

SAFE ROOM?

Een neoformalistische analyse van ruimtes in de film Room



Naam: Femke Sue van Bragt

Studentnummer: 4256654

Bachelor eindwerkstuk

Media en Cultuur

Jaar: 3, blok 4

Begeleider: Kathleen Lotze

Tweede lezer: Laura Copier

Datum: 19-07-17

Woordenaantal: 8268

Samenvatting

De ruimtes in films worden volgens Kathrin Fahlenbach geconceptualiseerd als belangrijke audiovisuele metaforen die de receptie van de kijker beïnvloeden gedurende de gehele film. Volgens haar vormen ruimtes de basis van complexe metaforische netwerken in een film en zijn ze belangrijk bij het vormen van het verhaal. Het verhaal is daarnaast ook belangrijk bij het vormen van ruimte. De presentatie van ruimte in films is niet neutraal, maar een zorgvuldig gekozen proces van shots en *cuts* waardoor zogenaamde gaten ontstaan. In dit onderzoek wordt onderzocht hoe er door middel van stilistische elementen ruimte wordt geconstrueerd in drie sleutelscènes uit de film *ROOM* (Abrahamson, 2015) aan de hand van een neoformalistische analyse volgens Bordwell en Thompson. *ROOM* gaat over Joy Newsome en haar zoontje Jack die jaren samen in een afgesloten schuur opgesloten zitten. Op een dag weten ze te ontsnappen en vanaf dan proberen ze het te redden in de normale wereld. Uit de analyse zijn drie thema's voortgevloeid: de omvang van de ruimtes, het gevoel van isolatie in de ruimtes en de personificatie van ruimtes. Er is gebleken dat de ruimtes in *ROOM* geconstrueerd worden door het zorgvuldig gebruik van kadrering en *editing*, bepaalde voorwerpen/meubels en het kleurmotief blauw in de mise-en-scène en strategisch gebruik van geluid. Zo lijkt 'Room' in de openingsscène groot en vrij over te komen, in tegenstelling tot het ouderlijk huis dat juist klein en bedrukkend overkomt. 'Room' komt in de eindscène echter wel beduidend kleiner over. Daarnaast komt het gevoel van isolatie en gevangenschap in alle geanalyseerde scènes sterk naar voren. Jack en Joy lijken in alle ruimtes opgesloten te zitten, terwijl dit alleen in 'Room' in de openingsscène echt het geval is. Ten laatste wordt 'Room' gepersonificeerd door het gebruik van eigennamen in de taal, camera-afstand en het kleurmotief blauw als eigenschap van de ruimte.

Inhoudsopgave

Samenvatting	p. 2
Inhoudsopgave	p. 3
1. Inleiding	p. 4
2. Theoretisch kader en methode	p. 6
2.1 Wetenschappelijke inbedding	p. 6
2.2 Methode	p. 10
3. ‘Perspectief’: De omvang van de ruimtes	p. 15
4. ‘Alleen’: Het gevoel van isolatie in de ruimtes	p. 21
5. ‘Leven’: De personificatie van ruimtes	p. 25
6. Conclusie	p. 28
7. Bibliografie	p. 31
8. Bijlagen	p. 32
Bijlage 1: Plotsegmentatie Room	p. 32
Bijlage 2: Scènebeschrijvingen	p. 35
Bijlage 3: Sequentieschema’s	p. 39
Bijlage 4: Tabellen	p. 56
Bijlage 5: Verklaring kennisneming plagiaatregels	p. 60

1. Inleiding

Hamid Naficy stelde in 1994 al dat er een gevoel van claustrofobie heerst in het wereldbeeld en er om deze reden steeds vaker (specifiek in *transnational cinema*) films gemaakt worden die zich grotendeels afspelen in één beperkte, maar tegelijkertijd comfortabele ruimte.¹ Hij stelt dat

Various strategies are used to create such spaces [...] and often many of these strategies are condensed in the site in which the film unfolds. Such locations are self-referential, but since at the same time they refer to other places, they are also symbolic.²

Dus ondanks dat de films zich slechts in één ruimte afspelen, kan juist die ene ruimte verwijzen naar een groter concept of geheel en hierdoor een grotere impact creëren. Heden ten dage worden er nog steeds regelmatig dit soort films gemaakt, denk bijvoorbeeld aan *THE MARTIAN* (Scott, 2015), *BURIED* (Cortés, 2010) en *THE SHALLOWS* (Collet-Serra, 2016).³ De ruimtes in films worden volgens Kathrin Fahlenbach geconceptualiseerd als belangrijke audiovisuele metaforen die de receptie van de kijker beïnvloeden gedurende de gehele film. Volgens haar vormen ruimtes de basis van complexe metaforische netwerken in een film en zijn ze belangrijk bij het vormen van het verhaal.⁴ Het verhaal is daarnaast ook belangrijk bij het vormen van de ruimte. Dit noemen mediawetenschappers *narrative space*. De *narrative space* wordt door Wee Liang Tong en Marcus Cheng Chye Tan, die hierbij de theorie van Stephen Heath aanhalen, uitgelegd als: de ruimte die de kijker reconstrueert aan de hand van het verhaal en de beelden die hem worden getoond.⁵

Een recente film die zich grotendeels (in ieder geval de eerste helft) ook in één ruimte afspeelt, is *ROOM*.⁶ *ROOM* is een film uit 2015 die geregisseerd is door Lenny Abrahamson. *ROOM* gaat over Joy Newsome en haar zoontje Jack die samen in een afgesloten schuur leven, genaamd 'Room'. Joy is zeven jaar geleden ontvoerd en regelmatig verkracht. Jack is in 'Room' geboren en kent de normale wereld niet. Op een dag weten ze te ontsnappen en vanaf dan proberen ze het te redden in de normale wereld, maar dit blijkt moeilijker dan gedacht.

Ik wil onderzoeken hoe ruimtes worden geconstrueerd in deze film en de film analyseren

¹ Hamid Naficy, "Phobic spaces and liminal panics: Independent transnational film genre," in *Multiculturalism, postcoloniality, and transnational media* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2003): 217.

² Ibidem.

³ *The Martian*, geregisseerd door Ridley Scott, Verenigde Staten: 20th Century Fox, 2015; *Buried*, geregisseerd door Rodrigo Cortés, Verenigde Staten: Lions Gate Films, 2010; *The Shallows*, geregisseerd door Jaume Collet-Serra, Verenigde Staten: Columbia Pictures, 2016.

⁴ Kathrin Fahlenbach, "Embodied spaces: Film spaces as (leading) audiovisual metaphors," in *Narration and spectatorship in moving images* (Newcastle: Cambridge Scholars Publishing: 2007): 105-106.

⁵ Wee Liang Tong en Marcus Cheng Chye Tan, "Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games," in *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces* (Singapore: National University of Singapore, 2002): 102.

⁶ *Room*, geregisseerd door Lenny Abrahamson, Ierland: A24 Films, 2015.

door middel van een neoformalistische analyse volgens Bordwell en Thompson. Er is al vaak onderzoek gedaan naar *narrative space*, zowel in de literatuur- als filmstudies.⁷ Ik wil echter op microniveau onderzoeken hoe dit werkt door het vergelijken van één ruimte die op twee verschillende manieren binnen één film wordt getoond. Hierdoor kan precies bepaald worden hoe door middel van stilistische elementen de constructie van ruimte tot stand komt binnen één specifieke film. In de literatuur wordt gesteld dat ruimtes kunnen dienen als metaforen en kunnen verwijzen naar een groter geheel, wat de receptie van de kijker kan beïnvloeden.⁸ ROOM is een geschikte film om deze stelling te onderzoeken, aangezien de film zich grotendeels in twee beperkte ruimtes afspeelt, namelijk 'Room' zelf en het ouderlijk huis. Bovendien wordt de ruimte 'Room' vanuit twee verschillende perspectieven getoond. Deze ruimtes zijn beiden min of meer hermetisch afgesloten van de buitenwereld en zorgen voor een gevoel van isolatie –iets wat opvalt en interessant is om te onderzoeken met betrekking tot stilistische elementen die hier wel of niet aan bijdragen. Het is daarnaast relevant om de omvang van de ruimtes te bestuderen, aangezien Jack en Joy in beide ruimtes min of meer gevangen zijn. Ten derde worden 'Room' en haar voorwerpen voorgesteld als levende wezens met persoonlijkheden. Al deze aspecten van ruimte lijken te wijzen naar een groter geheel of te dienen als metafoor. Mijn onderzoeksvraag luidt dus:

Hoe wordt in de film ROOM door middel van stilistische elementen ruimte geconstrueerd?

De hiervan direct afgeleide deelvragen betreffen op welke wijze de constructie van ruimte plaatsvindt in de openingsscène, de 'thuiskomst-scène' en de eindscène en hoe deze ruimtes tot elkaar in verhouding staan. Ten eerste zal worden ingegaan op de wetenschappelijke literatuur rondom filmstudies, *narration* en *narrative space* en mijn eigen positionering. Vervolgens zal ik kort mijn methode toelichten en daarna zal de analyse in drie hoofdstukken -met in elk hoofdstuk de focus op een ander thema- gepresenteerd worden. Ten slotte geef ik antwoord op mijn onderzoeksvraag, formuleer ik een conclusie en wordt er gereflecteerd op het geheel.

