenzaam en alleen Gus is op dit moment. Het effect van deze ruimtelijke omgeving wordt hier versterkt door het gebruik van een zogenaamd *long shot*. Hierdoor ontstaat er naast de politieauto veel ruimte en is de ruimtelijkheid van de omgeving ook goed zichtbaar.

Naast de symboliserende functie, heeft deze *setting* een functie die door Butler als *denote* wordt omschreven. Vanaf de eerste aflevering blijkt al dat Gus niet het prototype politieagent is. Hij krijgt daarom ook vaak vervelende klusjes van zijn chef, zoals invallen voor *animal patrol*. Waar Gus in de eerste aflevering nog op wacht stond op een drukke stadse locatie, staat hij nu langs een ogenschijnlijk rustige weg in *the middle of nowhere*. Dat Gus hier gestationeerd wordt is exemplarisch voor de manier waarop zijn korpschef naar hem kijkt. Dit heeft als gevolg dat het logischer te verklaren is dat Gus na de tijdsprong van één jaar geen politieagent meer is. De kijker zal begrijpen waarom Gus een nieuwe baan heeft zonder dat daar aandacht aan besteed hoeft te worden in bijvoorbeeld dialoogvorm.

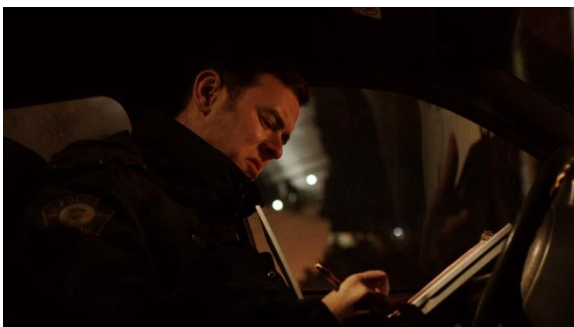


Afb. 3 Shot 1, aflevering 8

## Costume and Make-up

Net zoals *setting*, kunnen kostuums en make-up ook op verschillende manieren relevant zijn als stijlmiddel. Allereerst kan een zeker kledingstuk natuurlijk het beroep of de sociale klasse van een personage kenbaar maken. Daarnaast kunnen kostuums volgens Bordwell en Thompson “[..] become motifs, enhancing characterization and tracing changes in attitude.”<sup>57</sup> Tot slot kunnen kostuums ook samenwerken met de *setting* waar een scene zich afspeelt.<sup>58</sup> De regisseur kan er voor kiezen om een personage duidelijk met een achtergrond te laten contrasteren zodat dit personage meer de aandacht trekt. Daarnaast kan een de kleding van een personage ook overeenkomen met de achtergrond, waardoor deze juist meer inmengt met de omgeving en minder in het oog springt. De rol van kleding met betrekking tot Gus, zal in deze paragraaf uitgewerkt worden.

Gus kent drie soorten kleding in de serie. Allereerst draagt hij zijn politie-uniform in de eerste aflevering (afb.4). In alle andere afleveringen waarin Gus als politieagent aan het werk is draagt hij dit zelfde uniform. Het politie-uniform is te herkennen aan zijn donkere kleur, een naamplaatje en een logo van het politiedepartement. Als postbode heeft Gus ook een bijpassend uniform van het bedrijf



Afbeelding 4. Shot 13, Aflevering 1.



Afbeelding 5. Shot 3, aflevering 8.

---

<sup>57</sup> Bordwell en Thompson, 119.

<sup>58</sup> Idem, 119-120.

waar hij dan voor werkt (afb.5). Dit uniform heeft een donkerblauwe jas en bijpassende pet. Tot slot draagt Gus in de laatste aflevering vrijetijdskleding. Deze bestaat uit een spijkerbroek met een donkere jas en donkere schoenen (afb. 6).



Afbeelding 6. Shot 11, aflevering 10.

Gus draagt het merendeel van de afleveringen een uniform van hetzij de politie hetzij de postbezorgdienst. Hij straalt daarmee uit een brave burger te zijn. Agent is een beroep dat het doel heeft de samenleving veilig te houden. Maar ook de postbode is een dienstbaar beroep. Gus lijkt dus iemand die zijn best doet en probeert zijn steentje bij te dragen aan de samenleving. Zijn kleding wijst op het beroep dat hij uitoefent en als stijlmiddel benadrukt dit de karaktereigenschap van Gus om een goede burger te zijn.

In de laatste aflevering draagt Gus geen uniform. Hij draagt vrijetijdskleding bestaande uit een spijkerbroek en een donkere jas. In het besneeuwde landschap valt Gus daarmee goed op waardoor hij constant de aandacht vasthoudt. Bordwell en Thompson noemden dit al als een van de functies die kleding kan hebben in een scène. Een andere mogelijke functie die Bordwell en Thompson omschrijven is het feit dat kleding een veranderend karakter kan symboliseren. Dit komt overeen met de functie *symbolize* die Butler omschrijft wanneer hij de stijlelementen bespreekt. Het is bekend dat Gus in de laatste aflevering Lorne Malvo doodt. Dat Gus dit doet in zijn eigen kleding en niet in een uniform symboliseert het feit dat Gus zijn normen en waarden als brave burger aan de kant heeft gezet. Waar het uniform juist Gus als brave burger symboliseert, symboliseert het niet dragen van een uniform Gus' nieuwe houding. Door Lorne bewust dood te schieten onderneemt Gus een actie die niet past bij het personage zoals het eerder in de serie neergezet werd.

## Lighting

Volgens David Bordwell en Kristin Thompson is belichting meer dan het verlichten van de acties. In *Film Art: An Introduction* werken ze uit dat: "Lighter and darker areas within the frame help create the overall composition of each shot and guide our attention to certain objects and actions."<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> Idem, 125.

Belichting kan dus een rol spelen in de sfeer van een shot, maar het kan ook de kijker sturen naar bepaalde gebieden in een shot.

Een scène waar de belichting in Fargo een belangrijke rol speelt is de slotscène waar Gus Lorne doodschiet. In afbeelding 7 is te zien hoe een shot uit deze scène vormgegeven is. Wat opvalt is de “disbalans” in de belichting. Enerzijds is Lorne op zo’n wijze uitgelicht dat er enkel een silhouet van hem zichtbaar is. Door Gus wel duidelijk uit te lichten wordt de aandacht naar hem toe getrokken. Deze belichting zorgt er ook voor dat Gus’ gezicht nog goed te zien is. Het is interessant dat in de scène waar Lorne vermoord wordt veel aandacht is voor de gezichtsuitdrukking van Gus. Het vermoorden van Lorne is een belangrijk moment in de serie, omdat Lorne een van de hoofdpersonen is. Toch is er voor gekozen de aandacht van de kijker te sturen naar het gezicht van Gus. De functie hiervan is dat het op deze manier voor de kijker duidelijk gemaakt wordt dat Gus nog steeds een goed persoon is en niet een koelbloedige moordenaar is geworden. Gus’ gezichtsuitdrukking straalt namelijk na het doodschieten nog steeds angst en radeloosheid uit in plaats van opluchting of blijdschap in enige vorm. Door Gus’ gezicht duidelijk uit te lichten wordt de kijker erop gewezen dat het personage niet zozeer veranderd is en dat dit een eenmalige uitspatting was en een heel lastige keuze voor hem is geweest.

