



Universiteit Utrecht

DE INNOVERENDE POV-CAMERAHANTERING IN HARDCORE HENRY (2015)

*EEN CLOSE ANALYSIS VAN DE NARRATIEVE STRUCTUUR
EN FORMELE STIJLKENMERKEN NAAR
DE INTENSIFIED CONTINUITY THEORY VAN DAVID BORDWELL*



Renée Koopman
4030311

Taal- en Cultuurstudies hoofdr. Televisie- en Filmwetenschap

dr. Clara Pafort-Overduin

2015-2016 Blok 4

Op de bovenste afbeelding van het voorblad is de introductiescène van **HARDCORE HENRY** te zien, waarbij vanuit Henry's POV te zien is hoe zijn vrouw Estelle een mechanische arm aan zijn romp monteert.

Op de onderste afbeelding van het voorblad is het zogeheten *Adventure Rig Mask* te zien: het systeem van GoPro Hero 3-camera's dat speciaal is ontwikkeld voor **HARDCORE HENRY**.

ABSTRACT

Met dit onderzoek wordt geanalyseerd in welke mate de Intensified Continuity van David Bordwell is terug te zien in een hedendaagse film met een opgeschijnlijk innovatief karakter. Hiervoor is gekozen voor de actiefilm *HARDCORE HENRY* (2015): een film die in zijn geheel is opgenomen vanuit een *first person perspective* en daarmee tevens de éérste POV-actiefilm. De gehele film beleef je als kijker dus vanuit het oogpunt van hoofdpersonage Henry: de kijker is als het ware Henry.

Aan de hand van Bordwells Intensified Continuity Theory is geprobeerd bloot te leggen welke consequenties de POV-camerahanting heeft gehad voor de narratieve structuur en de formele stijlkenmerken van *HARDCORE HENRY*. Om tot een antwoord op deze vraag te komen, is allereerst een *close analysis* van *HARDCORE HENRY* uitgevoerd met de focus op de narratieve structuur. Daarbij is aan de hand van Thompsons akteverdeling gekeken welke invloed de POV-camerahanting heeft gehad op de manier waarop personages worden gekarakteriseerd en de voornaamste doelen worden duidelijk gemaakt. Vervolgens is onderzocht welke consequenties de POV-camerahanting heeft gehad voor de formele stijlkenmerken van *HARDCORE HENRY*. Hierbij is gekeken hoe deze zich verhouden tot wat Bordwell noemt als kenmerkend voor Intensified Continuity

De akte-vierdeling van Thompson is intact gebleven, ondanks dat een epiloog ontbreekt in *HARDCORE HENRY*. Wat dat betreft sluit *HARDCORE HENRY* aan bij wat Bordwell en Thompson kenmerkend achten voor de narratieve structuur van hedendaagse Hollywood films. Echter, de manier waarop personages en hun doelen worden gekarakteriseerd wijkt af van narratieve conventies in de Hollywoodfilmstijl. Daarbij is aan de hand van de gegevens uit de metingen van Cinematics gebleken, dat de ASL van 7.5 níet binnen de range valt die Bordwell toekent aan de hedendaagse Amerikaanse films. Ook bestaat de film met in totaal 684 shots uit een aanzienlijk lager aantal dan andere actiefilms uit recente jaren. De overige formele kenmerken als close shots, extreem gebruik van lenslengtes en camerabewegingen komen in *HARDCORE HENRY* niet op dezelfde wijze aan bod als bij Bordwell.

Uit het onderzoek is dus gebleken dat de Intensified Continuity op het gebied van stijlkenmerken zoals Bordwell deze toekent aan de hedendaagse Amerikaanse film, níet opgaat voor *HARDCORE HENRY*, (en betreffend narratieve structuur slechts deels). De POV-camerahanting lijkt in *HARDCORE HENRY* daarom dermate van invloed op zowel narratieve structuur als filmstijl, dat beiden in het teken van de innoverende camerahanting zijn komen te staan.

VOORWOORD

Voor u ligt de scriptie 'De innoverende POV-camerahantering in *HARDCORE HENRY*(2015)'; een close analysis van de narratieve structuur en formele stijlkenmerken naar de Intensified Continuity Theory van David Bordwell. Deze scriptie is geschreven in het kader van mijn afstuderen aan de opleiding Taal- en Cultuurstudies aan de Universiteit Utrecht. Het schrijven van deze scriptie is een uitdaging gebleken: ik leek in het web van mijn bevindingen vaak de rode draad uit het oog te verliezen. Graag wil ik daarom een bijzonder woord van dank richten aan dr. Clara Pafort-Overduin voor haar waardevolle begeleiding. Zij heeft mij ontzettend geholpen bij het vinden van de juiste structuur en heeft mij daarvoor de tijd geboden die ik nodig had.

Renée Koopman, Amsterdam, 5 juli 2016

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	6
THEORETISCH KADER	9
NEOFORMALISME	9
INTENSIFIED CONTINUITY	11
AANPAK	13
ANALYSE HARDCORE HENRY (2015)	16
ANALYSE NARRATIEVE STRUCTUUR	16
<i>WAT BETEKENT HET POV-CAMERAPERSPECTIEF VOOR DE NARRATIEVE STRUCTUUR VAN HARDCORE HENRY?</i>	
AKTE 1: SET-UP	16
AKTE 2: COMPLICATING ACTION	18
AKTE 3: DEVELOPEMENT	19
AKTE 4: CLIMAX	21
ANALYSE FORMELE STIJLKENMERKEN	22
<i>HOE PASSEN DE FORMELE STIJLKENMERKEN VAN HARDCORE HENRY BIJ BORDWELLS INTENSIFIED CONTINUITY?</i>	
CONCLUSIE	25
BIJLAGEN	29
BIBLIOGRAFIE	30

INLEIDING

Innovatie is altijd een belangrijk onderdeel binnen de filmindustrie geweest: van het vroege Smell-O-Vision tot het recentere Found footage genre, filmmakers zijn altijd op zoek naar manieren om film te blijven vernieuwen. Maar zijn de huidige gepretendeerde vernieuwingen daadwerkelijk zo vernieuwend?

Filmtheoreticus David Bordwell sluit zich in zijn werk *The Way Hollywood Tells It* aan bij het gegeven dat Amerikaanse films aanzienlijk zijn veranderd in de loop der jaren. Echter, tegen deze achtergrond van verandering en vernieuwing ziet Bordwell bepaalde terugkerende strategieën voor de aanpak van plot en stijl. Volgens Bordwell schuilen achter deze strategieën vaste principes die diep geworteld zitten in het studiotijdperk van het film maken¹:

In formal design, today's Hollywood cinema is largely continuous with yesterday's. There's no doubt that some changes are worth highlighting, and I'll try to do that throughout this essay. But those changes stand out against a backdrop of conventions that are as powerful today as they were in 1960, or 1940 or 1920.²

In *The Way Hollywood Tells It* bekijkt Bordwell dus hoe enerzijds verandering en anderzijds continuïteit samengaan in de moderne Amerikaanse film. Hij verwijst naar deze samenhang met de term **Intensified Continuity (IC)**.³

In dit onderzoek wil ik gaan bekijken in welke mate deze IC is terug te zien in een hedendaagse film met een ogenschijnlijk innovatief karakter. Hiervoor heb ik gekozen voor de actiefilm *HARDCORE HENRY* (2015). Deze film is de eerste in zijn genre die geheel is opgenomen vanuit een *first person perspective* en is daarmee tevens de éérste POV⁴-actiefilm. Om dit perspectief tot uiting te laten komen, is voor het filmen van *HARDCORE HENRY* gebruikgemaakt van een systeem van GoPro-camera's⁵ dat speciaal is ontwikkeld voor de film.⁶

¹ David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (California: University of California Press, 2006), 1.

² Ibid., 35.

³ Ibid., 54.

⁴ Joseph V. Mascelli kent de volgende betekenis aan POV toe: Point-of-view, or simply p.o.v., camera angles record the scene from a particular player's viewpoint, as if standing alongside him. (Joseph V. Mascelli, *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified* (Hollywood, California: Cine/Grafic Publications, 1965)).

⁵ GoPro Inc. is 's werelds voornaamste Amerikaanse fabrikant van actiecamera's die speciaal bedoeld zijn om extreme sporten en andere activiteiten vast te leggen. De actiecamera-lijn genaamd Hero betreft robuuste en

Door deze specifieke wijze van filmen heeft *HARDCORE HENRY* ogenschijnlijk veel weg van een videogame omdat in *first person shooter games* standaard gebruik wordt gemaakt van hetzelfde perspectief. De gehele film beleef je als kijker dus vanuit het oogpunt van hoofdpersonage Henry: de kijker is als het ware Henry. Door dit perspectief en de constante stroom aan intense actiescènes, heeft *HARDCORE HENRY* veel raakvlakken met de videogame *Call of Duty*, waarmee de film dan ook vaak vergeleken wordt.⁷

Deze schijnbare overlappings van elementen uit het medium film en videogame zijn een specifiek voorbeeld van een hedendaags fenomeen binnen het medialandschap waaraan mediatheoreticus Henry Jenkins refereert als *media convergence*, ofwel media convergentie. In zijn werk *Convergence Culture* stelt Jenkins namelijk dat door allerhande technologische ontwikkelingen de verschillende mediums tegenwoordig dermate met elkaar verweven zijn geraakt, dat zij haast niet meer op zichzelf kunnen worden beschouwd.⁸ Het streven om met de film *HARDCORE HENRY* een videogamestijl na te bootsen is daarom een goed voorbeeld van mediale convergentie, aangezien het medium film in dit geval formele esthetische kenmerken van het medium videogame tracht uit te dragen aan de hand van de POV-camerahanting.