⁷ Zie bijvoorbeeld: Stephen Heath, "Narrative Space," in *Questions of Cinema*, 19-75 (UK: Macmillan Education, 1981).; Mark Garrett Cooper, "Narrative Spaces," *Screen* 43.2 (2002): 139-157.; Marco Caracciolo, "The Reader's Virtual Body: Narrative Space and its Reconstruction," *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies* 3.1 (2011): 117-138.

⁸ Fahlenbach, 105-106.

2. Theoretisch kader en methode

In dit hoofdstuk zal eerst uiteengezet worden hoe film geanalyseerd kan worden, hoe verschillende wetenschappers *narrative space* en bijbehorende concepten definiëren, en hoe deze auteurs tot elkaar in verhouding staan. Vervolgens zal de gekozen methode toegelicht worden, waarbij kort zal worden ingegaan op het neoformalisme.

2.1 Wetenschappelijke inbedding

Voor er gefocust kan worden op *narrative space* en de constructie van ruimte, is het van belang om te spreken over filmstudies in het algemeen en de manieren waarop verhalen bestudeerd worden.

Bij de analyse van film wordt vaak gebruik gemaakt van *close reading*; hiermee wordt bedoeld dat de teksten worden gezien als losse, op zichzelf staande objecten.⁹ De teksten kunnen dan los gezien worden van de productie, auteurs en dergelijke factoren en zo vanuit alle kanten onderzocht worden. Een film wordt meestal benaderd als tekst, aangezien filmstudies voortgekomen is vanuit de literatuurstudies. Een film kan namelijk net als een stuk tekst als één geheel, één werk worden gezien. Er moet bij een film echter met meer elementen rekening gehouden worden dan bij een stuk tekst, zoals muziek, acteurs en geluid. Wanneer er na (of tijdens) de *close reading* een analyse plaatsvindt, een *close textual analysis*, gaat dit nog niet over de interpretatie, maar over het uitleggen van de *obviousness* van de (Hollywood) film zoals zowel David Bordwell, vanuit het neoformalisme, als Raymond Bellour, vanuit het structuralisme, dit volgens Elsaesser noemen.¹⁰ Hiermee wordt bedoeld dat in principe iedereen een film en de elementen in een film kan begrijpen, maar niet uit kan leggen hoe en waarom precies een film iets overbrengt. Bordwell in Galt stelt dat film *obvious* lijkt, maar in feite heel complex is. Bellour in Galt voegt daar aan toe dat in de *obviousness* de kern van de succesvolle formule ontdekt kan worden.¹¹ Het is bij een *close textual analysis* dus van belang dat de film als systeem uitgelegd wordt; hoe de betekenis uit het complexe systeem voortkomt.¹²

Er bestaan bovendien veel verschillende methoden van filmanalyse. Om te kunnen begrijpen hoe een film een coherente continuïteit van ruimte en tijd kan creëren, worden volgens Thomas Elsaesser de theorieën gericht op *narration* echter het vaakste gebruikt, omdat deze zowel de narratieve structuur als de adressering omvatten. Adressering gaat over de wijze waarop een film de

⁹ Thomas Elsaesser, "Film as System: Or How to Step Through an Open Door," in *The Persistence of Hollywood* (New York: Routledge, 2012): 108.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Rosalind Galt, "The Obviousness of Cinema," *World Picture 2* (2008): 2.

¹² Elsaesser, 107.

kijker aanspreekt/er bij betreft, anders dan alleen door het vertellen van een verhaal -de narratieve structuur- zelf. Om deze twee aspecten te onderzoeken, worden er verschillende theorieën gebruikt uit verschillende vakgebieden, bijvoorbeeld vanuit de taalwetenschap of de psychoanalyse.¹³

Twee sleutelfiguren uit de filmwetenschap, David Bordwell en Kristin Thompson, -wiens theorieën ik als vertrekpunt in dit onderzoek zal gebruiken- leggen in hun boek *Film Art* uit wat *narration* inhoudt. *Narration* is volgens hen “[...] the plot’s way of distributing story information in order to achieve specific effects.”¹⁴ Zij bedoelen hiermee dat een plot verschillende cues uitdraagt die ervoor zorgen dat de kijker bepaalde informatie wel of niet krijgt, met vaak als doel het creëren van spanning of verwachtingen. Er zijn veel factoren die hier invloed op hebben, maar *range* en *depth of story information* zijn volgens Bordwell en Thompson de belangrijkste. *Range of story information* kan verdeeld worden in *unrestricted* en *restricted narration*, waarbij die eerste categorie betekent dat de kijker veel informatie krijgt (vaak meer dan de personages zelf) en de tweede categorie betekent dat de informatie beperkt is –wanneer een verhaal bijvoorbeeld maar vanuit het perspectief van één personage wordt verteld. Dit zijn echter eerder twee uiteinden van een continuüm dan aparte categorieën, aangezien de hoeveelheid informatie niet te meten is.¹⁵ De *depth of story information* wil zeggen dat informatie objectief -onpartijdig/vanuit alle kanten belicht- of subjectief kan zijn -wanneer er bijvoorbeeld vanuit één personage een verhaal wordt verteld en getoond. Die laatste categorie wordt door Bordwell en Thompson *perceptual subjectivity* genoemd. Wanneer er in de plot echter nog dieper wordt ingegaan op de informatie door de gedachten van een personage te laten horen, wordt dit *mental subjectivity* genoemd.¹⁶ De keuzes die filmmakers in *narration* (en dus in *range* en *depth of story information*) maken, zijn bepalend in de wijze waarop de kijker de film ontvangt en begrijpt.

Om te kunnen begrijpen hoe ruimte en tijd in een film door de toeschouwer gezien en verbonden worden en om er achter te komen hoe verhaal en *narrative space* geconstrueerd worden, moet er een kleine zijsprong gemaakt worden naar de cognitieve filmtheorie. David Bordwell bespreekt deze theorie in zijn boek *Poetics of Cinema*. Het belangrijkste punt dat hij hierover maakt, is dat kijkers een film begrijpen aan de hand van schema’s gebaseerd op eerdere ervaringen. Dit betekent dat het begrijpen van een film niet slechts gebaseerd is op de cues die de filmmakers bewust in de film stoppen, maar ook op basis van de eerder verworven kennis van de kijker. Bordwell stelt dat films in feite complexe systemen zijn die gebaseerd zijn op alledaagse gebeurtenissen of handelingen. Films bevatten bepaalde cues en Bordwell gaat er van uit dat deze cues bepaalde

¹³ Elsaesser, 107.

¹⁴ David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction. Ninth Edition* (New York: McGraw-Hill, 2008): 93.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Bordwell en Thompson, 95.

triggers en reacties oproepen bij de kijker. Deze *triggers* zijn volgens hem gebaseerd op *schema-based knowledge*: kennis die gebaseerd is op schema's die de kijker (her)kent van bijvoorbeeld eerdere films of van gebeurtenissen in het dagelijks leven en zo kan voorzien in verdere informatie.¹⁷ Over het construeren van een verhaal aan de hand van de cognitieve filmtheorie concludeert Bordwell het volgende:

Instead of a communication model, which treats meaning as dropped in upstream to be fished out by the spectator, we have a constructive model which treats meaning as an expanding elaboration of cues located in the text.¹⁸

De kijker maakt op basis van de cues namelijk aannames en hypothesen. Deze cues kunnen tevens misleidend ingezet worden om de kijker op het verkeerde been te zetten. Het begrijpen van een film is dus gebaseerd op schema's die door middel van cues voor de kijker voor herkenning en/of identificatie van dingen uit het dagelijks leven zorgen. Deze probeert hij te verbinden met een logische oorzaak en gevolg, tijd en plaats.

Om te beschrijven hoe een kijker onderscheid maakt tussen gebeurtenissen die wel of niet expliciet getoond worden, gebruiken Bordwell en Thompson de begrippen *story* en *plot*. De *story* omvat alle gebeurtenissen uit het gehele verhaal, dus ook de gebeurtenissen die de kijker zelf in moet vullen of af moet leiden en de *plot* is de wijze waarop deze gebeurtenissen filmisch worden gepresenteerd.¹⁹ In een film zijn de *plot spaces* dus de locaties die daadwerkelijk in de film te horen en zien zijn en de *story spaces* zijn alle (soms zelf in te vullen) locaties uit het gehele verhaal.²⁰ In *ROOM* bijvoorbeeld wordt Joy op een gegeven moment naar een psychiatrische inrichting gestuurd. Dit wordt nooit getoond, maar er wordt wel over gesproken en Joy is een tijd afwezig. De inrichting is dus onderdeel van de *story (space)*.