Een ander opvallend detail van de belichting in dit shot, is de kleur van het licht. Lorne Malvo zit rechts van het midden en de kleur van het licht dat op hem valt is wit. Aan de linkerkant van het shot staat Gus, en van achter hem komt geel licht. Waar enerzijds wit een koele en kille kleur is, straalt geel juist warme uit. De belichting symboliseert op deze manier het klassieke model van goed en kwaad. Deze belichting laat zien dat ondanks het feit dat Gus Lorne doodschiet, de balans van wie goed is en wie kwaad nog steeds hetzelfde is als in de rest van de serie. Dit versterkt de functie van de hierboven beschreven manier waarop Gus’ gezicht wordt uitgelicht. Belichting in deze scene heeft de functie om aan te tonen dat Gus geen slechter persoon is geworden. De actie die hij heeft ondernomen heeft er niet in geresulteerd dat hij als het kwaad wordt gezien.



Afb. 7 Shot 20, aflevering 8.



## Staging

Het onderdeel *staging* van mise-en-scène gaat in op regie. Regie omvat de plaats en beweging van de acteurs en de manier waarop zij spelen. Belangrijk in dit stijlelement kan de positie van verschillende acteurs ten opzichte van elkaar zijn. De belangrijkste interacties met een ander personage voor Gus zijn de eerste en de laatste aflevering wanneer hij oog in oog staat met Lorne. In afbeelding acht en negen is te zien hoe Gus aan de rechterkant van het scherm is gepositioneerd. Daarnaast staat Gus in deze situatie en zit Lorne in de auto. In afbeelding zeven is te zien hoe Gus staand aan de linkerkant van het frame gepositioneerd is en Lorne juist zit aan de rechterkant.



Afbeelding 8. Shot 15, aflevering 1.



Afbeelding 9. Shot 34, aflevering 1.

Wanneer er naar beide interacties gekeken wordt, valt op dat Gus allebei de keren staat en Lorne zit. Het verschil in hoogte zorgt ervoor dat Lorne noodgedwongen moet opkijken tegen Gus. Wanneer de positionering van beide personages in deze scène als metafoor zou worden gezien, kan gesteld worden dat Lorne hierdoor minderwaardig en ondergeschikt is aan Gus. In de eerste confrontatie is dit echter niet het geval. Lorne manipuleert en heeft in het dialoog de overhand ten opzichte van Gus. Deze specifieke opstelling zorgt ervoor dat Lorne uiteindelijk nog sterker overkomt. Vanuit een lagere positie krijgt hij de macht over een persoon dat op hem neerkijkt. Gus lijkt daarentegen juist zwakker door deze opstelling. Hij is niet sterk genoeg om in een hogere positie te slagen en Lorne aan te houden. Er wordt dus gespeeld met de symbolische functie die de positie van de personages heeft. Doordat de uitkomst van de confrontatie tegen de verhouding in is, lijkt Lorne nog sterker.

## Conclusie

In dit hoofdstuk is geanalyseerd op welke manier het stijlelement mise-en-scène bijdraagt aan de vormgeving van het personage Gus Grimly. Een antwoord op deze deelvraag te formuleren is het stijlelement verdeeld in vier verschillende onderdelen, namelijk *setting*, *costume and make-up*, *lighting* en *staging*. Ieder onderdeel voegt op een eigen manier iets toe aan het beeld dat de kijker van het personage krijgt. Uit de analyse is gebleken dat dit op verschillende manieren gedaan kan

worden. De omgeving waarin scènes zich afspelen representeren dikwijls het gevoel van eenzaamheid of angst dat Gus in de eerste afleveringen van de serie kent. De kleding kent een andere functie. Gebleken is dat kleding een goed middel is om de sociale klasse of het beroep van een personage te bepalen. Daarnaast kan kleding ook een symbolische functie hebben, zo bleek uit de analyse van de laatste aflevering waar Gus zijn eigen kleding droeg en daarmee andere normen en waarden uitstraalde dan in uniform. De belichting en positionering van de personages kennen gelijke functies. Beide onderdelen zetten een bepaalde verhouding tussen verschillende personages neer. Met name het thema goed tegen kwaad komt terug in deze onderdelen. Alle onderdelen van mise-en-scène hebben dus een groot aandeel in de manier waarop het personage Gus Grimly vormgegeven wordt.



## 4.3 Geluid

In deze paragraaf zal besproken worden op welke manier geluid in FARGO bijdraagt aan de vormgeving van het personage Gus Grimly. Voor zijn analyse van de soapserie *As The World Turns* onderscheidt Jeremy Butler drie onderdelen binnen geluid, namelijk dialoog, muziek, en geluidseffecten.<sup>60</sup> Dialoog is logischerwijs de meest efficiënte manier om het narratief over te brengen op de kijkers. Door personages simpelweg te laten uitspreken wat ze doen en waarom ze dat doen weet de kijker precies wat er gaande is. Echter kan er in de manier waarop iets gezegd wordt en in welke tempo ook een hoop extra informatie geboden worden.<sup>61</sup> Muziek, zoals Butler aangeeft, “[...] is responsible for setting the mood and marking intense emotions.”<sup>62</sup> Muziek kan dus ingezet worden om een bepaalde sfeer in een scène te bereiken. Tot slot bestaat er geluid in de vorm van geluidseffecten. Bij geluidseffecten wordt snel gedacht aan onbekende en opvallende geluiden zoals die vaak voorkomen in bijvoorbeeld sciencefictionfilms. Onder geluidseffecten worden ook (al dan niet versterkte) geluiden uit de verhaalwereld verstaan.<sup>63</sup> Het voorbijrijden van een vrachtwagen of het geluid van de wind door een bos kunnen ook als geluidseffect omschreven worden. In onderstaande analyse zal uitgezocht worden op welke manier geluid als stijlelement bijdraagt aan de vormgeving van Gus Grimly.

### Dialoog

Het is niet de bedoeling om in deze paragraaf ieder dialoog dat Gus voert in de vijf geanalyseerde scènes onder de loep te nemen. Zo’n analyse zal snel overgaan in een linguïstische analyse waarbij betekenis gehaald wordt uit de woorden en zinsconstructies die Gus gebruikt. Het doel van deze paragraaf is om aan te geven waarom een dialoog op een bepaald moment wordt ingezet. Het voorbeeld dat ik hiervoor wil aanhalen komt uit de eerste en achtste aflevering.

In de eerste aflevering staat Gus op wacht bij een industrieterrein. In het tweede shot komt via de portofoon een oproep van zijn dochter Greta: “Dad. Come in, dad. Over.”<sup>64</sup> In dit gesprek dat hierop volgt leert de kijker dat Gus een dochter heeft. Als een bezorgde vader vraagt Gus of Greta haar tanden gepoetst heeft en al haar huiswerk klaar heeft. In de achtste aflevering zit een tijdssprong van één jaar. Zoals al eerder aangegeven was Gus voor deze tijdssprong politieagent en

---

<sup>60</sup> Butler, “TV Style”, 54.

<sup>61</sup> Bordwell en Thompson, 266-269.

<sup>62</sup> Butler, “TV Style”, 55.

<sup>63</sup> Bordwell en Thompson, 283.