Nu is het met dit onderzoek niet mijn streven te analyseren welke videogameconcepten *HARDCORE HENRY* heeft geleend, maar wil ik gaan bekijken *hoe* deze (videogame-achtige) POV-camerahanting van invloed is op de narratieve structuur en de stijl van *HARDCORE HENRY*. Daarbij zal voornamelijk worden gekeken wat deze innovatie op het gebied van camerahanting betekent voor de IC die Bordwell toekent aan de hedendaagse Amerikaanse film.

De hoofdvraag die bij dit onderzoek centraal zal staan, luidt als volgt:

Hoe verhoudt de POV-camerahanting zich tot David Bordwells Intensified Continuity Theory in de actiefilm *HARDCORE HENRY* (2015)?

Om tot een antwoord op deze vraag te komen, zal een *close analysis* van *HARDCORE HENRY* worden uitgevoerd met de focus op zowel de narratieve structuur als de formele stijkenmerken. Een

watervaste camera's, die makkelijk zijn te dragen of te monteren aan een uitrusting aan het lichaam. Op deze manier kunnen extreme bewegingen gemakkelijk in high-definition worden opgenomen. (GoPro

⁶ In *HARDCORE HENRY* is gebruikt gemaakt van wat een 'adventure mask rig' is genoemd. Hierbij worden de GoPro-camera's als een soort masker voor het gezicht gedragen. GoPro heeft het productieteam van *HARDCORE HENRY* een aantal HERO 3 camera's toegestuurd, die destijds net waren uitgekomen.

⁷ Richard Nieva, *This Action Movie Was Shot Almost Entirely With a GoPro*, Cnet.com, March 15, 2016.

<http://www.cnet.com/news/hardcore-henry-action-movie-ilya-naishuller-shot-almost-entirely-with-gopro/>

⁸ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Introductin Worship at the Altar of Convergence* (New York: NYU Press, 2006), 2.

dergelijke filmanalyse sluit aan bij een neoformalistische benadering, die David Bordwell tevens hanteert in zijn werk. Allereerst zal daarom kort worden uitgelegd wat een neoformalistische filmanalyse inhoudt waarna dieper zal worden ingegaan op Bordwells Intensified Continuity Theory. Daarna zal aan de hand van de akte-theorie van Kristin Thompson, die Bordwell hanteert ter ondersteuning van zijn Intensified Continuity Theory, worden gekeken welke consequenties de POV-camerahandling heeft voor de narratieve structuur van *HARDCORE HENRY*. De bijpassende deelvraag luidt als volgt: Wat betekent het POV cameraperspectief voor de narratieve structuur van *HARDCORE HENRY*?

Vervolgens zal onderzocht worden welke consequenties de POV-camerahandling heeft gehad voor de formele stijlkenmerken van *HARDCORE HENRY*. Ook dan zal weer gekeken worden hoe zich dit verhoudt tot wat Bordwell noemt als kenmerkend voor IC.

THEORETISCH KADER

In een interview met The Cinefiles.com stelt filmtheoreticus Kristin Thompson dat de voornaamste reden voor het analyseren van film, het aspect betreft dat de film (voor jou) intrigerend of interessant maakt. Het vernieuwende, dan wel intrigerende, aan *HARDCORE HENRY* is het eerder genoemde gegeven dat de film geheel in een first person perspective is gekadreed. Aan de hand van een close analysis van de film, tracht ik bloot te leggen wat dit perspectief betekent voor de narratieve structuur en de formele stijlkenmerken van de film.

NEOFORMALISME

In een neoformalistische analyse staan de relatie tussen inhoud en de formele esthetische kenmerken (van in dit geval film) centraal. Kristin Thompson is een van de grondlegsters van deze neoformalistische benadering tot *filmstudies*. In haar werk *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* stelt Thompson dat de oorsprong van de neoformalistische benadering tot esthetische analyse is te herleiden naar het werk van de Russische literaire formalisten. Zij waren actief van 1910 tot 1930.⁹ Het belangrijkste begrip binnen het neoformalisme is het zogeheten *defamiliarization*. Hieronder wordt een artistieke techniek verstaan die het publiek gewone objecten of fenomenen op een ongewone of vreemde manier laat waarnemen om zo de perceptie van die objecten aan te scherpen.¹⁰ Vanuit deze opvatting stelt Thompson dat hetgeen wat een film intrigerend maakt, juist vraagt om een benadering die niet is gebaseerd op reeds bestaande aannames en strenge afkaderingen :

In years of dealing with films, I have gradually moved away from this notion of applying a pre existing method in order to demonstrate it. Rather, I will be assuming here that we usually analyze a film because it is intriguing. In other words, there is something about it which we cannot explain on the basis of our approach existing assumptions. It remains elusive and puzzling after viewing. This is not to say that we begin with no approach at all. Rather, or general approach will not dictate fully how we would analyze any given film. Since artistic conventions are constantly changing and there are infinite possible variations within

⁹ Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1988), 4,5.

¹⁰ Mangesh Valvi, "Defamiliarization," [Mangeshamita.blogspot.nl](http://mangeshamita.blogspot.nl), 13 maart 2013. <http://mangeshamita.blogspot.nl/2013/03/defamiliarization.html>

existing conventions at any given moment, we could hardly expect that one approach could anticipate every possibility.¹¹

In het interview met The Cinefiles.com licht Kristin Thompson haar visie op *close reading* als filmanalyse verder tool toe.¹² Ze stelt dat de notie van *close reading* een overblijfsel is van filmbestudering van de jaren '70 en '80. Een semiotische wijze van analyseren was destijds namelijk populair. Filmische technieken werden veelal vergeleken met de coderingen en grammatica van een taal. Thompson is echter van mening dat bij *close reading* de nadruk teveel ligt op *interpretatie*. Bij het scherp observeren van film is interpretatie een belangrijke factor, maar niet het voornaamste doel. Daarom stelt Thompson dat *close analysis* een betere term is wanneer het een intensieve analyse van film betreft. Bij *close analysis* van film staat namelijk het bestuderen van patronen wat betreft techniek, stijl en vorm centraal en wordt bekeken hoe deze facetten zich tot elkaar verhouden. Ook wordt bekeken welk nut deze patronen hebben.¹³

Tezamen met Kristin Thompson, is filmtheoreticus David Bordwell een van de grondleggers van een neoformalistische benadering van filmanalyse. In zijn werk *The Way Hollywood Tells It* verdedigt Bordwell aan de hand van twee essays het idee dat in hedendaagse Amerikaanse film in grote lijnen wordt vastgehouden aan tradities die zijn ontstaan in de studiojaren van het medium. Bordwell stelt dat Amerikaanse films in de loop der jaren aanzienlijk zijn veranderd: ze zijn gewelddadiger, oppervlakkiger en 'sexyer'. De industrie is getransformeerd in een corporale *behemoth*, terwijl nieuwe technologieën de productie en vertoning van films hebben doen veranderen. Echter, achter deze strategieën schuilen vaste principes die diep geworteld zitten in de geschiedenis van het studiotijdperk van het film maken. In *The Way Hollywood Tells It* bekijkt Bordwell dus hoe enerzijds verandering en anderzijds continuïteit sterk samenhangen in de moderne Amerikaanse film.¹⁴ Om dit standpunt te onderbouwen splitst Bordwell zijn betoog op in twee essays, waarbij hij de focus op respectievelijk het narratief en de filmstijl legt.

¹¹ Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1988), 4,5.

¹² "Interview Kristin Thompson," Cinefiles.com, www.thecine-files.com/current-issue-2/guest-scholars/kristin-thompson

¹³ Idem.

¹⁴ David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (California: University of California Press, 2006), 1.