Volgens Bordwell en Thompson is ruimte in film -in tegenstelling tot in sommige andere media- een belangrijke factor met betrekking tot het verhaal.²¹ Er kan bijvoorbeeld van de kijker verwacht worden om ruimtes voor te stellen die niet getoond worden, zogeheten *offscreen spaces*, maar die wel essentieel zijn voor het begrijpen van het verhaal. De film moet de aandacht van de kijker leiden naar belangrijke dingen in het beeld om hem de *narrative space* te kunnen laten construeren en om nieuwsgierigheid en spanning op te wekken.²²

Tong en Tan stellen in hun artikel "Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space

¹⁷ David Bordwell, "Cognition and Comprehension: Viewing and Forgetting in *Mildred Pierce*," in *Poetics of Cinema* (New York: Routledge, 2012): 136-137.

¹⁸ Bordwell, 149.

¹⁹ Bordwell en Thompson, 80.

²⁰ Ibidem.

²¹ Bordwell en Thompson, 86.

²² Bordwell en Thompson, 147.

in Film and Computer Games" dat een verhaal beter te beschrijven is als 'filmische fictie', een fictie die geconstrueerd wordt door de specifieke technieken van het film maken.²³ Deze technieken creëren een *fictional space*, waarin de zorgvuldig uitgekozen shots om de *visual spaces* –de getoonde locaties in de film- te tonen, bijdragen aan de *narration* van een film. Hoewel Tong en Tan geen mediawetenschappers zijn en zich in hun artikel in eerste instantie alleen focussen op de filmische technieken binnen 3D videogames, leggen ze wel uit hoe de constructie van *narrative space* werkt binnen films, hoe filmische technieken hier van invloed op zijn en ze definiëren een aantal begrippen welke van toepassing zijn op dit onderzoek.

Volgens Tong en Tan zijn de gekozen shots en bewegingen belangrijk voor de constructie van ruimte en is dit cruciaal voor het overbrengen van het verhaal en de centrale visie.²⁴ Zij liggen hier dus op één lijn met Bordwell en Thompson, die, zoals hierboven uitgelegd, eveneens beweren dat ruimte in film belangrijk is voor het vormen van een verhaal. Volgens Tong en Tan wordt een verhaal gereconstrueerd aan de hand van concrete stilistische elementen in de shots, zoals montage en close-ups, en door dingen die gesuggereerd worden, bijvoorbeeld de eerder genoemde *offscreen spaces*.²⁵ Ruimte is volgens hen echter niet iets wat slechts de camera vast kan leggen. De presentatie van ruimte in films is niet neutraal, maar een zorgvuldig gekozen proces van shots en *cuts* waardoor zogenaamde gaten ontstaan.²⁶ Een kijker zit onbeweeglijk voor het scherm; de film bepaalt de bewegingen door het gebruik van verschillende shots en camerabewegingen. Het is aan de kijker om deze gaten van ruimte te verbinden en in te vullen om zo een coherent idee van tijd en ruimte te kunnen construeren. Volgens Heath in Tong en Tan is er als kijker een verlangen naar een centrale visie om vanuit daar het verhaal te kunnen begrijpen.²⁷ Een verhaal moet dan niet slechts gezien worden als de voorbedachte plot, noch als alle getoonde acties in een film. Het creëren van een centrale visie gebeurt aan de hand van *narration*, wat reeds besproken is.

Wat betreft geluid stelt muziek- en mediawetenschapper Ben Winters dat de non-diëgetische muziek ook een functie heeft in het creëren van de *narrative space* en niet automatisch gezien moet worden als een ander niveau van *narration*. Muziek is een opvallend onderdeel met betrekking tot *narrative space*. Wanneer er gesproken wordt over ruimte met betrekking tot films, wordt er namelijk vaak onderscheid gemaakt tussen de diëgetische en non-diëgetische filmwereld. De diëgetische wereld omvat de wereld waarin de personages leven en het verhaal zich afspeelt en diëgetische muziek is dus de muziek of het geluid dat uit een zichtbare bron in die wereld lijkt te

²³ Tong en Tan, 103.

²⁴ Tong en Tan, 102.

²⁵ Ibidem.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Tong en Tan, 103.

komen.²⁸ Non-diëgetische muziek is de muziek die niet uit die wereld voortkomt, maar er later aan toegevoegd is, zoals de soundtrack van een film. De diegesis wordt door mediawetenschappers zoals Étienne Souriau, Christian Metz en Edward Lowry in Winters beschreven als het unieke, eigen universum van een film met haar eigen regels en gebruiken.²⁹ Dit betekent dat zij de diegesis van een film letterlijk zien als de *narrative space*. Winters pleit echter dat non-diëgetische muziek “ [...] may often have less to do with 'narrating' as such, and be seen more as an indicator of narrative space.”³⁰ Hij is dus van mening dat deze muziek kan voortkomen uit de acties in het verhaal en op deze manier net zo goed onderdeel uitmaakt van diezelfde *narrative space*. Kijkers accepteren deze muziek in de *narrative space* van de film, omdat het een teken is dat de getoonde filmwereld fictief is en daardoor lijkt de aanwezigheid van muziek juist heel natuurlijk.³¹ Wanneer namelijk duidelijk wordt dat de wereld fictief is, worden dingen die in het echte leven vreemd zouden zijn, nu juist beschouwd als normaal en toepasselijk. Dit ondersteunt het standpunt van Tong en Tan dat een verhaal beter te beschrijven is als ‘filmische fictie’, aangezien er dus door specifieke technieken van filmmaken -in dit geval door de muziek- een *fictional space*, oftewel een fictieve filmwereld, wordt geconstrueerd.

2.2 Methode

De methode die ik zal hanteren in mijn onderzoek naar de constructie van ruimte in de film *ROOM*, is een neoformalistische filmanalyse. Het neoformalisme richt zich op formele aspecten die de film vormgeven, zoals cinematografische elementen, de montage en narratieve elementen en haalt de betekenis uit de film zelf. Volgens mediawetenschapper Kristin Thompson wordt er bij het neoformalisme onderzoek gedaan vanuit de film zelf en argumenten voor de betekenis moeten uit de film zelf gehaald worden. Het werk staat dus altijd centraal.³² Er wordt bij het neoformalisme uitgegaan van een aantal basis uitgangspunten over hoe een kunstwerk wordt geconstrueerd en hoe ze invloed uitoefenen op het publiek, maar er wordt niet ingevuld wat deze bij elk individueel werk zijn. Het neoformalisme gaat namelijk niet uit van een vaste methode, maar de methode zal per film moeten worden bepaald, omdat elk werk anders is en (deels) verschillend geanalyseerd moet worden. Het is volgens Thompson bij het neoformalisme namelijk niet de bedoeling om een vooraf bepaalde theorie of methode te bevestigen, maar juist te benadrukken welke (bijvoorbeeld

²⁸ Ben Winters, "The Non-Diegetic Fallacy: Film, Music, and Narrative Space," *Music and Letters* 91.2 (2010): 225.

²⁹ Winters, 226.

³⁰ Winters, 228.

³¹ Winters, 230.

³² Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton N.J.: Princeton University Press, 1988): 6-9.

stijlistische) aspecten intrigerend zijn.³³ Het gaat dan om uitspraken die niet gebaseerd zijn op interpretatie of vanuit theoretische stromingen, zoals bij de psychoanalyse, maar op basis van waarnemingen. Dit is tevens de reden dat het neoformalisme zo goed aansluit bij de cognitieve filmtheorie van Bordwell. De cues die kijkers nodig hebben om een film te volgen en begrijpen, ontstaan namelijk niet alleen door *narration*, maar ook, of wellicht zelfs grotendeels, door keuzes in stijlistische elementen. Bij beiden kijk je dus naar de filmtekst zelf en naar hoe je als kijker hier een betekenis uithaalt, in plaats van vanuit een vaststaande methode.

Bij een neoformalistische analyse wordt er eerst gekeken naar de expliciete betekenis voor er naar het volgende niveau, de impliciete betekenis, mag worden gekeken.³⁴ Er zijn verschillende *meanings* die Bordwell en Thompson aan films toekennen: de *referential*, *explicit*, *implicit* en *symptomatic meaning*.³⁵ Aangezien de eerste twee niveaus vanzelfsprekend zijn en het vierde niveau –volgens neoformalisten- moeilijk hard te maken is, wordt er vanuit het neoformalisme gefocust op het derde niveau. In plaats van het geven van een verklaring van een film, worden juist vragen gesteld en stuurt het neoformalisme de kijker terug naar de film met nieuwe kijkperspectieven en –vaardigheden.³⁶ Betekenis is namelijk niet het eindresultaat van een kunstwerk, maar onderdeel van.³⁷

In mijn onderzoek zal ik me richten op verschillende stijlistische filmelementen in drie sleutelscènes van de film *ROOM*, namelijk op de *mise-en-scène*, de cinematografie, de *editing* en het geluid. Bordwell en Thompson bespreken in deel drie van hun boek *Film Art* deze verschillende stijlistische elementen. Er zal steeds kort uitgelegd worden wat deze elementen inhouden alvorens uitgelegd wordt waar en waarom in dit onderzoek op wordt gefocust.