<sup>64</sup> Zie bijlage 1 voor volledig uitgeschreven dialoog en gedetailleerde weergave van de scène.

erna postbode. In de scène na de tijdsprong rijdt Gus het beeld in op zijn ronde om de post rond te brengen. In het tweede shot van deze scène is Greta hoorbaar via de portofoon. Ze zegt: “Dad. Come in, dad. Over.”<sup>65</sup> De start van het dialoog in de achtste aflevering is identiek aan die van de eerste aflevering. Deze herhaling past bij de functie die door Butler *denote* wordt genoemd. Het is voor de kijker al snel duidelijk dat Gus van beroep is gewisseld. Het is echter nog niet duidelijk wat er nog meer allemaal is gebeurd in het overgeslagen jaar. Door dan te verwijzen naar de eerste aflevering wordt er aan de kijker duidelijk gemaakt dat het dagelijks leven van Gus nog wel steeds doorgaat. De herhaling laat zien dat Gus na een jaar nog steeds hetzelfde personage is en geen drastische karakterveranderingen heeft doorgemaakt.

## Muziek

In FX' FARGO wordt er vaak gebruik gemaakt van muziek. Zoals al eerder aangeven kan muziek de sfeer van een scène aanduiden. Daarnaast is muziek ook in staat de emotie van een personage te benadrukken. Een duidelijk voorbeeld hiervan is terug te vinden in de laatste aflevering van het seizoen wanneer Gus plots moet remmen voor een wolf op de weg. Als hij stilstaat kijkt hij opzij en ziet de rode auto van Lorne.<sup>66</sup> Op het moment er een *reverse-shot* van Gus zijn gezicht naar de rode auto wordt, start er ook spannende muziek. Deze muziek is non-diëgetisch, wat betekent dat deze niet in de verhaalwereld voorkomt. De functie van deze muziek als stijlmiddel wordt omschreven door Butler met de functie *express*. Butler geeft aan dat stijl in staat is een emotie uit te dragen. In dit geval representeert de spannende muziek de spanning die Gus ervaart als hij de auto van Lorne ziet. De muziek bevestigt en benadrukt dus de spanning die Gus op dit moment ervaart. Dit is echter niet de enige functie die de muziek in deze scène heeft.. Bij de omschrijving van de functie *hail or interpellate* werkt Butler uit dat een geluid ook kan dienen als een aandachtstrekker.<sup>67</sup> Butler legt uit dat wanneer er voor het narratief een essentieel moment aanbreekt de kijker met een geluid geattendeerd kan worden. Dit moment waarop Gus de auto en verblijfplaats van Lorne ontdekt is een erg belangrijk moment in de serie. Op dit moment besluit Gus namelijk om de confrontatie met Lorne aan te gaan. Dit resulteert uiteindelijk in de dood van Lorne.

## Conclusie

In dit hoofdstuk is geanalyseerd welke rol geluid speelt in de vormgeving van het personage Gus Grimly. Geluid als stijlelement is hiervoor onderverdeeld in dialoog en muziek. Bij het onderdeel dialoog is er voor gekozen niet de inhoud van de gesprekken te analyseren, maar juist te kijken naar

---

<sup>65</sup> Zie bijlage 3 voor volledig uitgeschreven dialoog en gedetailleerde weergave van de scène.

<sup>66</sup> Zie bijlage 4 voor volledig uitgeschreven dialoog en gedetailleerde weergave van de scène.

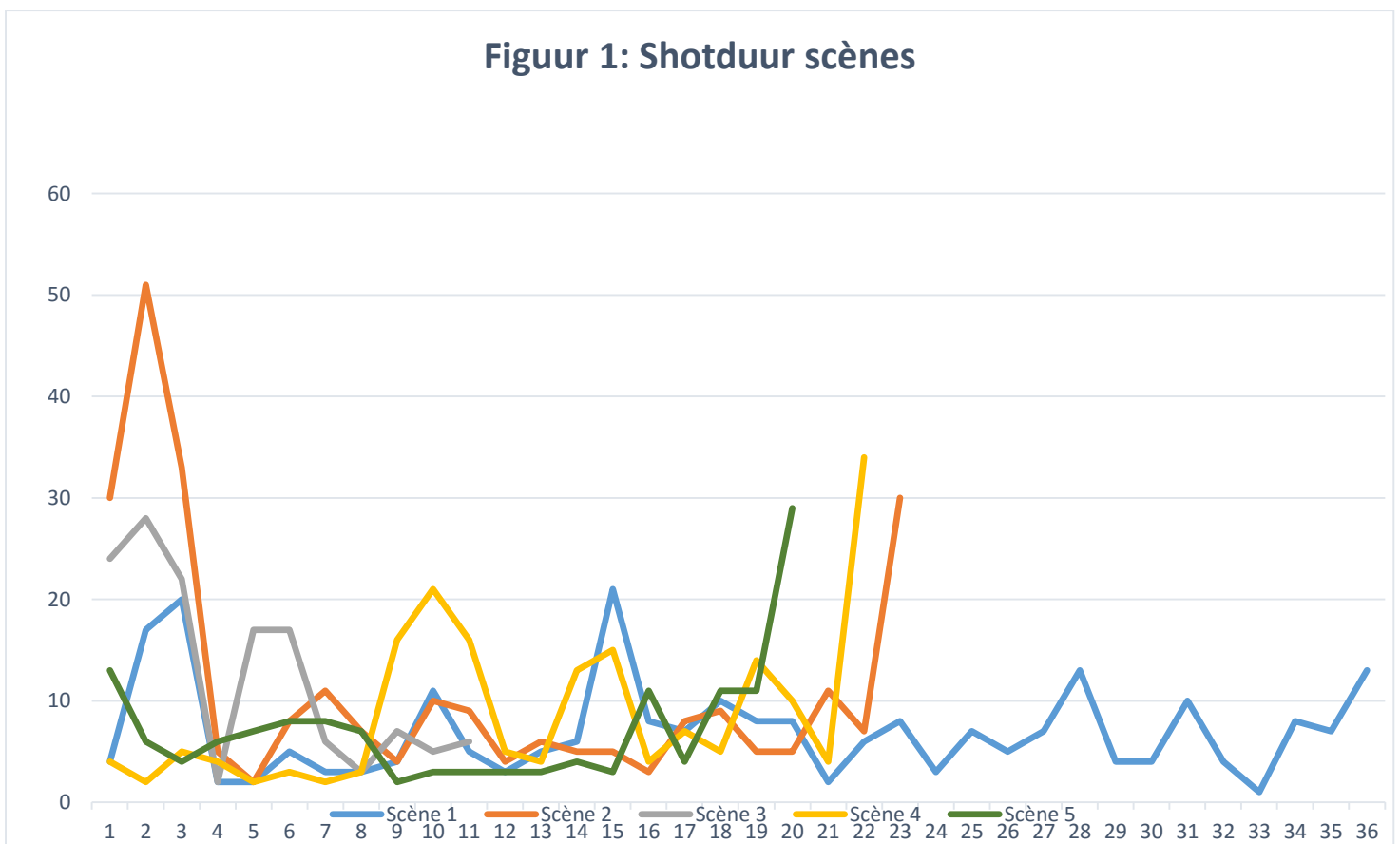
<sup>67</sup> Butler, “TV Style”, 14.

de momenten waarop een dialoog is ingezet en welke functie het daarmee vervult. Daaruit bleek dat herhaling in dialoog ervoor zorgt dat er na de tijdsprong van een jaar duidelijk wordt in hoeverre het leven van Gus veranderd is. Zoals verwacht heeft muziek een belangrijke functie in het benadrukken van de emotie van een personage. Wanneer Gus in de laatste aflevering schikt als hij de verblijfplaats van Lorne heeft ontdekt, wordt deze reactie benadrukt door de toevoeging van spannende muziek.