INTENSIFIED CONTINUITY

In het eerste essay wijdt Bordwell uit over de bestaande samenhang tussen continuïteit en innovatie op het gebied van narratieve structuur in Amerikaanse film. Bordwell stelt dat er in de handleidingen toch zeker een vrij ferme standaard van plotconstructie en personageschetsen wordt gegeven, ondanks dat filmscenarioconventies in de loop der jaren bijvoorbeeld niet zo strikt zijn als die van een Petrarcaans sonnet.¹⁵ Deze standaard beslaat volgens Bordwell het volgende:

A film's main characters, all agree, should pursue important goals and face forbidding obstacles. Conflict should be constant, across the whole film and within each scene. Actions should be bound into a tight chain of cause and effect. Major events should be foreshadowed ("planted"), but not so obviously that the viewer can predict them. Tension should rise in the course of the film until a climax resolves all issues.¹⁶

Bovenstaande narratieve elementen en daarmee de narratieve standaard die Bordwell aantoont, dient de voornaamste prioriteit van Hollywoodfilms: het vermaak van de kijker. De narratieve conventies steunen op de noodzaak om de interesse van de kijker op te wekken en vast te houden. Deze noodzaak is de reden voor het bestaan van een narratieve standaard, die wordt gekenmerkt door een bijzondere nadruk op personages, wiens acties motieven blootleggen die de kijker makkelijk kan begrijpen, en wordt ook wel omschreven met de termen *benevolance* en *transparancy*:

Hollywood narratives and codes are dictated by a desire to make the story readily comprehensible to the audience. This does not mean that techniques and structures are themselves simplistic; rather it means that a sophisticated set of conventions has evolved which aims to guide viewers through the story (in this sense they are *benevolent*). The techniques are *transparent* because they seek to keep viewers focused on the story; they are therefore unobtrusive, so that audiences remain absorbed in what is happening, rather than become distracted by how the story is told. Part of the sophistication of Hollywood narratives and techniques lies in their invisibility, in the effort involved in appearing effortless.¹⁷

De narratieve standaard in Hollywoodfilms wordt dus gekenmerkt doordat zij de kijker op een zo helder mogelijke manier door het verhaal leiden, zonder dat hij wordt afgeleid door de filmstijl.

¹⁵ Ibid., 28.

¹⁶ Ibid., 28.

¹⁷ Suzanne Speidel, *Film Form and Narrative, Introduction in Film studies* (New York: Routledge, 2007), 5.

Aan deze narratieve standaard kent Bordwell in *The Way Hollywood Tells It* vaste elementen op het gebied van structuur toe: “The new screenplay manuals’ reliance on act structure, page counts, character arcs, and the mythic journey did not overturn classical Hollywood dramaturgy. Rather, these procedures filled it in, fine-tuned it, left less to trial and error.”¹⁸ Hierbij gaat hij in op een duidelijke akteverdeling die naar zijn idee is waar te nemen in het scenario van films uit de studiojaren en recentere jaren. Bordwell haalt hiervoor Kristin Thompsons theorie omtrent een akteverdeling aan, die zij presenteert in haar werk *Storytelling in the New Hollywood*. Hierin stelt Thompson dat op het gebied van narratieve structuur, het plot van films uit zowel de studiojaren als de afgelopen jaren zijn opgebouwd uit vier onderdelen plus een epiloog. Deze indeling is afgeleid van de traditionele 3-aktestructuur die oorspronkelijk werd toegekend aan de plotverdeling van theaterstukken. Met dit gegeven als basis genomen heeft Thompson een uitwerking gemaakt tot een 4-aktestructuur, die zij terug meent te zien in het gros van hedendaagse Amerikaanse films.

Als eerste deel is er de *Setup*, waarin de wereld van de film wordt getoond en waarbij het hoofdpersonage (ook wel protagonist) en zijn voornaamste doel wordt weergegeven. Deze eerste acte kan mogelijk in tweeën worden gesplitst wanneer een zogeheten *inciting incident* halverwege plaatsvindt. Na deze eerste acte volgt de *complicating action*, het volgende narratieve deel van de film waarbij opnieuw de focus wordt gelegd op de voornaamste doelen van de protagonist en waarbij de tactieken om deze doelen te bereiken, kunnen worden aangepast. Thompson ziet in de traditionele tweede acte een splitsing en noemt het derde deel van de film de *development*. Op dit punt is er een grote hoeveelheid aan doelen en obstakels geïntroduceerd en komt de duidelijke worsteling van de protagonist naar voren, vaak gepaard met incidenten die om actie, suspense en vertraging van handelingen vragen. Na deze drie passages volgt de *climax*, een scène waarin de crisis zo hevig wordt dat het de protagonist dwingt actie te ondernemen en op dit punt wordt ook duidelijk of de doelen in kwestie worden behaald of niet. De set-up, complicating action, development en climax worden veelal gevolgd door een epiloog waarin de stabiliteit van de situatie wordt bevestigd. Daarbij kan de kijker gedurende de epiloog worden voorbereid op een eventueel vervolg op de film.¹⁹

Bordwell hanteert deze theorie van Thompson in zijn essay om de samenhang van continuïteit en innovatie aan te tonen in een honderdtal Amerikaanse films. Aan de hand van een close analysis zal onderzocht worden in hoeverre de structuur van *HARDCORE HENRY* overeenkomt met de door Bordwell en Thompson beschreven structuur, die kenmerkend zou zijn voor de hedendaagse Amerikaanse film.

¹⁸ Ibid., 34.

¹⁹ Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood; Understanding Classical Narrative Technique* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999), 35-38.

Het tweede essay focust Bordwell op een geïntensiverde continuïteit wat betreft de hedendaagse filmstijl. Hierbij kijkt hij naar vier aspecten van camerawerk en editing, die hij typerend vindt voor de hedendaagse filmstijl. Deze aspecten betreffen een snelle wijze van editen, extreem gebruik van lenslengtes, een nadruk op close-shots en een grote variatie aan camerabewegingen.²⁰ De snelle wijze van editen zal met dit onderzoek de nadruk hebben, omdat de overige aspecten door de POV-camerahantering niet van toepassing bleken in *HARDCORE HENRY*. Dit zal nader worden toegelicht in de analyse van de formele stijlkenmerken.

AANPAK

De analyse zal bestaan uit twee delen, namelijk de analyse van de narratieve vorm en de analyse van de cinematografische kenmerken. Zoals eerder gesteld haalt Bordwell de aktetheorie van Thompson aan, om aan te tonen dat in Amerikaanse films veelal een vaste structuur is te herkennen. Thompson stelt in haar boek *Storytelling in the New Hollywood* dat de meeste Amerikaanse films kunnen worden opgedeeld in vier delen, waarvan de transities gekenmerkt worden door *turning points*. Thompson noemt deze delen de *set-up*, *complicating action*, *development* en *climax*. Een belangrijk punt dat zij hierbij maakt is dat films niet per definitie 'goed' zijn doordat zij deze structuur hebben. Thompson gebruikt deze vierdeling als analytische tool waarmee patronen in karaktereigenschappen van personages, thema en plot blootgelegd kunnen worden. Omdat voor mijn analyse belangrijk is wat precies de doelen van de hoofdpersoon zijn en hoe we daar als toeschouwer achter komen nu de hele film gefilmd is vanuit het POV van de hoofdpersoon zal ik aan de hand van deze akteverdeling de narratieve structuur van *HARDCORE HENRY* analyseren. Daarbij zal steeds worden benoemd welke rol de POV-camerahantering hierin speelt.

Om de uitkomsten van het tweede deel van de analyse te kunnen vergelijken met Bordwells uitspraken, is het handig de verschillende aspecten op numerieke wijze uit te kunnen drukken. De analysetool Cinematics maakt dit mogelijk. Om bijvoorbeeld uitspraken te doen over de editingsnelheid of shotfrequentie van een film en deze vervolgens te kunnen vergelijken met andere films, is de *Average Shot Length* een belangrijk gegeven.²¹ De ASL is de meest aangehaalde statistiek

²⁰ David Bordwell, *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies* (California: University of California Press, 2006), 121.

²¹ Wanneer het aankomt op analytische benadering van film, is er echter een discussie gaande over het belang van ASL versus MSL. De berekening die gemaakt dient te worden om op de ASL van een film uit te komen, is de totale speeltijd delen door het aantal shots. Om de Mean Shot Length (mediaan) van een film te berekenen, is het echter nodig de lengtes van alle shots afzonderlijk te hebben. Door deze op volgorde van lengte te rangschikken kan de MSL worden berekend; dit is tijdrovender dan het berekenen van de ASL. Om deze reden

van filmstijl, en wordt gebruikt om het edit-tempo van een film aan te geven; een lage ASL representeert hierbij een snelle editingwijze, terwijl een hoge ASL voor een langzaam edit-tempo staat. Door de ASL van twee films te vergelijken, kan worden bepaald of de films dezelfde stijl hebben of dat de een een sneller edit-tempo bevat dan de ander.²² De ASL zoals gebruikt in filmbestudering staat gelijk aan de totale speeltijd van de film, gedeeld door het aantal shots. Het was Barry Salt die met zijn werk *Style Analysis of Motion Pictures* als eerste de aandacht vestigde op de waarde van de ASL als analytische tool. In dit, en in later, werk gebruikte Salt de ASL onder andere om afzonderlijke filmstijlen van regisseurs na te gaan. Daarnaast heeft Salt gemiddeldes genomen van de ASL's van verschillende periodes, om zo *Mean Average Shot Length's* van gehele periodes uit de filmgeschiedenis te kunnen presenteren en deze met andere periodes te kunnen vergelijken.²³ Bordwell maakt in zijn werk *The Way Hollywood Tells It* tevens gebruik van ASL om vergelijkende analyses uit te voeren. Hij hanteert in dit werk echter een iets andere aanpak dan Salt. Bordwell zegt namelijk niet te focussen op één enkele numerieke waarde, maar dat ASL beter bestudeerd kan worden over langere trajecten. In *The Way Hollywood Tells It* tracht Bordwell namelijk aan te tonen dat er een versnelling wat betreft cuts per film in de loop der jaren waar te nemen is: de ASL ging namelijk van 8-11 seconden vóór 1960 naar 4-6 seconden in de afgelopen jaren.²⁴

In de close analysis van *HARDCORE HENRY*, zal aan de hand van de ASL worden gekeken hoe de film binnen de versnelde *cutting-rate* past die Bordwell vaststelt in hedendaagse Amerikaanse films. Daarbij zal worden geanalyseerd hoe de POV-camerahanting op de ASL en het totaal aantal shots van invloed is geweest.

wordt ASL meer routinematig ingezet voor statistische style analyses dan de MSL. Dit ten ongenoegen van analytici die meer waarde hechten aan de MSL.