Mise-en-scène betreft de plaatsing van personen en voorwerpen in een ruimte. Dit wordt door Bordwell en Thompson onderverdeeld in setting, kostuums/make-up, belichting en beweging.³⁸ In dit onderzoek zal op elk aspect van mise-en-scène gefocust worden, met uitzondering van belichting. Mise-en-scène is belangrijk om in acht te nemen bij de constructie van ruimte, omdat de manier waarop personages en voorwerpen zich in een ruimte bevinden, vaak iets zegt over hun relatie tot die ruimte en er voor moet zorgen dat kijkers een ruimte kunnen identificeren en

³³ In andere analysemethoden, zoals bij de psychoanalyse, wordt vaak vanuit een methode gezocht naar een film die hierbij past om zo duidelijk mogelijk dit naar voren te laten komen. Het doel is dan slechts het bevestigen van de methode. Thompson, 3-7.

³⁴ Thompson, 12.

³⁵ De *referential meaning* gaat over hoe de kijker dingen en kennis uit de echte wereld herkent en in verband brengt met de film, de *explicit meaning* is de voor de hand liggende betekenis, in feite het punt van de film, en de *implicit meaning* is de meer abstracte interpretatie die je kunt afleiden vanuit de filmtekst. De *symptomatic meaning* is eveneens een abstracte interpretatie, maar deze richt zich op de ideologische betekenis en er wordt geïnterpreteerd hoe deze in verhouding staat tot de maatschappelijke context. Bordwell en Thompson, 62-65.

³⁶ Thompson, 39.

³⁷ Thompson, 12.

³⁸ Bordwell en Thompson, 118.

herkennen.

Cinematografie betreft de cameravoering en bepaalt dus wat en op welke manier er iets wordt getoond. Bordwell en Thompson maken hierin onderscheid tussen kadrering en lengte.³⁹ Wat betreft de kadrering wordt in mijn onderzoek rekening gehouden met de camera-afstand en de manier van kadreren. Dit is belangrijk, omdat de kijker een ruimte construeert aan de hand van de beelden die hem op een bepaalde manier worden getoond. De lengte van de shots kan daarnaast enigszins van invloed zijn op de constructie van ruimte, aangezien (delen van) ruimtes kort dan wel lang getoond kunnen worden, maar dit is minder bepalend dan bij kadrering het geval is.

Editing gaat over de montage tussen de shots. Bordwell en Thompson bespreken shotovergangen, de dimensies en continuïteit.⁴⁰ De shotovergangen en continuïteit laat ik in dit onderzoek buiten beschouwing, omdat ik me juist wil richten op de ruimtes in de shots. Wel wil ik onderzoeken hoe de ruimtes zich tot elkaar verhouden en hiervoor is het noodzakelijk om naar de dimensies te kijken. Bordwell en Thompson stellen dat *editing* de filmmaker vier keuzes geeft om een relatie te kunnen leggen tussen shots: een grafische, ritmische, ruimtelijke en/of temporele relatie.⁴¹ Grafisch gaat over de manier waarop iets of iemand in beeld wordt gebracht en heeft te maken met *mise-en-scène*. Ruimtelijk gaat over het creëren van ruimte.⁴² Deze twee relaties zijn dus essentieel om te bestuderen met betrekking tot de verhouding tussen de twee te analyseren ruimtes in ROOM.

Tenslotte is geluid belangrijk om te bestuderen, omdat dit ten eerste essentieel is voor het begrijpen van het verhaal en daarnaast omdat er bijvoorbeeld door middel van muziek een sfeer gecreëerd kan worden die bepalend is voor het construeren van zowel de ruimte als het verhaal. Bordwell en Thompson stellen dat geluid van grote invloed kan zijn, terwijl het tegelijkertijd onopgemerkt blijft.⁴³ De geluiden in ROOM zullen niet tot in detail geanalyseerd worden, maar er zal met name gefocust worden op sfeerbepaling en *onscreen* en *offscreen* geluid. *Onscreen* geluid wil zeggen dat de bron van het geluid op dat moment ook in het kader te zien is, terwijl er bij *offscreen* geluid geen bron te zien is. *Offscreen* geluid kan bijvoorbeeld de illusie wekken dat een scène zich afspeelt in een grotere ruimte dan die er op dat moment te zien is.⁴⁴ Daarnaast kan er gebruik gemaakt worden van een *voice-over*, een stem die het verhaal buiten beeld van commentaar voorziet. In de openingsscène van ROOM horen we Jack vertellen over hoe hij in 'Room' terecht is gekomen.

³⁹ Bordwell en Thompson, 186.

⁴⁰ Bordwell en Thompson, 223.

⁴¹ Bordwell en Thompson, 225.

⁴² Bordwell en Thompson, 226.

⁴³ Bordwell en Thompson, 269.

⁴⁴ Bordwell en Thompson, 285.

Om de narratieve ontwikkeling van een film te kunnen begrijpen, moet er volgens Bordwell en Thompson gekeken worden naar de algehele structuur van een film. Deze kan alleen bepaald worden wanneer er op een ander niveau naar de film gekeken wordt, namelijk verder van de film zelf af. Het is hiervoor noodzakelijk om de film in kleinere stukken te verdelen en individueel te onderzoeken, aangezien er wordt gestreefd naar het ontrafelen van de complexiteit om zo de tekst (beter) te kunnen begrijpen. De meest voorkomende manier om hier mee te beginnen, is ten eerste met het maken van een plotsegmentatie van de gehele film en vervolgens het maken van sequentieschema's van de gekozen te analyseren scènes. Een plotsegmentatie is een soort blauwdruk van de film, waar de film in kleinere segmenten wordt verdeeld. Hierdoor is snel en duidelijk te zien uit welke grote delen de plot bestaat en hoe scènes daarin gestructureerd zijn. Ook geeft het een overzicht van tijd en causaliteit binnen de film. In een sequentieschema worden korte beschrijvingen van de gebruikte filmtechnieken (vaak per shot) genoteerd.⁴⁵ Een plotsegmentatie focust zich dus slechts op de narratieve structuur, terwijl in een sequentieschema gekeken wordt naar opvallende filmische elementen.⁴⁶ Bordwell en Bellour geven voorbeelden van sequentieschema's in hun boeken en ik heb die als uitgangspunt voor mijn eigen sequentieschema's gebruikt.⁴⁷ Bellour stelt echter dat een sequentie een globale term is; het kan nooit dienen als helemaal afgesloten definitie van een narratieve eenheid. Een analyse kan namelijk verder reiken dan de sequentie of de gehele film, maar tegelijkertijd worden de grenzen van de analyse juist bepaald door de onderzoeker zelf.⁴⁸ Door het uitgebreid bestuderen van de structuur, kan de vorm en uiteindelijk de gehele film beter begrepen worden.⁴⁹

De eerste scène die ik zal analyseren is de openingsscène (00:00:45-00:05:17) waar de hoofdpersonen en de ruimte worden geïntroduceerd en er een eerste kijk wordt gegeven in hun dagelijks leven. Deze scène is belangrijk, omdat de ruimte van de eerste helft van de film voor de eerste keer wordt getoond en er wordt getoond hoe er met deze ruimte wordt omgegaan door de personages, terwijl ze hier gevangen zijn. Bovendien is het analyseren van de openingsscène belangrijk omdat het een eerste indruk geeft van tijd, ruimte en personages, en volgens Elsaesser zelfs functioneert als meta-tekst. In de openingsscène wordt namelijk vaak al duidelijk hoe de film als systeem in elkaar zit en hoe het begrepen moet worden.⁵⁰ De tweede scène (01:09:30-01:14:30) is de scène waar Jack en Joy samen 'thuiskomen' en dus voor het eerst in het ouderlijk huis van Joy zijn. Het is de ruimte waar het grootste deel van de tweede helft van de film zich afspeelt en waar ze vrij

⁴⁵ Bordwell en Thompson, 108.

⁴⁶ Zie bijlage 1 voor een plotsegmentatie en bijlage 3 voor sequentieschema's van ROOM.

⁴⁷ Raymond Bellour, *The Analysis of Film*, red. door Constance Penley (USA: Indiana University Press, 2000): 207-216; Bordwell en Thompson, 105-106.

⁴⁸ Bellour, 29.

⁴⁹ Bordwell en Thompson, 73.