## 4.4 Montage

In dit hoofdstuk zal een analyse uitgevoerd worden op de montage in vijf scènes van het eerste seizoen van FX' FARGO. Het doel van de analyse is te achterhalen op welke manier montage als stijlmiddel een rol speelt in de vormgeving van het personage Gus Grimly. Een belangrijk aspect van de montage is het ritme en daarmee de duur van de shots.<sup>68</sup> De snelheid waarmee shots elkaar afwisselen in een scène kan rust of juist onrust uitstralen. Daarnaast zullen shots waar veel informatie in verstopt zit langer zichtbaar zijn dan anders shots. In navolging van Jeremy Butler zal de focus in deze analyse dan ook liggen op de tijd en ritme van montage.<sup>69</sup> <sup>70</sup>Om de montage in de vijf scènes van FARGO te analyseren zijn van alle afleveringen de shotduur in een schematische weergave geplaatst (fig.1). Op de verticale as is de shotduur in seconden uitgezet en op de horizontale as het nummer van het shot. Hieruit valt af te lezen welk patroon er in een bepaalde scène terug te vinden is. De scènenummers corresponderen met de nummers van de bijlagen.

**Figuur 1: Shotduur scènes**



<sup>68</sup> Bordwell en Thompson, 226.

<sup>69</sup> Butler, "TV Style", 48-49.

<sup>70</sup> Met de keuze voor tijd en ritme als focuspunten in de analyse van montage wordt er voorbijgegaan aan eventuele grafische, ruimtelijke temporele relaties welke door Bordwell en Thompson in *Film Art: An Introduction* nog als mogelijke dimensies van montage worden omschreven.

Uit figuur één zijn verschillende conclusies te trekken met betrekking tot de shotduur. Allereerst valt op dat in de scènes waarin Gus in contact komt met Lorne de shotduur gemiddeld het kortst is. In de eerste scène is dit gemiddeld 7.05 seconden en in de laatste zelfs 6.75 seconden. Dit in vergelijking tot 11.65, 12.45 en 8.77 seconden in respectievelijk scène twee, drie en vier. Er is dus een duidelijk verschil waarneembaar van de shotduur in de scènes waar Gus in contact komt met Lorne. De korte shotduur past goed bij de functie die Butler omschrijft als *express*. De expressieve functie komt naar voren in het feit dat Gus in de scènes met Lorne altijd een zekere onrust ervaart. De korte shotduur resulteert in een gehaaste en onrustige montage. Dat de shotduur past bij de emotie of gemoedstoestand van Gus blijkt ook uit de derde scène. Deze scène kent met 12.45 seconden een relatief lange shotduur. Dit is te verklaren omdat dit Gus op dit moment zijn leven op orde heeft. Gus heeft een nieuwe baan die beter bij hem lijkt te passen, is samen gaan wonen met Molly en is in verwachting van een tweede kind. In deze scène heeft Gus alles wat past bij de klassieke omschrijving van de *happy family* en dat blijkt uit de rustige montage. Concluderend kan gezegd worden dat de shotduur in de geanalyseerde scènes overeenkomsten vertoont met de vermoedelijke hartslag van Gus in die scène. Waar Lorne Malvo angst en spanning bij Gus oproept en daarmee een verhoogde hartslag, zorgt een veilige thuishaven juist voor rust. Dit komt overeen met de korte shotduur in de spannende scènes en de lange shotduur in de relatief rustige scènes.

## 5. Conclusie

In dit onderzoek is met behulp van een stilistische analyse een antwoord gezocht op de vraag op welke manier stijl een rol speelt in de vormgeving van het personage Gus Grimly. Om deze vraag te kunnen beantwoorden zijn er drie verschillende stijlelementen onderscheiden, te weten *mise-en-scène*, geluid en montage. Ieder stijlelement is geanalyseerd en correspondeert met een van de drie deelvragen. Uit de analyses blijkt dat de stijlelementen dikwijls een functie hebben die door Jeremy Butler wordt omschreven als *denote*, *express* of *symbolize*. De aanduidende functie komt vaak naar voren om aan te geven waar Gus in zijn leven staat. Hiermee wordt zowel de fysieke verblijfplaats bedoeld als de persoonlijke omstandigheden van het personage. Deze functie is bij verschillende stijlelementen te herkennen. Allereerst is een stijlelement als *setting* bij uitstek geschikt om op subtiele wijze duidelijk te maken op welke locatie Gus zich bevindt. Daarnaast komt de aanduidende functie van stijl ook naar voren in geluid. Door na de tijdsprong van een jaar het begin van een dialoog letterlijk te herhalen, wordt duidelijk gemaakt dat er nog veel hetzelfde is gebleven van Gus. De expressieve functie van stijl toont de emoties die Gus heeft op bepaalde momenten. Zo blijkt uit de analyse van de shotduur dat er duidelijke overeenkomsten zijn tussen een onrustige Gus en een hoog tempo en een rustige Gus en een lager tempo in de montage. En ander duidelijk voorbeeld van een expressieve functie van stijl is geluid in de vorm van muziek. Muziek, bij uitstek, brengt de emotionele staat van Gus over op de kijker. Door spannende muziek te laten horen op een, voor Gus, spannend moment weet de kijker meteen hoe Gus zich voelt. Tot slot hadden veel stijlelementen een symbolische functie. Vaak werd er dan ook verwezen naar het gevoel van Gus, maar niet zo duidelijk als bij de expressieve functie. Een voorbeeld van is het gevoel van eenzaamheid dat in de *setting* van een scène wordt benadrukt. Door grote leegtes te laten zien wordt gesymboliseerd hoe eenzaam Gus op een zeker moment is.

In de inleiding is benadrukt dat Gus een narratieve ontwikkeling doormaakt. Van de angstige en niet stoere politieagent naar een postbode die uiteindelijk doelbewust Lorne Malvo doodschiet. Deze ontwikkeling lijkt het best te passen bij wat door Jason Mittell *character transformation* wordt genoemd. Gus ontwikkelt zich heel geleidelijk, waardoor het vermoorden van Lorne als een onverwachte actie kan worden gezien. Zoals al eerder uitgewerkt, noemt Mittell zo'n onverwachte actie of lange-termijn repercussie als typische uiting van deze ontwikkeling.<sup>71</sup> Gus verwijst in het dialoog met Lorne voordat hij hem doodschiet ook naar een raadsel dat Lorne hem eerder heeft verteld (zie bijlage 5). Dit raadsel stamt uit de vierde aflevering van het seizoen. Door terug te grijpen naar dat eerdere raadsel wordt er duidelijk dat Gus al lange tijd met dat raadsel en dus met Lorne

---

<sup>71</sup> Mittell, 141.

bezig is. Opvallend is dat deze ontwikkeling niet als zodanig te herkennen is in de stilistische vormgeving in de geanalyseerde scènes van Gus. In de laatste aflevering wordt Gus met behulp van de opstelling van de belichting en de kleur van het licht niet als slechterik aangemerkt. Gus wordt verlicht met geel, warm licht, terwijl Lorne wit en kil wordt uitgelicht. Daarnaast zorgt de belichting ervoor dat Gus' gezicht meer aandacht krijgt dan de zojuist vermoordde Lorne. Van zijn gezicht is af te lezen dat er geen sprake is van opluchting of blijdschap.