²² Barry Salt, *Film Style & Technology: History and Analysis* (London: Starword, 2009), 23-28.

²³ Ibid., 23-28.

²⁴ David Bordwell, "Precise Tools in Film Studies," Cinemetrics.lv. www.cinemetrics.lv/bordwell.php.

ANALYSE HARDCORE HENRY (2015)

HARDCORE HENRY ging op 12 september 2015 in première (onder de naam HARDCORE) op het Toronto International Film Festival. De film is de eerste in het science fiction actie genre geheel opgenomen vanuit een first person perspectief. Regisseur, schrijver en coproducent van HARDCORE HENRY, Ilya Naishuller, liet zich inspireren tot dit concept door eerdere videoclipps die hij tevens in first person perspectief had gekaderd.²⁵

Het budget van de Russisch/Amerikaanse productie HARDCORE wordt door IMDbPro geschat op 2,2 miljoen dollar, waarvan een deel van het postproductie budget is verworven via het *crowdfunding* platform Indiegogo²⁶. De film is dus gemaakt met een vrij laag budget, maar werd desondanks de meest high-profile-film van het Toronto International Filmfestival. Dit resulteerde in het feit dat zowel Lionsgate, Universal als STX Entertainment geïnteresseerd waren in de rechten van de film. Uiteindelijk verkreeg STX de rechten tot HARDCORE voor 10 miljoen dollar.²⁷

De première van de film volgde op 8 april 2016 in de Verenigde Staten en vanaf 21 april draaide HARDCORE HENRY ook in Nederlandse bioscopen.

PLOT (beknopt)

Henry is een cyborg, herrezen uit de dood, die zijn vrouw/maker dient te redden uit de handen van de tiran AKAN, die over telekinetische gaven beschikt. AKAN is van plan de wereld over te nemen met een leger van biologisch gemanipuleerde of gefabriceerde soldaten. Henry gaat samen met wetenschapper Jimmy, die tevens Henry's enige hoop is de dag door te komen, de strijd aan met AKAN. HARDCORE HENRY speelt zich binnen een dag af en vindt plaats in Moskou.²⁸

²⁵ Bryan Bishop, "The Making Of Hardcore Henry, The Carziest First-Person Action Movie You'll Ever See," TheVerge.com, 16 maart, 2016. <http://www.theverge.com/2016/3/16/11248318/hardcore-henry-gopro-movie-director-interview-sxsw-2016>

²⁶ Indiegogo.com is wereldwijd het grootste benefiet platform waarop individuen, groepen en non-profit organisaties online geld kunnen inzamelen om hun projecten te kunnen bekostigen. ("Explore," Indiegogo.com, Indiegogo.com/explore).

²⁷ Stephen Dalton, "Hardcore Henry: TIFF Review," Hollywoodreporter.com, www.hollywoodreporter.com/review/hardcore-henry-tiff-review-822707

²⁸ "Plot Summary," IMDb.com. http://www.imdb.com/title/tt3072482/?ref_=nv_sr_1

ANALYSE OP NARRATIEVE STRUCTUUR

WAT BETEKENT HET POV CAMERAPERSPECTIEF VOOR DE NARRATIEVE STRUCTUUR VAN *HARDCORE HENRY*?

Aan de hand Thompsons akteverdeling volgt nu een close analysis van *HARDCORE HENRY* om uit te wijzen welke invloed de POV-camerahandling heeft gehad op de manier waarop personages worden gekarakteriseerd en de voornaamste doelen worden duidelijk gemaakt.

AKTE 1: SET UP

Gedurende de eerste akte wordt de kijker geïntroduceerd in de wereld van een film en worden daarnaast het hoofdpersonage (ook wel protagonist) en zijn voornaamste doel geïntroduceerd. In *HARDCORE HENRY* begint de *setup* als het hoofdpersonage Henry ontwaakt in wat lijkt op een laboratorium. Anders gezegd, door de POV-camerahandling kijkt de kijker door de ogen van Henry en begint de film dus zodra 'jij' als kijker ontwaakt op een operatietafel, in wat voor jou aandoet als een laboratorium.

Henry en de kijker worden vervolgens aangesproken door een vrouw die zich voorstelt als Estelle. Zij vertelt dat je een resurrectie van je vroegere zelf bent en dat er de nodige mechanica in en aan je lichaam is gemonteerd. Door de ogen van Henry ziet de kijker hoe Estelle vervolgens een resterende arm en been aan je lichaam last. De afstand tot deze handeling blijft gelijk, aangezien de kijker de handeling waarneemt vanuit het perspectief van de hoofdpersoon. Daarna vertelt Estelle dat jullie getrouwd zijn en overhandigt Henry een trouwring. Op de momenten dat Estelle tegen Henry spreekt, kijkt zij recht in de camera. Hierdoor wordt het gevoel gecreëerd dat zij Henry en de kijker rechtstreeks aanspreekt (bijlage 1).

Het first person perspective is hier dermate van invloed op de introductie van hoofdpersonage Henry, dat de kijker alle informatie krijgt via de vertelling van Estelle. Door de POV-camerahandling kan de introductie van hoofdpersonage Henry niet plaatsvinden met beelden, waardoor de kijker afhankelijk is van de informatie die Estelle geeft in de vorm van haar monoloog²⁹. Het is daarbij door het first person perspective voor de kijker niet duidelijk hoe hoofdpersonage Henry er volledig uitziet, want het enige wat voor de kijker zichtbaar is, zijn Henry's ledematen en romp. Kenmerkend aan Henry's armen zijn een aantal tatoeages. Tegelijkertijd komt de kijker betrekkelijk weinig te

²⁹ Doordat Estelle de optie tot spreken in Henry's cyborglichaam nog niet heeft geïnstalleerd, is Henry niet in staat te spreken en is daarom enkel toevoerder van Estelles informatie.

weten over het personage Estelle, aangezien haar functie in deze scène alleen het uitleggen is wie de hoofdpersoon Henry is. De informatie over Henry wordt dus indirect verschaft via een ander personage.

Ook is voor de kijker niet duidelijk wat Henry voelt of denkt bij het ontvangen van de informatie die Estelle hem geeft. Estelle lijkt redelijk aangedaan door het feit dat jij, Henry, weer “leeft” en jullie herenigd zijn. Echter, bij een POV-camerahantering ontbreekt het shot-tegenshot principe³⁰, waardoor de kijker bijvoorbeeld niet aan Henry’s mimiek kan aflezen wat hij vindt van de informatie die hij van Estelle verkrijgt. Daarnaast beschikt Henry niet over de mogelijkheid te spreken, waardoor hij zijn gevoelens of gedachtes ook niet kan uitspreken. Dit versterkt de onwetendheid bij de kijker over de gedachtegang en karaktereigenschappen van hoofdpersoonage Henry.

INCITING INCIDENT

In de volgende scène neemt Estelle Henry mee naar een andere ruimte om de resurrectie te voltooien door het installeren van Henry’s stem. Voordat Estelle Henry’s stem kan installeren worden zij echter abrupt onderbroken; het zogeheten ‘*inciting incident*’³¹ doet zijn intrede. Het laboratorium wordt namelijk binnengedrongen door een groep mannen, van wie Estelle zojuist heeft toegelicht dat dit AKAN en metgezellen betreft. Zij zouden volgens Estelle uit zijn op het bemachtigen van haar gehele onderzoek en het resultaat hiervan: Henry als zijnde cyborg. Hierop volgt de eerste confrontatie en tevens introductie van AKAN: een man met een albino uiterlijk, van wie al snel duidelijk wordt dat hij over telekinetische gaven beschikt als hij twee laboranten vermoordt. AKAN bevestigt vervolgens wat Estelle je reeds heeft verteld. Hij vertelt Henry dat Estelles onderzoek en jij aan hem toebehoren. Met deze informatie, wederom aan de hand van letterlijke vertellingen van andere personages, is voor de kijker het op te lossen probleem van de protagonist nu duidelijk: het verslaan van de vijand AKAN.