⁵⁰ Elsaesser, 115.

zijn, en daarom zeer belangrijk om te analyseren en vergelijken. De derde scène (01:48:24-01:52:45) is de eindscène waarin Joy en Jack terug gaan naar 'Room' om afscheid te nemen. Het is interessant om deze scène te analyseren, omdat dit over dezelfde ruimte gaat als de eerste scène, maar deze nu vanuit een ander perspectief getoond (en beschouwd) wordt, aangezien ze hier niet meer opgesloten zitten. Dit was de ruimte voor een groot deel van hun leven en is de belangrijkste ruimte van de film.⁵¹ Daarnaast kan door het bekijken van overeenkomsten en verschillen aan het begin en het einde van een film bepaald worden wat de algehele structuur en betekenis van een film is en welk algeheel patroon er zichtbaar is.⁵²

De onderzoeksvraag is: Hoe wordt in de film ROOM door middel van stilistische elementen ruimte geconstrueerd? Aan de hand van de sequentieschema's zijn er tabellen opgesteld om zo gemakkelijk te kunnen zien wie er wanneer in beeld is, wie er praat en wat voor geluiden er te horen zijn. Aangezien de kleur blauw snel opviel als motief in de film, is dit ook per shot genoteerd. Herhaling is volgens Bordwell en Thompson één van de belangrijkste basissen waar een film op gebouwd is. De kijker moet namelijk personages en ruimtes kunnen herkennen en herinneren.⁵³ De sequentieschema's zijn in chronologische volgorde: eerst de openingsscène, dan de 'thuiskomst-scène' en tot slot de eindscène.⁵⁴ Om in de analyse verwarring te voorkomen, noem ik deze respectievelijk sequenties A, B en C. Door het gebruik van kleurcodes ontstond een eerste overzicht en werden enkele patronen blootgelegd die opvallend dan wel essentieel zijn voor het construeren van de ruimtes. De gekozen stilistische elementen –mise-en-scène, cinematografie, *editing* en geluid– zijn niet geheel geïsoleerd bekeken, omdat de focus ligt op hun samenhang en samenspel met betrekking tot het construeren van ruimte in de film ROOM.

⁵¹ Zie bijlage 2 voor uitgebreide scènebeschrijvingen.

⁵² Bordwell en Thompson, 73.

⁵³ Bordwell en Thompson, 68.

⁵⁴ Zie bijlagen 3 en 4.

3. 'Perspectief': De omvang van de ruimtes

De omvang van ruimtes kan op verschillende manieren getoond en benadrukt worden en hierdoor groter of kleiner overkomen. Eén van de belangrijkste elementen hiervoor is kadrering, omdat de keuzes hierin bepalen wat er letterlijk wordt getoond en op welke manier. Daarnaast zijn elementen uit de *mise-en-scène*, *editing* en geluid eveneens belangrijk, omdat deze tezamen zorgen voor een ruimtelijke dimensie.

In de openingsscène komt 'Room' door het gebruik van verschillende stilistische middelen opvallend groot over op beeld, in tegenstelling tot het ouderlijk huis van Joy in de 'thuiskomst-scène', dat opvallend klein overkomt. Bij 'Room' in de openingsscène komt dit onder andere door het uitstellen van een *establishing shot*, waardoor de kijker –in eerste instantie– geen goed beeld krijgt van de algehele ruimte.⁵⁵ Joy en Jack worden pratend voornamelijk in beeld gebracht in (medium) close-ups, vaak door middel van *shot/reverse-shots*. Het lijkt alsof elk shot vanuit net een andere hoek geschoten is. De ene keer is bijvoorbeeld alleen de kast in beeld, dan alleen de keuken, dan beiden tegelijkertijd, waardoor er redelijk veel ruimte lijkt te zijn, 'Room' vanuit alle kanten belicht wordt en zeer groot lijkt. Tevens ontstaat hierdoor een gefragmenteerd beeld van de ruimte. *Establishing shots* worden echter wel degelijk gebruikt, maar pas veel later in de scène. Aangezien in deze shots pas veel grotere delen van de ruimte worden getoond, krijgt de kijker ook later pas de kans de algehele ruimte waar de personages zich bevinden goed te kunnen construeren. Zo zijn in sequentie A shots 38 en 58 *high-angle longshots* van Jack en Joy, waarin duidelijk te zien is hoe dicht bij elkaar alle voorwerpen in werkelijkheid staan en hoe weinig ruimte er eigenlijk is (zie afbeelding 1a en b).⁵⁶ In het ouderlijk huis van Joy wordt daarentegen veelvuldig gebruik gemaakt van *establishing shots* en (medium) *longshots*. Hierdoor krijgt de kijker meteen een goed beeld van de ruimte: het huis is groot en heeft meerdere kamers en ramen. Toch lijkt door zorgvuldige kadrering deze ruimte kleiner over te komen dan 'Room'. In de eindscène gaat het over dezelfde ruimte als de eerste scène, 'Room', maar nu vanuit een ander perspectief getoond (en beschouwd), omdat de hoofdpersonages hier nu niet langer opgesloten zitten. Er wordt ook hier regelmatig gebruik gemaakt van *establishing shots* en medium *longshots*, waar voor het eerst zowel de personages als de meubels, muren en het dak van 'Room' tegelijkertijd getoond worden (zie afbeelding 2). Hierdoor krijgt de kijker meteen een beeld van de werkelijke omvang van 'Room', terwijl hij dat in de openingsscène niet kreeg. Alhoewel het dezelfde ruimte is als in de openingsscène lijkt 'Room' nu

⁵⁵ De auteurs stellen dat *establishing shots* essentieel zijn voor het creëren van een 'vloeiende' ruimte, zodat de kijker deze begrijpt en het niet afleidt van het verhaal of de actie. Bordwell en Thompson, 238.

⁵⁶ Bijlage 3, sequentieschema A.

overtuigend kleiner.



Afbeelding 1a – Seq. A, shot 38: *high-angle longshot* waarin voor het eerst duidelijk wordt hoe klein de ruimte in feite is.



Afbeelding 1b – Seq. A, shot 58: *high-angle longshot* waarin duidelijk te zien is hoe dicht bij elkaar de voorwerpen staan.



Afbeelding 2 – Seq. C, shot 12: *Establishing shot*, waardoor de grootte van de ruimte direct duidelijk wordt voor de kijker.

Het tweede element dat opvalt met betrekking tot de omvang van de ruimtes is de kadrering. Kadrering is bepalend in hoe een ruimte aan de kijker getoond wordt en dus hoe een ruimte kan worden geconstrueerd. In de helft van alle shots in sequentie B wordt het beeld dan wel deels dan wel volledig gevuld door witte spijlen van de trapeuning of de open, witte traptreden, wat meteen doet denken aan tralies van een gevangenis (zie afbeelding 3). Wanneer er geen spijlen het beeld vullen, zijn er vaak donkere muren en pilaren in beeld die op de personages af lijken te komen.⁵⁷ Wat betreft mise-en-scène lijkt het huis dus erg klein en bedrukkend, in tegenstelling tot 'Room' dat in de openingsscène juist immens groot over kwam. Ook wanneer moeder, Jack en Joy in de laatste tien shots van sequentie B naar Joy's oude slaapkamer gaan, lijken door gebruik van rechte lijnen en *high-angle* shots de muren op hen af te komen. Er wordt dus enerzijds getoond dat het huis groot is, met meerdere kamers en ramen –in tegenstelling tot 'Room'–, maar tegelijkertijd wordt benadrukt

⁵⁷ Bijlage 3, sequentieschema B.

dat het huis juist klein en verstikkend is.



Afbeelding 3 – Seq. B, shot 13: Het beeld wordt gevuld door spijlen die lijken op tralies.

Daarnaast hebben ook camerabewegingen invloed op het construeren van de omvang van de ruimte. In de openingsscène wordt er slechts in een derde van alle shots gebruik gemaakt van camerabewegingen, en dit zijn met name *pans* en *tilts* wanneer er van Joy naar Jack bewogen wordt.⁵⁸ *Pans* en *tilts* hebben meestal de functie om de ruimte te presenteren als één doorlopend geheel.⁵⁹ Opvallend is shot 59 in sequentie A, waar Jack drie keer heen en weer van de ene kant naar de ander kant van de kamer rent, wat steeds te volgen is met een *pan*. Hierin zie je nogmaals hoe klein 'Room' in feite is, hoe dichtbij de muren zijn, maar ook hoe de personages gebruik maken van de ruimte en deze dus zelf 'groot' maken. Bijvoorbeeld door het tijdelijk verplaatsen van spullen en het doen van gymoefeningen en spelletjes. In sequentie A zijn shots 60 en 61 *tracking* shots van Jack die door de kamer heen rent. Het enige andere *tracking* shot in deze scène (shot 24) is ook een shot van Jack.⁶⁰ *Tracking* shots hebben als functie de steeds veranderende perspectieven op voorbijkomende objecten te tonen, terwijl de oriëntatie in het kader verandert.⁶¹ Die veranderende oriëntatie zorgt er hier onder andere voor dat het mogelijk wordt om de ruimte in zijn geheel beter te kunnen construeren.

Blijkbaar wordt deze manier van camerabeweging hier alleen gebruikt wanneer Jack door 'Room' heen beweegt. Dit is dus de enige manier waarop de kijker 'mee kan bewegen' door 'Room': via Jack. Dit zorgt ervoor dat de kijker door dit soort shots vrijwel alleen Jack's perceptie op de ruimte meekrijgt en aangezien hij een kind is en 'Room' de enige wereld is die hij kent, lijkt alles in eerste instantie groter dan in werkelijkheid zo is. Tevens wordt op deze manier benadrukt dat Jack, in

⁵⁸ Bijlage 3, sequentieschema A.

⁵⁹ Bordwell en Thompson, 200.

⁶⁰ Bijlage 3, sequentieschema A.