Stijl lijkt dus, in tegenstelling tot het narratief, aan te geven dat Gus als personage eigenlijk niet is veranderd. Hij is nog steeds goed in de kwestie goed tegen kwaad en is ook geen koelbloedige moordenaar geworden. Dat moord niet per definitie hoeft te resulteren in afgunst tegen een personage bewijzen ook Daniela Schlütz, Beate Schneider en Maik Zehrfeld in hun artikel "America's Favourite Serial Killer: Enjoyment of the TV Serial DEXTER." In dit artikel werken de auteurs uit dat de zogenaamde antiheld toch zeer geliefd kan zijn bij de kijkers.<sup>72</sup> Een antiheld is een protagonist die acties onderneemt waarvan iedereen weet dat deze niet goed zijn. In DEXTER is de protagonist werkzaam bij de politie en vermoord hij slechteriken die ten onrechte vrij zijn. Iedereen weet dat moorden fout is, maar omdat Dexter wordt neergezet als familieman en iemand die juist goed probeert te doen met zijn moorden wordt het hem vergeven.<sup>73</sup> Het vermoorden van Lorne Malvo door Gus lijkt overeen te komen met het moorden zoals Dexter dat doet. Lorne Malvo wordt de hele serie neergezet als manipulerende moordenaar en Gus juist als hardwerkende, maar ook angstige, burger. Het doden van Lorne wordt dus niet ervaren als pure moord, maar eerdere als een heldhaftige actie waarbij hij de veiligheid van zijn familie en stad waarborgt. Stijl benadrukt dit door Gus ook als goed te blijven afbeelden na het doden van Lorne.

In dit onderzoek is geprobeerd een zo compleet mogelijke analyse uit te voeren op de serie FARGO. Maar, zoals ieder onderzoek, heeft dit eindwerkstuk ook zijn beperkingen. De eerste beperking is de omvang van het corpus. Voor dit eindwerkstuk zijn er vijf scènes geanalyseerd uit drie verschillende afleveringen. Het eerste seizoen van de serie kent tien afleveringen en er zijn dus nog veel mogelijke scènes om te analyseren. Daarnaast is er voor gekozen om een stilistische analyse uit te voeren en het narratief niet nader onder de loep te nemen. Verder onderzoek zou dan ook FARGO nog gedetailleerder kunnen analyseren. Door meer afleveringen te analyseren en daarnaast ook het narratief te analyseren ontstaat er een onderzoek dat een zinvolle toevoeging zou zijn aan dit onderzoek.

---

<sup>72</sup> Daniela Schlütz et. al, "America's Favourite Serial Killer: Enjoyment of the TV Serial DEXTER," in *Contemporary Television Series*, red. V. Marinescu, S. Branea en B. Mitu (Newcastle: Cambridge Scholars Publishing 2014), 115-132, 129.

<sup>73</sup> Idem, 115-117.

## Bibliografie




- Bordwell, David. *Figures Traced In Light*. Londen: University of California Press, 2005.
- Bordwell, David, en Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 1997.
- Butler, Jeremy G. "Mad Men: Visual Style." In *How To Watch Television*, geredigeerd door Ethan Thompson en Jason Mittell, 38-46. New York: New York University Press, 2013.
- Butler, Jeremy G. *Television Style*. Londen: Routledge, 2010.
- Jacobs, Jason. "Issues of Judgement And Value in Television Studies." *International Journal of Cultural Studies* 4.4 (2001): 427-227.
- Manly, L. "The Laws of the Jungle." [2005] *New York Times. Television* 29-01-15  
<http://www.nytimes.com/2005/09/18/arts/television/the-laws-of-the-jungle.html>
- McGinley, Sheena. "Coen Bros to produce 'FARGO' TV pilot for FX." [2012] *Entertainment.ie. TV News* – 29-01-2015  
<http://entertainment.ie/tv/news/Coen-Bros-to-produce-Fargo-TV-pilot-for-FX/142152.htm>
- Mittell, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015.
- Pearson, Roberta. "Chain of Events: Regimes of Evaluation and LOST's Construction of the Televisual Character." In *Reading Lost*, geredigeerd door Roberta Pearson, 139-158. Londen: I.B. Tauris 2009.
- Schlütz, D. et. al. "America's Favourite Serial Killer: Enjoyment of the TV Serial DEXTER." In *Contemporary Television Series*, geredigeerd door Valentina Marinescu, Silvia Branea en Bianca Mitu, 115-132. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2014.
- Smith, Greg M. *Beautiful TV: The Art and Argument of Ally McBeal*. Austin: University of Texas Press, 2007.
- Soest, Thijs, van. "Enthousiasme over TV-Serie FARGO." [2014] *Volkscrant. Cultuur & Leven* – 29-01-15  
<http://www.volkscrant.nl/televisie/enthousiasme-over-tv-serie-FARGO-zelfde-sfeer-en-zwarte-humor-als-filmklassieker~a3632133/>
- Velden, I. van der. "FARGO, De Serie: Meesterwerk Vertaald naar TV." [2014] *VPRO Cinema* – 29-01-2016  
<http://www.cinema.nl/series/artikelen/11073133/fargo-de-serie>

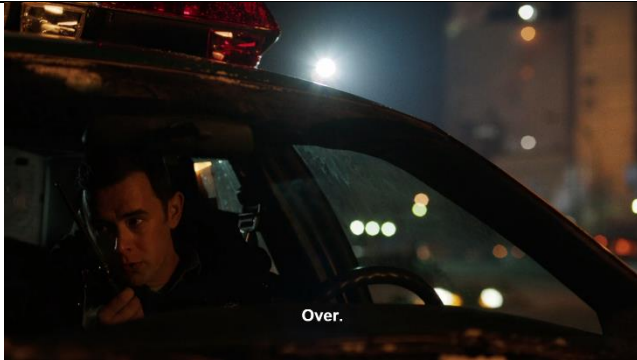








# Bijlagen





## Bijlage 1

Analyse aflevering één: *The Crocodile's Dilemma*

Shot nummer, afstand en duur	Figuur	Dialogoog en geluid	Actie/camera-beweging
1. <i>Long shot</i> 4 sec.		Emotionele toon. Sound bridge scene ervoor.	Geen
2. <i>Medium shot</i> 17 sec.		<p>Greta: "Dad, Come in, dad, over"</p> <p>Gus: "Yeah, dad here. Come back"</p> <p>Greta: "The Vikings are up by 13, over."</p>	<p>Gus neemt een slok van z'n koffie.</p> <p>Camera staat stil.</p>
3. <i>Medium Close-up</i> 20 sec.		<p>Gus: "What happened? Over"</p> <p>Greta: "Kicked in another fieldgoal"</p> <p>Gus: "You brushed your teeth? Over."</p> <p>Greta: "Yeah. Over."</p> <p>Gus: "Homework? Over."</p> <p>Greta: "Uh. Did my math and science. Still have to do English. Over."</p> <p>Gus: "Okay. Well, as soon as the game is over."</p> <p>...</p>	<p>Praat via de portofoon.</p> <p>Camera staat stil</p>