Met behulp van een afleidingsmanoeuvre van Estelle, weet Henry samen met haar te ontsnappen. Estelle leidt hem naar vluchtcapsules, waardoor Henry, en jij als kijker, erachter komt dat het laboratorium zich op een soort luchtschip bevond. Een dergelijke introductie of weergave van de wereld van de film, kan in andere films al eerder aan de kijker duidelijk worden gemaakt aan de hand

³⁰ Het shot/tegen-shot principe is een doeltreffende filmwijze waarmee vaak (maar niet noodzakelijk) dialoog in beeld wordt gebracht. Van elk van de gesprekspartners wordt om beurten een shot gedraaid. Het shot/tegen-shot principe sluit aan bij een continuïteitsmontage waarbij speciale aandacht wordt besteed aan de continuïteit van een film.

³¹ dit betreft een gebeurtenis waarmee het op te lossen probleem van de protagonist wordt geïntroduceerd.

van bijvoorbeeld *establishing shots*.³² Met een POV-camerahanting is het enkel mogelijk een dergelijk totaalplaatje weer te geven, wanneer het personage van grote afstand tot het object is. In *HARDCORE HENRY* wordt dit echter niet gedaan: net als Henry weet de kijker niet precies waar hij zich bevindt. Hierdoor is de kijker in *HARDCORE HENRY* voor oriëntatie van locaties afhankelijk van wat Henry waarneemt en wordt de band tussen Henry en de kijker op deze wijze versterkt. Daarom kan dit gezien worden als compensatie voor het gebrek aan beelden dat de kijker van Henry zelf heeft.

AKTE 2 : COMPLICATING ACTION

De tweede akte, de complicating action, begint als Estelle en Henry op aarde landen en alsnog worden overmeesterd door metgezellen van AKAN. Henry weet hen echter te ontvluchten, waardoor er een nieuw doel voor hem blijkt: het redden van zijn vrouw Estelle uit de handen van AKAN. Henry dient nu niet alleen zelf uit de handen van de vijand te blijven, hij moet ook Estelle redden. Voor Henry, en jou als kijker, is het op dit punt vrij onduidelijk waar Henry precies heen dient te gaan of waar je je bevindt. Uit de gesproken taal van de vijand kan worden opgemaakt dat het verhaal zich afspeelt in Rusland.

Henry dreigt zonder wapens en nog onwennig met zijn lichaam alsnog in de handen van de vijand te vallen, maar een strak geklede man komt hem te hulp. De man stelt zich voor als Jimmy en neemt je mee in zijn auto. Zodra jullie onderweg zijn, zegt Jimmy dat het voor Henry cruciaal is zijn cyborglichaam 'op te laden'. Hij wijst je vervolgens op een apparaat dat in het dashboard ligt, waarmee je jezelf tijdelijk dient op te laden. Jimmy zegt hierbij dat dit mogelijk even pijn kan doen, maar wederom is door het first person perspective en Henry's onvermogen te spreken voor de kijker niet duidelijk of dit Henry, jou, daadwerkelijk pijn doet. Jimmy geeft je vervolgens een telefoon met daarop de gps-coördinaten van oplaadpunten waar Henry heen dient te gaan om in leven te blijven. Hiermee wordt een derde doel, dat in dienst staat van het hoofddoel van personage Henry, duidelijk: hij dient zichzelf in leven te houden.

Thompson stelt dat in de complicating action tactieken om het hoofddoel te bereiken kunnen worden aangepast. In *HARDCORE HENRY* wordt gedurende de complicating action het hoofddoel verschoven naar het 'overleven' als eerste prioriteit. Tijdens de complicating action is hoofdpersonage Henry dus voornamelijk bezig met het proberen te bereiken van de locaties,

³² Het establishing shot is meestal het eerste shot van een film of scène, waarin de setting van de film wordt bevestigd of vastgesteld.

aangegeven met gps-coördinaten.³³ Gaandeweg ondervindt Henry obstakels die eigenlijk telkens van dezelfde aard zijn: de metgezellen van AKAN proberen Henry te overmeesteren en jij, Henry, dient hen te verslaan.

Jimmy strijdt af en toe aan Henry's zijde. Meerdere keren wordt Jimmy echter voor de ogen van Henry, en jou als kijker, vermoord, maar toch verschijnt hij daarna sporadisch ten tonele en vecht met Henry mee. Telkens wanneer Jimmy weer zijn entree maakt, doet hij dit in een iets andere gedaante of praat hij met een ander accent. Dit heeft een humoristisch effect, maar tegelijkertijd wordt er niet uitgelegd hoe dit kan, waardoor je als kijker in verwarring raakt en je afvraagt hoe dit mogelijk is.³⁴ Door de POV-camerahanting is ook niet duidelijk wat Henry van hiervan vindt en door zijn onvermogen te spreken of ernaar te vragen, lijkt Henry het allemaal lijdzaam te ondergaan. Ondertussen blijft Jimmy Henry voorzien van locaties waar hij heen dient te gaan om zichzelf in leven te houden.

Ook blijven de metgezellen van AKAN Henry's pad kruisen als obstakels die hij dient te overwinnen om zijn (aangegeven gps-)doelen te bereiken. Hoewel het aantal vijanden dat Henry dient te verslaan vermeerderd, intensiveert de moeilijkheidsgraad van de obstakels niet. Henry lijkt geen nieuwe skills te hoeven ontwikkelen om deze vijanden uit de weg te ruimen.

AKTE 3: DEVELOPMENT

Deze constante lijn in moeilijkheidsgraad van obstakels zet zich ook voort in de *development*. Het *turning point* dat de *development* aankondigt, is het moment waarop Henry de volgende locatie van aangegeven coördinaten heeft bereikt en (nogmaals) wordt herenigd met Jimmy. Ze blijken in Jimmy's privélaboratorium te zijn, en hier geeft Jimmy eindelijk verdere toelichting op zijn staat van zijn. De echte Jimmy verschijnt namelijk ten tonele in een rolstoel en vertelt dat het onderste deel van zijn lichaam verlamd is. Tevens zegt Jimmy dat hij vanuit zijn rolstoel surrogaatversies van zichzelf kan besturen. Vervolgens toon Jimmy aan de hand van video-opnames een eerdere dialoog tussen hem en AKAN, waarin voor Henry, en jou de kijker, duidelijk wordt dat Jimmy een leger van cyborgs in opdracht van AKAN heeft gefabriceerd. Henry ziet op de beelden hoe AKAN Jimmy uit de

³³ Gedurende de complicating action wordt Henry wel meermaals herinnerd aan zijn hoofddoel, het redden van zijn vrouw, doordat Estelle meermaals kortstondig in beeld wordt gebracht.

³⁴ De rol van het personage Jimmy sluit volledig aan bij wat filmtheoreticus Thomas Schatz kenmerkend acht voor sidekicks in hedendaagse actiefilms: "(...) the Sidekick's main jobs are to help the hero, provide comic relief, and be murdered by the hench-man at the end of the traditional second Act." (Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, 109.)

weg probeert te ruimen. Hieruit trek je als kijker de conclusie dat AKAN verantwoordelijk is voor Jimmy's huidige staat van zijn. De uitleg via videobeelden fungeert als variatie op de wijze waarop de kijker en Henry van informatie worden voorzien.

Dan wordt ook Jimmy's laboratorium binnengevallen door de vijand en stelt Jimmy dat Henry en hij samen het hoofdkantoor van AKAN moeten binnenvallen om AKAN te verslaan en Henry's vrouw te redden. Zij trekken samen ten strijde, maar zoals gezegd blijft de lijn in obstakels hierbij constant: Henry en Jimmy dienen de vijand telkens weer te verslaan.

Thompson stelt dat tijdens de *development* het aantal obstakels en de suspense toenemen, terwijl de worsteling van de protagonist duidelijk naar voren komt. De worsteling van Henry wordt vooral duidelijk in de constante lijn obstakels die op zijn pad komen. Zoals gezegd neemt de vijand die Henry moet verslaan wel in aantal toe en wordt in die zin de strijd zwaarder, maar blijft de moeilijkheidsgraad en de aard van de obstakels gelijk. Doordat in de complicating action het eerste doel is afgezwakt, het redden van Estelle wordt minder belangrijk, wordt de strijd ook niet zwaarder, maar verandert die alleen maar. Het bereiken van het volgende oplaadpunt om in leven te blijven. Dit zet zich voort in de *development*.

Ondanks dat de kijker in *HARDCORE HENRY* de hele film meekijkt vanuit het perspectief van het hoofdpersonage, blijft een vorm van meeleven of identificatie met Henry uit. Er is namelijk geen sprake van een inkijk in Henry's gevoelens door een gebrek aan tegenshots en dialoog van Henry. Met het POV-cameraperspectief wordt op deze wijze dus een afstand gecreëerd en is het voor de kijker dus niet duidelijk of de protagonist kampt met innerlijke worstelingen.