⁶¹ Ibidem.

vergelijking met Joy, meer bewegingsruimte lijkt te hebben. In de ‘thuiskomst-scène’ daarentegen kan de kijker in het huis wel met meerdere personen mee door de ruimte bewegen. Er wordt eveneens maar in een derde van alle shots gebruik gemaakt van camerabewegingen en het gebruik van *pans* en *tilts* komt grotendeels overeen, alleen in deze scène worden wel *tracking* shots ingezet bij andere personen –in plaats van alleen Jack. Shot 61 in sequentie B is een *tracking* shot van de moeder van Joy, Joy en Jack die naar de slaapkamer lopen.⁶² Eerder was er ook een *tracking* shot van moeder, Leo (haar nieuwe partner), Joy en Jack die de woonkamer in liepen.⁶³ Er zou gesteld kunnen worden dat hierdoor sprake is van een *restricted narration* en subjectieve *depth of story information*, aangezien de kijker alleen via bepaalde personages op specifieke momenten de ruimte te zien krijgt of door de ruimte kan bewegen.⁶⁴ Opvallend is dat er in de eindscène alleen gebruik gemaakt wordt van *pans* en *tilts* wanneer voorwerpen of delen uit ‘Room’ in beeld gebracht worden. Deze shots vormen *eyeline matches* van Jack, wat er voor zorgt dat de kijker weer voornamelijk de perceptie van Jack met betrekking tot de ruimte meekrijgt, net zoals in de openingsscène het geval was.⁶⁵ In ‘Room’ zelf wordt in deze scène helemaal geen gebruik gemaakt van *tracking* shots. Opvallend is wel het laatste *rising crane* shot van één minuut, waarin te zien is hoe Jack en Joy vanaf ‘Room’ door de tuin naar de politieauto lopen. ‘Room’ wordt hier van buitenaf getoond -de ruimte wordt in een ander perspectief geplaatst- en doordat de camera langzaam steeds verder weg en naar boven beweegt, wordt de omvang nu pas echt zichtbaar. Toch lijkt ‘Room’ ook nu nog overtuigend groot over te komen door de keuze deze ruimte rechts prominent in beeld te kadreren (zie afbeelding 4).



Afbeelding 4 – Seq. C, shot 45: *Rising crane* shot van Jack en Joy met ‘Room’ rechts prominent in beeld.

⁶² Bijlage 3, sequentieschema B.

⁶³ Blijkbaar zijn Joy’s ouders uit elkaar gegaan in de periode dat Joy ontvoerd was.

⁶⁴ Bordwell en Thompson, 93.

⁶⁵ Een *eyeline match* wil zeggen dat er eerst een shot te zien is van een personage dat ergens naar kijkt en vervolgens een shot van hetgeen waar dat personage naar keek. Bordwell en Thompson, 239.

Shot 38 in de eindscène is daarnaast het vermelden waard, omdat hier het dakraam op dezelfde manier in beeld wordt gebracht als in de openingsscène, namelijk van onderaf. Het dakraam was het enige venster naar de buitenwereld en is in de openingsscène van veel verder af in beeld gebracht (MLS) dan in de eindscène het geval is (MCU). De kadrering wordt op deze manier in de openings- en eindscène dus ingezet om 'Room' respectievelijk groter en kleiner te laten overkomen (zie afbeelding 5a en b).



Afbeelding 5a – Seq. A, shot 17: Het dakraam in de openingsscène is van veraf in beeld gebracht.



Afbeelding 5b – Seq. C, shot 38: Het dakraam in de eindscène is dichterbij in beeld gebracht.

Bovendien draagt ook geluid bij aan het construeren van de omvang van de ruimtes. Zo lijkt het in de openingsscène door het ontbreken van een *establishing* shot in combinatie met het *offscreen* geluid vanaf shot 22 van gerommel in een keuken, alsof Joy echt in een keuken bezig is, terwijl later duidelijk wordt dat dit een klein gedeelte van 'Room' is, op nog geen twee meter afstand van Jack. 'Room' lijkt ook hierdoor weer groot over te komen. In het ouderlijk huis is vergelijkbaar gerommel in de keuken te horen, maar aangezien hier (sequentie B) wel eerst een *establishing* shot is gebruikt, weet de kijker dat het in dit geval echt een aparte keuken is. Opvallend is dat het *offscreen* geluid echter zo duidelijk hoorbaar is, dat het alsnog dichtbij lijkt, wat er voor zorgt dat het huis weer kleiner doet overkomen. Dit heet *sound perspective*, wat inhoudt dat hoe dichterbij de camera bij de bron is, des te harder het geluid zal zijn.⁶⁶ Geluid heeft een sturende functie in het construeren van ruimtes, omdat het nuanceert wat de kijker ziet. Geluid heeft namelijk een ruimtelijke en temporele dimensie en is afkomstig van een bron, wat van invloed is op de geloofwaardigheid van een geluid.⁶⁷ De opvattingen die de kijker rondom een bron kent, hebben een sterke invloed op hoe het geluid begrepen wordt. Het geluid moet namelijk kloppen bij het beeld dat getoond wordt en moet daarvoor voldoen aan de verwachtingen van de kijker. Doordat geluid

⁶⁶ Bordwell en Thompson, 278.

⁶⁷ Ibidem.

afkomstig is van een bron, zorgt het tevens voor een ruimtelijke dimensie; de kijker weet (of denkt te weten) waar het geluid vandaan komt en ziet hoe het van invloed is op de ruimte.⁶⁸ Dit hangt samen met *schema-based knowledge*: kennis die gebaseerd is op schema's die de kijker (her)kent van bijvoorbeeld eerdere films of van gebeurtenissen in het dagelijks leven en zo kan voorzien in verdere informatie.⁶⁹ De kijker maakt op basis van de cues namelijk aannames en hypothesen. In dit geval moet het geluid dus bij het beeld passen om de kijker te laten geloven hoe een ruimte in elkaar zit.

⁶⁸ Bordwell en Thompson, 281-284.

⁶⁹ Bordwell, 136-137.

4. 'Alleen': het gevoel van isolatie in de ruimtes

Op basis van de analyse kan beweerd worden dat Jack en Joy zich in de 'thuiskomst-scène' in het ouderlijk huis geïsoleerder voelen dan ze in de openingsscène in 'Room' deden door het strategisch gebruik van geluid, overeenkomstige meubels in de mise-en-scène en opvallende keuzes qua kadrering. Dit is merkwaardig, omdat ze in de openingsscène daadwerkelijk opgesloten zaten, maar er wordt gesuggereerd dat ze eveneens opgesloten zitten in het huis.

In alle geanalyseerde scènes wordt door het ontbreken van *offscreen* geluid buiten de ruimtes zelf de indruk gewekt dat ze in deze ruimtes geïsoleerd zijn van de buitenwereld. In het eerste gedeelte van de 'thuiskomst-scène' bijvoorbeeld worden Jack en Joy met politieauto's thuisgebracht, waar een grote menigte van publiek en verslaggevers ze juichend staat op te wachten. Vanaf het moment dat Jack en Joy binnen zijn en de deur gesloten is, is er echter geen *offscreen* geluid van de mensenmassa meer te horen, wat in werkelijkheid wel nog zo zou zijn.⁷⁰ Dit benadrukt het gevoel van afgesloten zijn; het huis lijkt net zo hermetisch afgesloten te zijn als 'Room' in de openingsscène was. In de eindscène wordt dezelfde keuze gemaakt. Voordat Jack en Joy terug in 'Room' zijn, lopen ze door een huis en een tuin (van de ontvoerder) en zijn er veel *offscreen* achtergrondgeluiden te horen, zoals rijdende auto's in de verte, vogels en wind. Vanaf het moment dat ze hier echt zijn (shot 8) is er echter niets meer te horen van deze geluiden, wat in werkelijkheid onwaarschijnlijk is, aangezien de deur open is. Ook is er in sequentie C shots 10-15 naast hun gesprek noch *onscreen*, noch *offscreen* geluid, alleen maar stilte.⁷¹ Dit versterkt eveneens het gevoel van de geïsoleerde ruimte, nu een plaats delict, waar ze ooit opgesloten zaten, maar dat ook hun thuis was.

Daarnaast wordt door het wel of niet gebruiken van non-diëgetische muziek het gevoel van isolatie nog eens extra versterkt. In de 'thuiskomst-scène' bijvoorbeeld is er helemaal geen sprake van non-diëgetische muziek, wat er voor zorgt dat de focus op de personages en de kennismaking met de nieuwe ruimte blijft.⁷² Door het gebrek aan muziek, komt het huis tevens extra stil en kil over, wat het gevoel van isolatie versterkt. Terwijl in de openingsscène er door (non-diëgetisch) gitaarspel, juist een vrolijke toon wordt gezet. Het zachte, aangename getokkel wat langzamerhand harder wordt, lijkt in combinatie met gelach en geren te illustreren dat Jack en Joy het fijn hebben in hun eigen ruimte. In de eindscène daarentegen is er in shot 25 één non-diëgetische hoge pianoklank te horen. Vanaf shot 30 gaat deze pianoklank over in melancholische pianomuziek en wordt het versterkt door hoog aanzwellend vioolgeluid tot en met het einde van de film. De muziek komt

⁷⁰ Bijlage 3, sequentieschema B: shots 1-12. Na shot 10 blijft de deur dicht en is er onmiddellijk geen gejuich van buiten meer te horen.