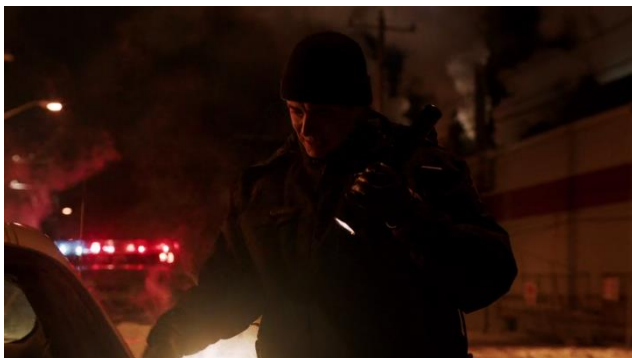
<p>4. <i>Medium shot</i> 2 sec.</p>		<p>Gus: "Over."</p>	<p>Auto rijdt shot binnen.</p>
<p>5. <i>Long shot</i> 2 sec.</p>		<p>-</p>	<p>Auto scheurt met hoge snelheid voor de auto van Gus langs. Camera beweegt langzaam naar voren.</p>
<p>6. <i>Medium shot</i> 5 sec.</p>		<p>-</p>	<p>Gus zet zwaailichten aan en neemt een slok van zijn koffie.</p>

<p>7. <i>Medium long shot</i> 3 sec.</p>		<p>-</p>	<p>Gus zet de achtervolging in en rijdt rechts het shot uit.</p>
<p>8. <i>Medium close-up</i> 3 sec.</p>		<p>-</p>	<p>Gus achtervolgt de grijze auto.</p>
<p>9. <i>Long shot</i> 4 sec.</p>		<p>-</p>	<p>Achtervolging vanuit Gus' Point-of-View</p>
<p>10. <i>Long/medium long shot</i> 11 sec.</p>		<p>-</p>	<p>Gus in de politieauto rijdt achter de ander auto en deze rijdt naar de zijkant van de weg en stopt.</p> <p>Camera beweegt langzaam naar rechts.</p>

<p>11. <i>Medium close-up</i> 5 sec.</p>			<p>Gus doet het lampje in de auto aan en pakt zijn notitieblok en pen.</p>
<p>12. <i>Medium shot.</i> 3 sec.</p>			
<p>13. <i>Medium close-up.</i> 5 sec.</p>			
<p>14. <i>Medium shot.</i> 6 sec.</p>			



15. *Medium long / medium shot.*  
21 sec.



16. *Medium shot*  
8 sec.




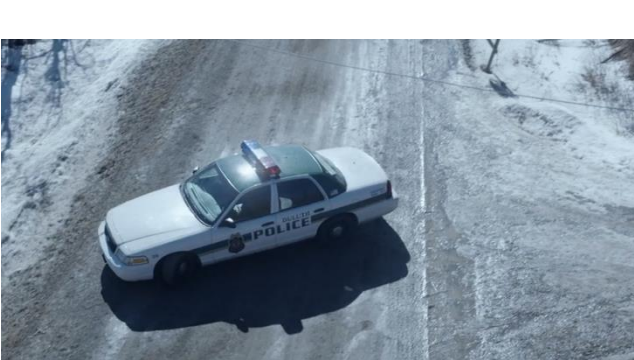


Lorne: Evening,  
Officer.

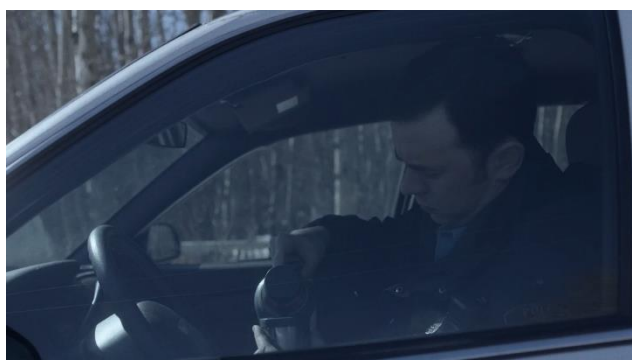
## Bijlage 2

Analyse aflevering acht: *The Heap*.

Scène vóór de tijdsprong.

Shot nummer, afstand en duur	Figuur	Dialogoog en geluid	Actie/camera-beweging
1. <i>Extreme Long / medium long shot</i> 30 sec.	   	Emotionele en spannende achtergrondtoon.	Camera volgt de politieauto terwijl deze aan komt rijden en achteruit inparkeert. Naarmate de auto vordert, zoomt de camera in.



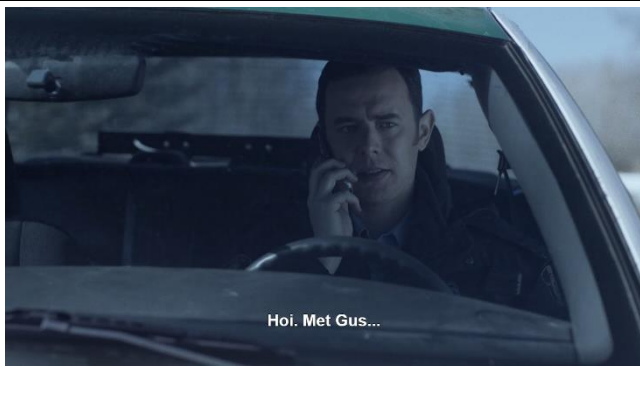
2. Medium  
shot 51 sec.








Gus stopt de auto en schenkt koffie in. Daarbij knoeit hij koffie over zijn schoot. Daarna neemt hij een slok van zijn koffie. Wanneer er een auto nadert, neem hij zijn snelheidsmeter en meet de snelheid van de naderende auto.






Auto komt achteruit het beeld inrijden terwijl de camera in tegengestelde richting beweegt. Wanneer de camera het raam van de bestuurder is gepasseerd en deze schuin van voren in beeld brengt, beweegt de camera terug waardoor de bestuurder van opzij wordt gezien.








<p>3. <i>Medium</i> shot. 33 sec.</p>			<p>Gus legt zijn meetapparatuur weg en neemt nog een slok van zijn koffie. Hij zet zijn kopje weg en pakt zijn telefoon. Hij toets een nummer in en zet de telefoon aan zijn oor.</p>
<p>4. <i>Medium</i> shot. 5 sec.</p>		<p>*telefoon gaat over* Molly (pakt telefoon op): "Deputy Solverson."</p>	
<p>5. <i>medium</i> shot. 2 sec.</p>		<p>Gus: Yeah, hi. It's Gus.</p>	








<p>6. <i>Medium shot</i> 8 sec.</p>	 <p>-Grimly. -Hoi.</p>	<p>Gus: Grimly. Molly: Oh, yeah, hi. So what's happening, then?</p>	
<p>7. <i>Medium shot</i> 11 sec.</p>	 <p>-Ik ben op patrouille. -Oké. Ja.</p>	<p>Gus: You know, on patrol. Molly: Oh, sure, yeah. Gus: I helped a fella who got his privates stuck to a mailbox. Molly: Oh.</p>	
<p>8. <i>Medium shot</i> 7 sec.</p>		<p>Molly: Didn't like his mail? Gus: Something like that.</p>	
<p>9. <i>Medium shot</i> 4 sec.</p>	 <p>Morgen is de hoorzitting over de schietpartij.</p>	<p>Gus: There's the hearing tomorrow on the shooting</p>	
<p>10. <i>Medium shot</i> 10 sec.</p>	 <p>Ja. Dat is morgen.</p>	<p>Molly: Oh, yeah. That's, that's tomorrow. Well, just tell the truth.</p>	