Het 'middenstuk' van *HARDCORE HENRY* bestaat dus voornamelijk uit buitensporige actiesequenties waarin de vijand verslagen moet worden. De innoverende POV-camerahanting, en daarmee de vernieuwende wijze waarop deze actiesequenties vastgelegd kunnen worden, lijkt op deze wijze dermate de focus van de makers te hebben gehad, dat het plot in het teken van de filmstijl is komen te staan. Game designer Troy Dunningway stelt dat een film bestaande uit enkel actiesequenties de kijker ook niet geboeid kán houden:

How many action movies have you seen where the hero of the story shoots his gun every few seconds and is always on the run? People lose interest watching this kind of movie. Playing a game is a bit different but the fact is the brain becomes over stimulates after too much non-stop action. For this reason, you need to develop some kind of plan to keep players interested.³⁵

³⁵ Troy Dunningway, "Using the Hero's Journey in Games," *Gamasutra*, November 27, 2000.

In met name het middenstuk (de complicating action en development) van *HARDCORE HENRY* lijken daarom de ‘vlakke’ doelen in de vorm van het volgen van coördinaten, enkel te zijn toegevoegd om de obstakels en hiermee de overdadige actiesequenties te verantwoorden en de kijker geboeid te houden.

AKTE 4: CLIMAX

Kenmerkend voor de climax is volgens Thompson dat de crisis op dit punt zo hevig wordt dat de protagonist actie móet ondernemen. Tevens wordt gedurende deze akte duidelijk of de doelen worden behaald of niet. Wanneer Jimmy en Henry het hoofdkantoor van AKAN zijn binnengedrongen, vindt het *turning point* plaats waarmee de *climax* zijn intrede doet: de échte Jimmy (in rolstoel) wordt gedood. Henry staat er nu alleen voor en moet het opnemen tegen een leger van biologisch gefabriceerde soldaten. Nadat hij deze verslagen heeft, staat Henry oog in oog met AKAN zelf en dient hem te verslaan. Doordat AKAN met zijn telekinetische gave een streepje voor heeft op Henry dreigt dit te mislukken. Henry incasseert een groot aantal klappen en stort ter aarde. Henry blijft op de grond liggen, wat duidelijk wordt doordat het beeld vanaf een laag perspectief is opgenomen. Nu volgt er een ‘plot twist’ doordat Estelle ten tonele verschijnt en voor Henry’s ogen, die nog steeds op de grond ligt, een dialoog tussen haar en AKAN plaatsvindt. Uit deze dialoog maakt Henry, en de kijker, op dat Estelle niet zijn vrouw is maar die van AKAN. Vervolgens licht AKAN toe dat Henry al die tijd als prototype diende voor het leger van biologisch gefabriceerde soldaten. AKAN was op zoek naar een te programmeren motivatie of doel waardoor AKAN zijn soldaten afzonderlijk bereid zouden zijn voor hem te vechten. Henry streed als testsubject dus voor ‘de liefde’. Het voornaamste doel van de protagonist blijkt dus de gehele film lang een vals doel te zijn geweest.

Nu wordt er plots overgegaan naar een scène die tevens vóór de begintitels zichtbaar was.³⁶ Echter, nu gaat deze scène verder waar hij toen abrupt werd beëindigd. Henry wordt namelijk toegesproken door een man, van wie jij als kijker vermoedt dat dit Henry’s vader is, maar dit wordt verder niet helemaal duidelijk. Vervolgens wordt teruggekeerd naar het beeld vanuit het perspectief van Henry die op de grond ligt en op dit punt krijgt de kijker voor het eerst enige indicatie van hoe Henry eruitziet: Henry ziet namelijk zijn eigen reflectie in een aantal scherven op de grond. De film eindigt vervolgens vrij abrupt wanneer vanuit Henry’s perspectief te zien is hoe hij zichzelf herpakt, opstaat

³⁶ In deze scène waren door het first person perspective een stel kinderen te zien, die iets kapot gooien en wegrennen. Alleen de ik-persoon in dit scénario bleef staan en werd vervolgens aangesproken door een man. Vervolgens wordt zonder enige toelichting overgegaan op de begintitels en begint daarna de set-up met het ontwaken van Henry in het laboratorium. Doordat de ‘ik’ persoon in deze scène zich omgaf met kinderen, lijkt het een flashback van een herinnering van Henry te betreffen.

en zowel AKAN als Estelle doodt.

Tijdens deze climax worden de doelen van de protagonist in zekere zin behaald, de vijand AKAN wordt gedood, maar tegelijkertijd bleek het redden van zijn vrouw een vals doel te zijn.

EPILOOG

Van een epiloog is in *HARDCORE HENRY* nauwelijks sprake, aangezien na het doden van AKAN en Estelle meteen over wordt gegaan op de endcredits.³⁷

ANALYSE OP FORMELE STIJLKENMERKEN

HOE PASSEN DE FORMELE STIJLKENMERKEN VAN HARDCORE HENRY BIJ BORDWELLS INTENSIFIED CONTINUITY?

Uit onderstaande gegevens van de metingen met analysetool Cinematics blijkt dat *HARDCORE HENRY* over een lengte van 85:22 minuten kan worden opgedeeld in 684 shots.³⁸ Dit betekent dat de film met een ASL van 7.5 niet binnen de range (4-6 sec.) valt die Bordwell toekent aan hedendaagse Amerikaanse films. Dit is opmerkelijk, aangezien volgens Bordwell een lage ASL en een groot aantal shots juist kenmerkend is voor het hedendaagse actiegenre.³⁹ In actiesequenties zou de snelheid van cuts namelijk sterk zijn toegenomen om de scènes krachtig en flitsend in beeld te brengen. Dit punt is duidelijk terug te zien wanneer naar andere actiefilms uit recente jaren wordt gekeken. Zo kan uit de database van Cinematics worden afgelezen dat de actiefilm *JOHN WICK* (2014) een ASL van 3.8 heeft, over een totaal aantal shots van 1985. Ook de actiefilm *SAN ANDREAS* (2015) heeft een beduidend lagere ASL van 3.2 over een totaal aantal shots van 1468.⁴⁰

Deze opvallende ASL van *HARDCORE HENRY* is te wijten aan het gevoel van 'real time' (je kijkt als kijker 'live' mee door de ogen van Henry) dat de POV-camerahandling in deze film met zich meebrengt. Dit gegeven wordt versterkt doordat de continuïteit van tijd en ruimte in *HARDCORE HENRY* nauwelijks wordt onderbroken, wat zich vervolgens uit in langere shots.

Hierbij moet wel worden gezegd dat de overgangen van verschillende shots in *HARDCORE HENRY* moeilijk van elkaar te onderscheiden zijn. Er worden als het ware veel stiekeme cuts toegepast, want regelmatig wordt er met zogenaamde storingen of ruis op het beeld gewisseld van shot. Ook wordt

³⁷ Tijdens de endcredits is wel nog de stem van Jimmy te horen die Henry verzoekt nog één laatste ding voor hem te doen. Dit zou kunnen wijzen op een vervolg op de film.

³⁸ Hierbij moet de kanttekening worden geplaatst dat ik de speeltijd van de film heb laten ingaan vanaf het moment dat de begin-credits waren afgelopen. Vóór de begin-credits is nog een scène van 4 shots te zien, waarin de eerder genoemde herinnering of flashback van Henry wordt getoond.

³⁹ David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (California: University of California Press, 2006), 122.

⁴⁰ Deze informatie is vergaderd uit de Database van Cinematics.lv

door draaiingen en bewegingen op zeer hoge snelheid haast onopmerkelijk van shot veranderd. Uit deze discrete aanpak kan worden afgeleid dat er, naast het feit dat de film daadwerkelijk uit langere shots bestaat, ook belang wordt gehecht aan het veinzen van lange shots. Dit heeft te maken met de videogamelook die de makers met de film proberen uit te dragen.

De cuts ofwel shotveranderingen die wél duidelijk worden weergegeven zijn in scènes waarin verandering van locatie plaatsvindt. Zo zijn bij scènes waarin Henry onderweg is naar een volgende locatie shotveranderingen wel duidelijk terug te zien om een sprong in tijd en van plaats weer te geven.

Naast de opvallend hoge ASL valt in de grafiek op dat meermaals clusters van korte shots worden afgewisseld met shots van langere duur. Deze afwisseling hangt samen met het feit dat de film volledig in POV is opgenomen en de wijze waarop de makers hierdoor het plot met de actiesequenties hebben verweven. In de langere shots vinden namelijk grotendeels de eerdergenoemde letterlijke toelichtingen op het plot plaats aan de hand van vertellingen door andere personages. Het gros van deze toelichtingen van andere personages worden face to face aan Henry (dus jou als kijker) gedaan. Een duidelijk voorbeeld van deze lange shots waarin een dergelijke face-to-face-toelichting plaatsvindt, is de cluster van langere shots tot ongeveer 00:08:00. Hier geeft Estelle namelijk de letterlijke introductie op het plot. Op deze face-to-face-vertellingen is een variatie in de film terug te zien. Zo wordt meermaals via een scherm door personages cruciale informatie verschaft. Op 00:45:00 wordt Henry via een soort videogesprek met AKAN meer informatie over Estelle gegeven. En tijdens de cluster van lange shots tussen 00:51:00 en 00:60:00 wordt door Jimmy essentiële informatie verschaft over Henry's huidige staat van zijn, waarbij tevens videobeelden aan te pas komen.