⁷¹ Bijlage 3, sequentieschema C: shots 10-15.

⁷² Bijlage 4, tabel 2.

verdrietig over en verschilt daarin dus met het vrolijke gitaarspel in de openingsscène. Door de melancholische toon van de muziek wordt gesuggereerd dat Jack zich vanaf dit moment beseft dat hij hier echt opgesloten -geïsoleerd van de buitenwereld- was, terwijl deze ruimte eerder zijn gehele wereld betrof en tevens dat hij nu echt afscheid moet nemen van zijn ooit geliefde wereld.

Wat betreft mise-en-scène zijn er verschillende aspecten op te merken welke het gevoel van isolatie en gevangenschap benadrukken. Zoals eerder genoemd wordt in de 'thuiskomst-scène' het beeld vaak gevuld door spijlen, wat de indruk wekt dat Jack en Joy in het huis opgesloten zitten. Door het veelvuldig in beeld brengen van spijlen en traptreden op een dergelijke manier dat het tralies lijken, wordt het gevoel dat Jack en Joy ook in het huis gevangen zitten, steeds benadrukt (zie afbeelding 6). Zoals ook uit de vorige twee alinea's blijkt, is gevangenschap een terugkerend thema in alle scènes. Dit wordt nog eens extra benadrukt door het tonen van op elkaar gelijkende voorwerpen die zowel in 'Room' als in dit huis te zien waren/zijn. Zo worden in 'de thuiskomst-scène' bijvoorbeeld vergelijkbare nachtlampen getoond, een zelfde soort tafeltje en schilderijen op de muren in het ouderlijk huis, waar kindertekeningen de muren in 'Room' versierden. De tekeningen in 'Room' suggereerden bovendien dat ze hier al voor langere tijd leefden. In sommige gevallen is er zelfs eenzelfde kadering of compositie van Jack en Joy ten opzichte van deze voorwerpen, wat de indruk wekt dat ze nog steeds opgesloten zitten (zie afbeelding 7a en b). Het monteren van shots door middel van gelijkende grafische elementen heet een *graphic match*.⁷³ Zo is in sequentie B shot 22, een *high-angle* longshot, bijvoorbeeld te zien hoe alle personages de woonkamer in lopen, terwijl links en rechts witte spijlen het beeld vullen en de personages omringen; de kamer en de deuropening komen bijzonder klein over, en in combinatie met de telefoon met codepad (wat doet denken aan het codeslot in 'Room' dat moest voorkomen dat ze konden ontsnappen) wordt weer gesuggereerd dat ze opgesloten zitten (zie afbeelding 8). Dus door het leggen van parallellen en het tonen van specifieke overeenkomstige elementen in beide ruimtes wordt aangespoord deze met elkaar te vergelijken en wordt impliciet gesteld dat het ouderlijk huis een soort gevangenis is.

⁷³ Bordwell en Thompson, 226.



Afbeelding 6 – Seq. B, shot 9: Spijlen en traptreden als tralies in beeld.



Afbeelding 7a – Seq. A, shot 44: Joy in 'Room' met rechts het codeslot.



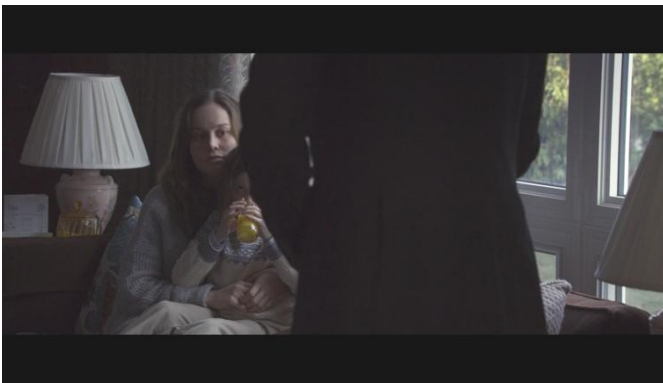
Afbeelding 7b – Seq. B, shot 15: Joy in het ouderlijk huis met rechts de codepad van de telefoon.



Afbeelding 8 – Seq. B, shot 22: *High-angle* longshot met spijlen als een soort tralies en de telefoon met codepad.

Een ander gegeven is dat Jack en Joy alleen samen in 'Room' waren, terwijl ze in het huis opeens met veel meer personen rekening moeten houden. De wereld van Jack en Joy was geruime tijd het tegenovergestelde van de wereld die de andere personages -en de kijker- kennen. Zij moesten zich met elkaar vermaken en proberen gezond te blijven in één beperkte ruimte met weinig mogelijkheden. Het meest opvallende personage in het ouderlijk huis is de vader van Joy: Bob. Joy, Jack en Leo praten nooit wanneer hij in beeld is, wat zou kunnen impliceren dat ze hem zien als indringer in hun ruimte. Hij zit bovendien maar in zes shots in de 'thuiskomst-scène' en in vrijwel al

deze shots is er –naast dialoog- geen geluid te horen, wat maakt dat hij alle aandacht opeist. Hij wordt daarnaast vaak gecentreerd en alleen in beeld gebracht of bijvoorbeeld, zoals in shot 53, groot vooraan in beeld met Joy en Jack klein in de achtergrond. Hierdoor lijkt het alsof hij (een deel van) de ruimte opeist, die eerder van Jack en Joy was (zie afbeelding 9). In 'Room' was hier ook sprake van wanneer hun ontvoerder, Old Nick, 's nachts steeds de ruimte binnendrong. Dit versterkt de bewering dat het ouderlijk huis voor Jack en Joy nog steeds aanvoelt alsof ze gevangen zitten. Leo zit daarentegen in meer dan twee keer zoveel shots als vader en is vrijwel altijd met moeder samen in beeld, waaruit blijkt dat zij echt bij elkaar horen en op één lijn zitten. Leo en moeder zijn daarnaast nooit alleen in beeld; ze handelen naar of met het personage dat met hen in beeld is, het draait dus niet uitsluitend om hen.



Afbeelding 9 – Seq. B, shot 53: Vader vooraan in beeld als indringer in de ruimte van Jack en Joy in de achtergrond.

5. 'Leven': Personificatie van de ruimtes

Een personificatie is een vorm van beeldspraak waarbij levenloze zaken menselijke eigenschappen krijgen toegekend of opgevoerd worden als levend persoon. Dit kan in film behalve door personages ook door middel van filmtechnieken plaatsvinden.

In ROOM is sprake van personificatie van een ruimte, namelijk de schuur waar Jack en Joy in opgesloten zitten: 'Room'. Dit blijkt uit het feit dat zowel Jack als Joy in de openings- en eindscène naar deze ruimte refereren als 'Room', zonder lidwoord, alsof het een eigenaam is van de ruimte. Ook wordt in de eerste *voice-over* van Jack aan het begin van de openingsscène (shots 16-18) al meteen gesproken over 'Skylight', 'Rug' en 'Room' als eigennamen zonder lidwoorden.⁷⁴ Hierdoor ontstaat een *mental subjectivity*; de kijker krijgt namelijk de gedachten van Jack te horen. Door op deze manier te spelen met de *depth of story information* kunnen er verwachtingen geschept worden over wat het personage later gaat doen en/of de sympathie voor een personage kan vergroot worden –wat in dit geval geldt voor Jack.⁷⁵ In sequentie A shots 21-25 zegt Jack goedemorgen tegen alle voorwerpen en meubels in 'Room', wat suggereert dat hij deze beschouwt als 'levende' wezens of dingen met gevoelens: er is sprake van personificatie. Hier vallen ook verschillende voorwerpen onder die zelf gemaakt zijn, zoals een slang gemaakt van eierschalen ('Eggsnake') en een doolhof van lege wc-rollen ('Maze'). Het lijkt hierdoor alsof hij zich niet eenzaam voelt, ook al heeft hij in werkelijkheid niemand anders dan zijn moeder om tegen te praten. De personificatie komt voort uit het feit dat Jack geen wereld buiten 'Room' kent. 'Room' is de naam voor zijn wereld en alle voorwerpen en meubels zijn de enige die hij ooit gezien heeft; voor Jack zijn deze dus uniek in hun soort met bijbehorende eigenschappen en hij beschouwt deze als een soort vriendjes.

Zoals eerder vermeld, zijn in de 'thuiskomst-scène' veel voorwerpen en meubels te zien die gelijkenissen tonen met de voorwerpen in 'Room'. Bovendien zijn in deze scène vaak meerdere dezelfde voorwerpen te zien, bijvoorbeeld twee nachtlampen en meerdere plantenpotten, wat er direct voor zorgt dat ze hun uniekheid verliezen. Waar de enige plant in 'Room' in Jack's beleving echt 'Plant' was, met eigen persoonlijkheid en unieke eigenschappen, gaat dit nu niet op voor de meerdere planten in huis. Nu is er slechts sprake van 'a plant'. Daarnaast worden meerdere kamers ('rooms') in het huis getoond, waaruit blijkt dat het huis redelijk groot is (maar niet per se zo overkomt) en niet uniek, zoals 'Room' wel was. Bovendien heeft Jack in de tijd tussen de openingsscène en deze scène al geleerd dat er een grotere wereld bestaat dan alleen 'Room',

⁷⁴ Bijlage 3, Sequentieschema A: shots 16-18. Jack's woorden in deze *voice-over*: "But then I zoomed down from heaven, through Skylight, into Room. BZZZZ. And I was kicking you from the inside. BOOM BOOM. And then I shot out onto Rug with my eyes wide open and you cut the cord and said: 'Hello Jack'."