<p>11. <i>Medium shot</i> 9 sec.</p>		<p>Molly: Don't you think. It was a whiteout, and you saw a shadow, and you shot at it. Gus: But leave out the part...</p>	
<p>12. <i>Medium shot.</i> 4 sec.</p>	  	<p>Molly: Yeah, leave out the part where the person you shot was me.</p>	
<p>13. <i>Medium shot.</i> 6 sec.</p>		<p>Gus: I am really sorry about that.</p>	

<p>14. <i>Medium shot. 5 sec.</i></p>	 <p>Dat dacht ik al te zien aan de hoeveelheid bloemen.</p>	<p>Molly: Yeah, I gathered from the volume of flowers.</p>	
<p>15. <i>Medium shot. 5 sec.</i></p>	 <p>-Te veel? -Nee.</p>	<p>Gus: Too much? Molly: No.</p>	
<p>16. <i>medium shot 3 sec.</i></p>		<p>Molly: No it's nice.</p>	
<p>17. <i>Medium shot. 8 sec.</i></p>	 <p>Ik zag in de krant dat het houthakkersfestival binnenkort is</p>	<p>Gus: So, um, I saw in the paper this morning the Logging Festival's coming up [...]</p>	
<p>18. <i>Medium shot. 9 sec.</i></p>	 <p>bij jullie in...</p>	<p>over in your neck of the, you know- - and Greta, you know, she really likes going to that. Molly: Yeah, me too. Gus: Yeah? Good.</p>	



<p>19. <i>Medium shot.</i> 5 sec.</p>	 <p>Misschien zien we je daar.</p>	<p>Gus: Good. Well, maybe, um I mean maybe we'll see you there.</p>	
<p>20. <i>Medium shot.</i> 5 sec.</p>	 <p>Zeker als we samen gaan.</p>	<p>Molly: Yeah, a certainty if we go together.</p>	
<p>21. <i>Medium shot.</i> 11 sec.</p>		<p>Gus: Yeah. Yeah. That's [lacht] You're right about that. And when you're right, you're right.</p>	<p>Start romantische muziek</p>
<p>22. <i>Medium shot.</i> 7 sec.</p>	 <p>Op vrijdag is er een kettingzaagdemonstratie en een buffet.</p>	<p>Molly: On Friday there's chain saw carving and all you can eat ...</p>	
<p>23. <i>Medium shot.</i> Ca. 30 sec. (i.v.m. visuele overgang. Na 30 sec. dialoog niet meer hoorbaar.)</p>	 <p>Op zaterdag roosteren ze een varken onder de grond.</p>	<p>And on Saturday they roast a pig underground. I've never had it, but it's supposed to be good. I didn't know that you could do that. [Laughs] On Sundays they do</p>	<p>Romantische/dramatische muziek neemt toe. Conversatie wordt steeds zachter. Camera maakt een <i>pan</i> naar links.</p>



a pie eating  
contest.  
(Gus) Yeah, yeah.  
No, I You know, I  
like to just go for  
the food. [dialog  
ebt weg]



Op zondag is er een wedstrijd taart eten.



Ja. Nee, ik ga graag voor het eten.




Greta is dol op die wedstrijden  
die ze houden.

## Bijlage 3

Analyse aflevering acht: *The Heap*.

Scène na de tijdsprong.

Shot nummer, afstand en duur	Figuur	Dialoog en geluid	Actie/camera-beweging
1. <i>medium shot</i> ca. 24 sec.		Tekstuele invoeging: One year later.	Dramatische muziek. Sound bridge scene ervoor.





2. *Extreme long shot* naar *medium long shot*. 28 sec.



Greta: Dad.  
Come in, dad.  
Over.

Dramatische muziek neemt af. Camera staat in begin shot stil voor de auto. Wanneer de auto gestopt is, beweegt de camera naar de bestuurderskant van de auto zodat Gus goed te zien is.

<p>3. <i>Medium shot</i> 22 sec.</p>		<p><i>Gus: Dad here. Come back. Greta: What's the deal with dinner? Over. Dad: Yeah, just finishing up. Thought we'd do tacos tonight. Over. Greta: Okay, don't forget the red sauce. Over and out.</i></p>	<p>Praat via de portofoon. Camera staat stil</p>
<p>4. <i>Medium long shot – long shot</i> 2 sec.</p>			<p>Busje rijdt weg van de camera.</p>

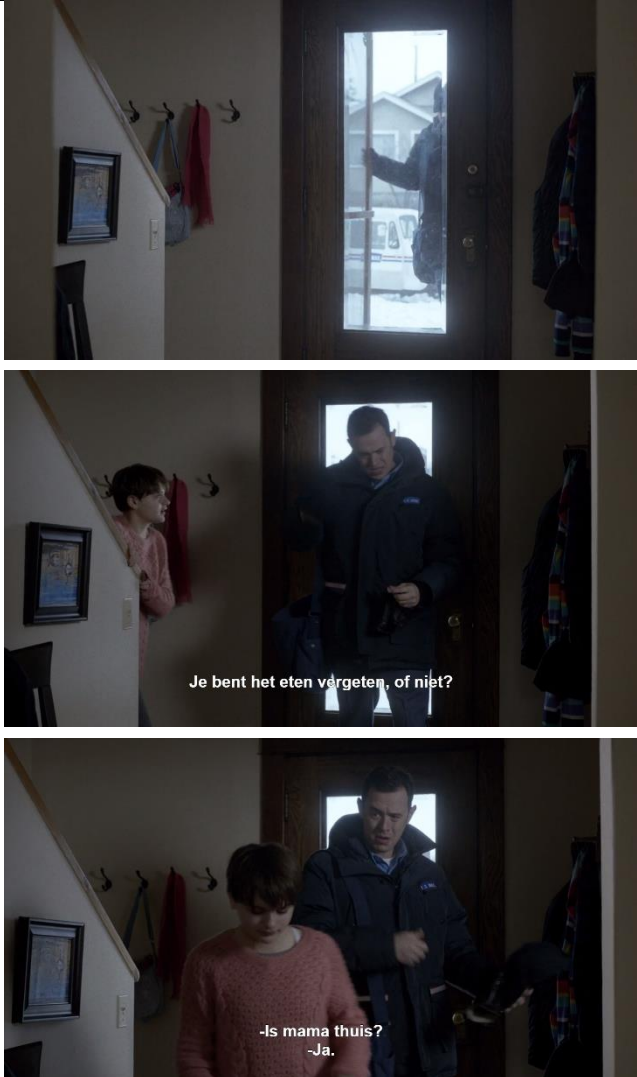







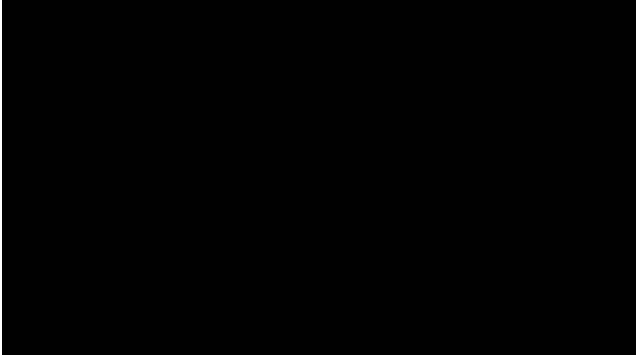
5. *Medium Long*  
*shot*  
17 sec.