Naast deze letterlijke vertellingen, betreffen de langere shots scènes waarin zowel intradiëgetische en extradiëgetische⁴¹ muziek te horen is. Zo vindt een actie/schietscène in de auto op 00:43:46 plaats terwijl gebruik wordt gemaakt van de radiomuziek, waarvan het lijkt over te lopen van intra- naar extradiëgetisch. Een zijn twee langere shots op 00:77:00 tot 00:80:00, waarin essentiële informatie over het plot worden verschaft, wordt afgewisseld door een cluster van korte shots. In deze korte shots vindt een door een vechtsène plaats die geëdit is op het nummer 'Don't stop me now' van Queen.

Behalve een snelle wijze van editen, acht Bordwell een extreem gebruik van lenslengtes, een nadruk op close-shots en een grote variatie aan camerabewegingen kenmerkend voor de hedendaagse

⁴¹ Extradiëgetische muziek betreft muziek die buiten het verhaal staat, terwijl intradiëgetische muziek als het ware is ingebed en dus ook voor de personages hoorbaar is.

Amerikaanse filmstijl. Doordat *HARDCORE HENRY* in zijn geheel is opgenomen met één type (Hero 3) GoPro camera's is er geen sprake van een extreem gebruik van lenslengtes in de film. Daarnaast bleek na bestudering van *HARDCORE HENRY* dat close shots of traditionele camerabewegingen zoals Bordwell deze hanteert, niet voorkomen. Close shots zijn enkel terug te zien wanneer Henry objecten geleidelijk dichterbij brengt of ze voor zijn 'ogen' (de camera's) houdt. Daarnaast is er doordat niet wordt afgeweken van de POV-camerahanting geen sprake van de traditionele shots (bijvoorbeeld 'establishing shots', 'crane shots' of 'arcing shots') die Bordwell in zijn werk hanteert.⁴²

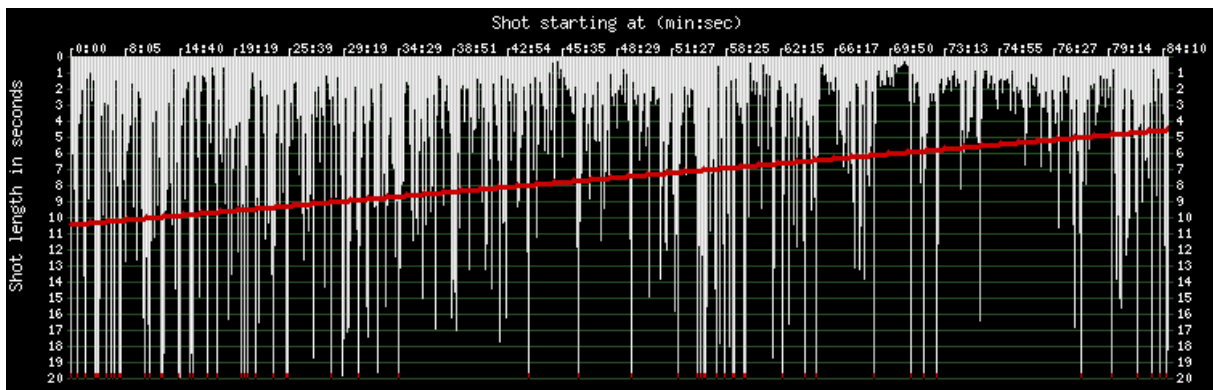


Fig.1 shotfrequentie *HARDCORE HENRY* (2015) gemeten aan de hand van Cinematics

ASL	7.5
MSL	4.2
MSL/ASL	0.56
LEN	85:22
NoS	684
MAX	82.2
MIN	0.2
Range	82
St.Dev	8.9
CV	1.19

Tabel 2. Gegevens uit metingen a.h.v. Cinematics

⁴² Het enige type shot dat Bordwell in zijn werk aanhaalt en dat in essentie enigszins vergelijkbaar is met een POV-camerahanting is het 'handheld' shot; volgens Bordwell wordt dit shot fragmentarisch ingezet in films om een rauwe vorm van realisme weer te geven. (Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, 137).

CONCLUSIE

Het doel van dit onderzoek was het uitwijzen welke gevolgen de innoverende POV-camerahanting in *HARDCORE HENRY* heeft voor de IC zoals David Bordwell deze ziet in het gros van Amerikaanse films. Met behulp van een close analysis is onderzocht wat *de POV-camerahanting betekent voor de narratieve structuur en de formele kenmerken van HARDCORE HENRY*. De close analysis van de narratieve structuur van *HARDCORE HENRY* is uitgevoerd aan de hand van de akte-vierdeling van Kristin Thompson, die Bordwell tevens hanteert in *The Way Hollywood Tells It* ter ondersteuning van zijn Intensified Continuity Theory. Voor de close analysis van de formele kenmerken is gebruikgemaakt van de analysetool Cinematics.

Voor wat betreft de gevolgen van de POV-camerahanting voor de narratieve structuur kan geconcludeerd worden dat de kijker voor informatie over de hoofdpersoon Henry afhankelijk is van informatie die indirect wordt verschaft door andere personages. In de set-up wordt de introductie van de protagonist gedaan door een letterlijke toelichting door het personage Estelle. Door de POV-camerahanting ontbreken tegenshots en omdat Henry ook niet kan praten, weet de kijker niet alleen niet hoe Henry eruitziet, maar is er gedurende de gehele film geen sprake van een inkijk in Henry's gevoelens of gedachten. Op die manier wordt er afstand gecreëerd en is het voor de kijker niet duidelijk hoe de protagonist reageert op situaties en of hij kampt met innerlijke worstelingen. De voornaamste motivatie van het hoofdpersonage om zijn hoofddoel, het verslaan van de vijand AKAN, te bereiken, zou zijn liefde voor Estelle moeten zijn. Door het gebrek aan inkijk in Henry's emoties, is het voor de kijker lastig zich te identificeren met deze motivatie. Daarbij wordt de kijker weinig informatie over het personage Estelle of haar band met Henry verschaft, waardoor de geloofwaardigheid van deze motivatie wordt afgezwakt. Dit wordt nog benadrukt in de complicating action en development doordat het doel van 'overleven' voor het hoofdpersonage prioriteit krijgt en het redden van Estelle op de tweede plaats komt.

Daarbij verloopt de strijd die hoofdpersonage Henry moet voeren om Estelle te redden en AKAN te verslaan vrij vlak. De obstakels die de protagonist ondergaat om zijn doelen te bereiken, verlopen namelijk in een constante lijn. De vijand die Henry gaandeweg dient te verslaan, neemt in aantal wel toe (in die zin wordt de strijd zwaarder) maar de moeilijkheidsgraad en de aard van de obstakels blijft gelijk. Dit wordt benadrukt doordat, zoals gezegd, in de complicating action en development het eerste doel is afgezwakt, het redden van Estelle wordt minder belangrijk nu Henry zich focust op het telkens bereiken van een volgende oplaadpunt om in leven te blijven. Daardoor wordt de strijd niet zwaarder maar verandert enkel. Het 'middenstuk' van *HARDCORE HENRY* bestaat hierdoor

voornamelijk uit buitensporige actiesequenties waarin de vijand verslagen moet worden. De innoverende POV-camerahanting, en daarmee de vernieuwende wijze waarop deze actiesequenties vastgelegd kunnen worden, lijkt hierbij de voornaamste focus van de makers te zijn geweest. De “vlakke” doelen in de vorm van het volgen van coördinaten, lijken slechts te zijn toegevoegd om de obstakels en hiermee de overdadige actiesequenties te verantwoorden en de kijker geboeid te houden.

Concluderend kan gesteld worden dat de akte-vierdeling van Thompson, ondanks dat een epiloog ontbreekt, in *HARDCORE HENRY* intact is gebleven. Wat dat betreft sluit *HARDCORE HENRY* aan bij wat Bordwell en Thompson kenmerkend achten voor de narratieve structuur van hedendaagse Hollywoodfilms. Echter, de manier waarop personages en hun doelen worden gekarakteriseerd wijkt af van narratieve conventies in de Hollywoodfilmstijl. Zoals beschreven wordt het narratief van hedendaagse Hollywoodfilms gekenmerkt door een helderheid in plot, zodat de kijker door het verhaal wordt geleid zonder te worden afgeleid door de stijl van de film. Hieraan wordt een helderheid in personages en hun doelen gekoppeld. In *HARDCORE HENRY* wordt het door de POV-camerahanting minder duidelijk wie Henry is en lijkt het plot in het teken van de filmstijl komen te staan.