-

Auto rijdt shot  
binnen.





<p>6. <i>Medium long shot</i> 17 sec.</p>		<p>Gus: I'm home! Greta: You forgot the food, didn't ya? Gus: Mom home? Greta: Yeah.</p>	<p>Diëgetische muziek hoorbaar.</p>
<p>7. <i>Medium long shot</i> 6 sec.</p>		<p>Molly: That your dad? You remembered the red sauce?</p>	

<p>8. <i>Medium shot</i> 3 sec.</p>		<p>Gus: Ah, shoot. I can go back</p>	
<p>9. <i>Medium long shot</i> 7 sec.</p>	 <p>We hebben nog wel wat over van de vorige keer.</p>	<p>Molly Nah, it's okay. I think we got some left from last time. Go get changed up, you, and let's eat. I'm starving.</p>	
<p>10. <i>Medium long shot</i> 5 sec.</p>		<p>Gus: Yeah</p>	
<p>11. <i>Medium long shot</i> 6 sec.</p>	 <p>-Zet maar op tafel. -Oké.</p>	<p>Molly: Why don't you just put them on the table? Greta: Okay. Molly: Thanks, Greta.</p>	
<p>12. -</p>			





## Bijlage 4

Analyse aflevering tien: *Morton's Fork*.

Deel één.

Shot nummer, afstand en duur	Figuur	Dialoog en geluid	Actie/camera-beweging
1. <i>medium close-up</i> 4 sec.			[hiervoor net telefoongesprek met Molly afgerond]
2. <i>Medium shot.</i> 2 sec.			Auto remt hard
3. <i>Medium shot</i> 5 sec.			Camera komt naar voren
4. <i>Medium shot</i> 4 sec.			Camera komt naar voren



<p>5. <i>Medium shot.</i> 2 sec.</p>		<p>-</p>	<p>Camera komt naar voren</p>
<p>6. <i>Medium shot</i> 3 sec.</p>		<p>Begin spannende toon</p>	<p>Camera komt naar voren</p>
<p>7. <i>Medium shot</i> 2 sec.</p>			<p>Camera komt naar voren</p>
<p>8. <i>Medium shot</i> 3 sec.</p>			

9. *Medium shot*  
16 sec.



10. *Medium long shot – Medium shot*  
21 sec.








11. *Medium long shot – medium shot*  
16 sec.










Gus loopt weg van de auto en richting de camera. De camera verplaatst langzaam mee naar achteren.



<p>12. <i>Medium Shot.</i> 5 sec.</p>			
<p>13. <i>Medium shot.</i> 4 sec.</p>			<p>Camera kantelt naar boven, zodat Gus vanaf zijn voeten naar zijn hoofd wordt gefilmd.</p>
<p>14. <i>Medium long shot.</i> 13 sec.</p>			



<p>15. <i>medium long shot</i> 15 sec.</p>			<p>Geluid van een deur die opengaat. Camera beweegt naar boven.</p>
<p>16. <i>medium shot.</i> 4 sec.</p>			
<p>17. <i>Long shot.</i> 7 sec.</p>			<p>Ingezoomd gefilmd. Lijkt Gus' point-of-view.</p>
<p>18. <i>Medium shot.</i> 5 sec.</p>			

<p>19. <i>Medium shot.</i> 14 sec.</p>			
<p>20. <i>Medium shot.</i> 10 sec.</p>			
<p>21. <i>Long shot.</i> 4 sec.</p>			



22. *Medium shot.*  
34 sec.



Spannende toon





Eindigt in *fade*  
naar andere  
scene. Geluid ebt  
weg.











## Bijlage 5

Analyse aflevering tien: *Morton's Fork*.




Deel twee.

Shot nummer, afstand en duur	Figuur	Dialogoog en geluid	Actie/camera-beweging
1. <i>medium shot</i> 13 sec.			[hiervoor heeft Lorne zelfstandig zijn been verbonden en recht gezet]
2. <i>Medium shot.</i> 6 sec.			Camera komt naar voren
3. <i>Medium shot</i> 4 sec.			Camera komt naar voren
4. <i>Medium shot</i> 6 sec.			Camera komt naar voren



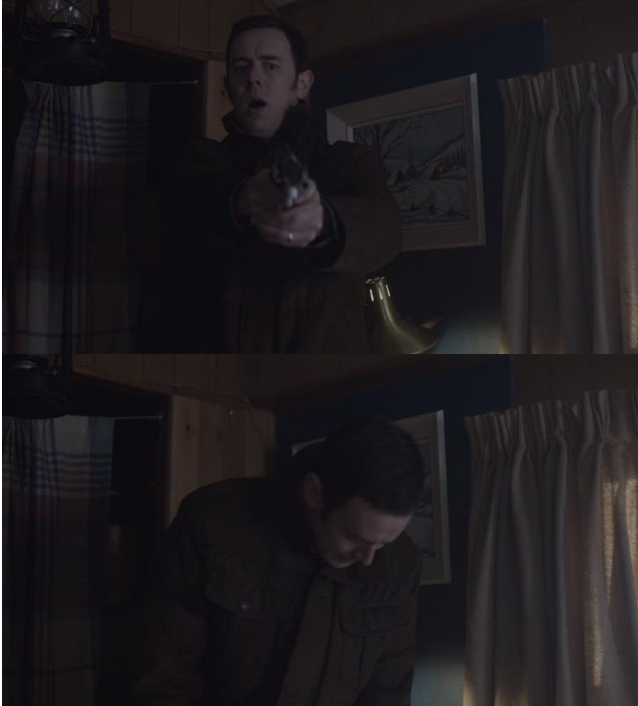
<p>5. <i>Medium close-up.</i> 7 sec.</p>		<p>-</p>	<p>Hoorbaar kraken van het hout</p>
<p>6. <i>Medium shot</i> 8 sec.</p>		<p>Gus: <i>I figured it out.</i> Lorne: <i>Good for you.</i></p>	
<p>7. <i>Medium shot</i> 8 sec.</p>		<p>Gus: <i>Your riddle, shades of green, I figured it out.</i></p>	
<p>8. <i>Medium close-up</i> 7 sec.</p>		<p>Lorne: <i>And?</i></p>	



<p>9. <i>Medium shot</i> 2 sec.</p>			<p>Gus schiet op Lorne.</p>
<p>12. <i>Medium Shot.</i> 3 sec.</p>			
<p>13. <i>Medium shot.</i> 3 sec.</p>			<p>Camera beweegt in de richting van Lorne.</p>
<p>14. <i>Medium shot.</i> 3 sec.</p>			<p>Camera beweegt in de richting van Gus.</p>



<p>15. <i>medium shot</i> 4 sec.</p>		<p>Lorne hoest een keer.</p>	
<p>16. <i>medium shot.</i> 3 sec.</p>			
<p>17. <i>Long shot.</i> 11 sec.</p>			<p>Camera beweegt naar voren zodat het dichterbij Lorne staat.</p>



<p>18. <i>Medium shot.</i> 4 sec.</p>			<p>Gus schiet opnieuw</p>
<p>19. <i>Medium shot.</i> 11 sec.</p>		<p>[Start dramatische muziek]</p>	
<p>20. <i>Medium shot.</i> 11 sec.</p>		<p>Gus hijgt en puft.</p>	

			
<p>21. <i>Medium shot.</i> 29 sec.</p>		<p>Dramatische muziek <i>fade out.</i></p>	