Uit de close analysis van de formele stijlkenmerken van *HARDCORE HENRY* is aan de hand van de gegevens uit de metingen van Cinematics gebleken, dat de ASL van 7.5 niet binnen de range valt die Bordwell toekent aan de hedendaagse Amerikaanse films. Ook bestaat de film met in totaal 684 shots uit een opmerkelijk lager aantal dan andere actiefilms uit recente jaren.

De POV-camerahanting brengt een gevoel van ‘real time’ met zich mee, wat in *HARDCORE HENRY* versterkt wordt doordat de continuïteit van tijd en ruimte nauwelijks wordt onderbroken. Dit uit zich in langere shots. Daarbij proberen de makers het gevoel van continuïteit in stand te houden door de shotveranderingen ogenschijnlijk te verbergen in snelle draaiingen van de camera en zogenaamd ‘ruis’ op het beeld. De enige momenten waarop zichtbaar van shots wordt veranderd is wanneer een kleine sprong in de tijd en verandering van locatie duidelijk gemaakt dienen te worden.

Naast een versnelde editingwijze, typeert volgens Bordwell een extreem gebruik van lenslengtes, close-shots en camerabewegingen de hedendaagse Hollywoodfilmstijl. Doordat *HARDCORE HENRY* in zijn geheel is opgenomen met één type (Hero 3) GoPro-camera’s is er geen sprake van een extreem gebruik van lens lengtes in de film. Daarnaast is door de (al dan niet vervalste) continuïteit met de POV-camerahanting aan de hand van lange shots, geen sprake van close shots of traditionele camerabewegingen in de wijze waarop Bordwell deze hanteert. Close shots zijn enkel terug te zien wanneer het hoofdpersonage objecten geleidelijk dichtbij in zijn blikveld brengt of ze voor zijn ‘ogen’

(de camera's) houdt. Daarnaast is er doordat niet wordt afgeweken van de POV-camerahanting geen sprake van de traditionele shots (bijvoorbeeld 'establishing shots', 'crane shots' of 'arcing shots') die Bordwell in zijn werk hanteert.⁴³

Nu uit dit onderzoek is gebleken dat de IC op het gebied van stijlkenmerken zoals Bordwell deze toekent aan de hedendaagse Amerikaanse film, níet opgaat voor *HARDCORE HENRY*, (en betreffende de narratieve structuur slechts deels) wil dit niet zeggen dat Bordwells theorie op een leemte is geweest. Aangezien *HARDCORE HENRY* de eerste actiefilm is geheel opgenomen vanuit een first person perspective, moet de toekomst nog uitwijzen welke invloed dit gaat hebben op het actiegenre. Met dit gegeven rijst de vraag of Bordwells Intensified Continuity Theory aan precisering of een update toe is.

Wat betreft de aanpak van dit onderzoek is Bordwells theorie dus niet toereikend gebleken om concrete uitspraken te doen over de cinematografische kenmerken die een POV-camerahanting uitdraagt. Van de vier aspecten op het gebied van formele stijlkenmerken die Bordwell noemt, was enkel de manier van editen in *HARDCORE HENRY* concreet te onderzoeken aan de hand van Cinematics. Omdat een POV-camerahanting sterk overeenkomt met het first person shooter perspective uit games, zou met gameconcepten gekeken kunnen worden hoe de POV-camerahanting zich kenmerkt op het gebied van cinematografie.

Hoewel *HARDCORE HENRY* de eerste film binnen het actie genre is geheel opgenomen vanuit een first person perspective, zijn er eerder films uitgekomen die volledig zijn opgenomen vanuit dit perspectief. Zo werd in 1947 *LADY IN THE LAKE* uitgebracht: een film die wordt gerekend tot het film noir genre en tevens in zijn geheel vanuit het perspectief van het hoofdpersonage is opgenomen. Ondanks dat *HARDCORE HENRY* en *LADY IN THE LAKE* op technologisch gebied verschillen⁴⁴, draagt de camerahanting dezelfde functie uit: het weergeven van het verhaal vanuit het oogpunt van het hoofdpersonage. De POV-camerahanting in *HARDCORE HENRY* is in theorie dus niet zo zeer vernieuwend. Dat deze camerahanting wel als zodanig wordt aangekondigd⁴⁵, is tekenend voor het feit dat in de afgelopen 70 jaar een POV-camerahanting over gehele lengtes van speelfilms niet consequent is ingezet. Wijst dit gegeven erop dat *LADY IN THE LAKE* (met de typerende POV-

⁴³ Het enige shot dat Bordwell bespreekt en in een streven naar een ruwe vorm van realisme overeenkomt met een POV-camerahanting, is het 'handheld shot'. (Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, 137).

⁴⁴ *HARDCORE HENRY* betreft de eerste film die bijna in zijn geheel is opgenomen met GoPro-camera's. Ten tijde van *LADY IN THE LAKE* was deze cameravorm nog niet ontwikkeld en werd het first person perspective door middel van de traditionele camera hanting nagebootst.

⁴⁵ Zo wordt de film op NWTV.nl besproken als "(...) vernieuwende actiefilm, doordat de gehele film vanuit het oogpunt van het hoofdpersonage is opgenomen." (Rick Duesmann, "Review: Hardcore Henry," NWTV.nl. <https://www.nwtv.nl/122538/review-hardcore-henry/>).

camerahantering over de hele lengte van de speelfilm) destijds niet goed is ontvangen? En hoe is *HARDCORE HENRY* (met het gebruik van GoPro-camera's voor het weergeven van een first person perspective) ontvangen?

Om antwoord te vinden op deze vragen zou voor vervolg onderzoek de receptie van respectievelijk *LADY IN THE LAKE* en *HARDCORE HENRY* kunnen worden bestudeerd. Daarnaast kunnen de cinematografische kenmerken van *LADY IN THE LAKE* en *HARDCORE HENRY* vergeleken worden om zo aan te tonen hoe de films van elkaar verschillen in wijze waarop het first person perspective tot uiting komt. Aan de hand van deze vergelijkende (receptie) onderzoeken kan worden aangetoond of met de komst van GoPro-camera's een nieuwe weg is ingeslagen. Ook kan op deze manier inzicht verschaft worden over het gebruik van de POV-camerahantering in de toekomst.

BIJLAGEN



Bijlage 1. 3 *stills* die als voorbeeld dienen aan te tonen hoe de set-up aan de hand van de POV-camerahanteling is vormgegeven. Wanneer Estelle Henry aanspreekt kijkt zij rechtstreeks in de camera. In de eerste *still* is te zien hoe Estelle Henry een korte introductie geeft, wanneer hij net is ontwaakt. In de tweede *still* is te zien hoe Estelle een mechanische arm aan Henry's romp monteert. Op de derde *still* wordt het moment getoond dat Estelle Henry net zijn trouwring heeft overhandigd en Henry deze heeft omgedaan. (*Stills* verkregen van Projectnerd.it)

BIBLIOGRAFIE

Baxter, Mike. Notes on Cinematic Data Analysis. September 2014.

Bishop, Bryan. "The Making Of Hardcore Henry, The Craziest First-Person Action Movie You'll Ever See." *The Verge*, 16 maart, 2016. <http://www.theverge.com/2016/3/16/11248318/hardcore-henry-gopro-movie-director-interview-sxsw-2016>.

Bordwell, David. "Precise Tools in Film Studies" *Cinematics.lv*, www.cinematics.lv/bordwell.php.

Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*. California: University of California Press, 2006.

Dalton, Stephen. "Hardcore Henry: TIFF Review." *Hollywoodreporter.com*. 13 september 2015. www.hollywoodreporter.com/review/hardcore-henry-tiff-review-822707.

Duesmann, Rick. "Review: Hardcore Henry." *NWTV.nl*. <https://www.nwtv.nl/122538/review-hardcore-henry/>.

Dunningway, Troy. "Using the Hero's Journey in Games." *Gamasutra*. November 27, 2000.

"Explore," *IndieGogo.com*, www.indiegogo.com/explore.

"Interview Kristin Thompson," *Cinefiles.com*, www.thecine-files.com/current-issue-2/guest-scholars/kristin-thompson.

Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Hollywood, California: Cine/Grafic Publications, 1965.

Nieva, Richard. *This Action Movie Was Shot Almost Entirely With a GoPro*, *Cnet.com*, March 15, 2016.

"Plot Summary," *IMDb.com*. http://www.imdb.com/title/tt3072482/?ref_=nv_sr_1.

Salt, Barry. *Film Style & Technology: History and Analysis*. London: Starword, 2009.

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

Thompson, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood; Understanding Classical Narrative Technique*.
Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.

Valvi, Mangesh. "Defamiliarization," *mangeshamita.blogspot.nl*, 13 maart 2013,
<http://mangeshamita.blogspot.nl/2013/03/defamiliarization.html>.