⁷⁵ Bordwell en Thompson, 96.

waardoor hij beseft dat het niet meer nodig is om tegen voorwerpen te praten. 'Room' werd onbewust gepersonificeerd door Jack, omdat voor hem alles speciaal was, en omdat hier in het ouderlijk huis geen sprake van is, is het logisch dat dit nu niet gebeurt.

Daarnaast zou beargumenteerd kunnen worden dat er eveneens personificatie van 'Room' plaatsvindt als filmstilistische strategie: door middel van camera-afstand. De eerste twaalf shots van de film (seq. A) zijn extreme close-ups, waarover beweerd kan worden dat het allemaal karakteristieke eigenschappen of uiterlijkheden van 'Room' zijn. Dit zijn namelijk details die anders gemakkelijk over het hoofd gezien zouden worden, maar die de ruimte juist uniek en eigen maken. Zo is er bijvoorbeeld een kras in de muur te zien en een gescheurde bank (zie afbeeldingen 10 en 11). In de 'thuiskomst-scène' is er geen sprake van dergelijke extreme close-ups, er wordt hier voornamelijk gefocust op de personages.



Afbeelding 10 – Seq. A, shot 1: Een extreme close-up van een tekening gekrast in de muur van 'Room'



Afbeelding 11 – Seq. A, shot 10: Extreme close-up van een gescheurde bank in 'Room'.

Iets dat tot slot gelijk opvalt in de gehele film is het motief blauw. Motieven kunnen parallellisme ondersteunen, waardoor de kijker aangemoedigd wordt verschillende elementen te vergelijken.⁷⁶ In 'Room' lijkt dit een eigenschap te zijn van de ruimte, omdat grote en vaststaande meubels opvallend vaak blauw en vaak in beeld zijn, terwijl in de 'thuiskomst-scène' de kleur blauw vaak (opzettelijk) in beeld wordt gebracht door voorwerpen of door kleding die de personages dragen (zie afbeeldingen 12a en b).⁷⁷ De kleur blauw is in de gehele eindscène zelfs in alle shots aanwezig, behalve het shot van het dakraam (shot 38).⁷⁸ Opvallend is dat het huis van hun ontvoerder ook blauw is; dit lijkt in verband met 'Room' weer een eigenschap van de ruimte, of eigenlijk dus van de locatie, te zijn. 'Room' lijkt onlosmakelijk verbonden te zijn met de kleur blauw

⁷⁶ Ibidem.

⁷⁷ In de openingsscène is de kleur blauw bijvoorbeeld te zien in de kledingkast, de keukendeur en het dekbed, en in de 'thuiskomst-scène' is dit te zien in bijvoorbeeld de blauwe kussens, een koffer, een deken en de fruitschaal.

⁷⁸ Bijlage 4, tabel 3.

en het feit dat 'Room' dit als het ware als persoonlijke eigenschap toebedeeld krijgt, ondersteunt het standpunt dat deze ruimte ook filmstilistisch wordt gepersonificeerd. Dit in tegenstelling tot het ouderlijk huis, waar de kleur blauw voornamelijk verbonden lijkt te zijn met de personages.



Afbeelding 12a – Seq. A, shot 22: Blauwe elementen in 'Room'.



Afbeelding 12b – Seq. B, shot 33: Blauwe elementen in het ouderlijk huis.

6. Conclusie

Mijn hoofdvraag was: Hoe wordt in de film ROOM door middel van stilistische elementen ruimte geconstrueerd? In de analyse is er in elk hoofdstuk gefocust op één specifiek thema -de omvang, het gevoel van isolatie en de personificatie van de ruimtes- waarin opvallendheden zijn besproken per scène en vergelijkingen zijn gemaakt tussen de drie geanalyseerde scènes. Ik heb me met een neoformalistische insteek met name gericht op het samenspel tussen cinematografie, mise-en-scène, *editing* en geluid, maar deze elementen zijn ook los van elkaar bekeken en vergeleken. Hieruit is gebleken dat de ruimtes in ROOM geconstrueerd worden door het zorgvuldig gebruik van kadrering en *editing*, bepaalde voorwerpen/meubels en het kleurmotief blauw in de mise-en-scène en strategisch gebruik van geluid.

Ruimtes zijn belangrijk bij het vormen van een verhaal en een verhaal is eveneens belangrijk bij het vormen van ruimtes. In de literatuur wordt gesteld dat ruimtes kunnen dienen als metaforen en kunnen verwijzen naar een groter geheel, wat de receptie van de kijker kan beïnvloeden. Volgens Bordwell probeert de kijker een film, volgens hem in feite een complex systeem, te begrijpen aan de hand van cues die in de film zitten. Daarnaast moet om de narratieve ontwikkeling van een film te kunnen begrijpen volgens Bordwell en Thompson uitgebreid gekeken worden naar de structuur, omdat hierdoor de vorm en uiteindelijk de gehele film beter begrepen kan worden. Met deze reden heb ik voor de analyse eerst een plotsegmentatie en sequentieschema's van drie sleutelscènes van de film ROOM gemaakt. Vervolgens is door middel van tabellen en kleurcodes getracht patronen te ontdekken, deze verder te analyseren en conclusies te trekken.

Ten eerste wordt met betrekking tot de omvang van de ruimtes 'Room' in de openingsscène afgebeeld als relatief grote ruimte en het ouderlijk huis in vergelijking relatief klein. Dit komt met name door het ontbreken van *establishing* shots in de openingsscène en veelvuldig gebruik van *shot/reverse-shots*, steeds vanuit net een andere hoek, waardoor de ruimte gefragmenteerd wordt gepresenteerd. Tevens wordt door alleen *tracking* shots van Jack te gebruiken de ruimte voornamelijk geconstrueerd vanuit de perceptie van een kind. In de 'thuiskomst-scène' wordt wel gebruik gemaakt van *establishing* shots, maar het beeld wordt opvallend vaak opgevuld met witte spijlen en rechte houten muren, wat de indruk wekt dat Jack en Joy juist nu gevangen zitten en de muren op hen af lijken te komen. In de eindscène komt door de keuze wel *establishing* shots te gebruiken en door ruimere kadrering 'Room' overtuigend kleiner over dan in de openingsscène.

Ten tweede lijkt in alle drie de geanalyseerde scènes de ruimte hermetisch afgesloten te zijn van de buitenwereld, terwijl dit alleen in de openingsscène echt het geval was. Zo wordt in het ouderlijk huis door tralies en in alle scènes door het ontbreken van *offscreen* geluid van buiten de

ruimtes gesuggereerd dat Jack en Joy nog steeds opgesloten zitten. Dit benadrukt het gevoel van isolatie en gevangenschap, ook in het ouderlijk huis. Tevens zijn veel voorwerpen en meubels uit het ouderlijk huis vergelijkbaar met die uit 'Room' en worden sommige objecten zelfs in verhouding tot Jack en Joy in dezelfde kadrering getoond. Door middel van deze *graphic matches* als keuze in de *editing* worden parallellen gelegd, waardoor wordt aangemoedigd deze twee ruimtes te vergelijken. Daarnaast wordt in de 'thuiskomst-scène' geen non-diëgetische muziek gebruikt, waardoor het huis extra stil en geïsoleerd overkomt.

Ten derde vindt er een personificatie plaats van 'Room' in de eerste en de laatste scène, maar niet van het ouderlijk huis. Dit gebeurt door middel van taal, het letterlijk aanspreken van de ruimtes en voorwerpen met eigennamen, en door de cinematografie, die met behulp van extreme close-ups en het kleurmotief blauw eigenschappen van de ruimte lijkt te benadrukken. De personificatie in de openingsscène komt doordat Jack dan nog geen wereld buiten 'Room' kent. In het ouderlijk huis daarentegen gaat door het tonen van voorwerpen lijkend op die van 'Room' de uniekheid eraf en door het tonen van meerdere kamers is er geen sprake meer van 'Room'. In de eindscène zien ze echter de plaats delict als ruimte die ooit hun huis was, hun 'Safe Room', waarin ze zich veilig voelden. Het doet denken aan vroeger, waardoor de ruimte en haar voorwerpen weer, of nog steeds, gepersonificeerd worden.

Door het kiezen van neoformalisme als methode hoefde ik niet naar bevestiging te zoeken van een bepaalde theorie, maar heb ik vanuit de film zelf intrigerende aspecten uit kunnen lichten. Door nauwkeurige analyse en interpretatie aan de hand van de stilistische kenmerken heb ik geleerd hoe nauw deze onderdelen met elkaar samenhangen en op welke manier deze de kijker sturen in het construeren van een ruimte. Zo kon pas na analyse aangetoond worden dat het huis niet vrij en groot aanvoelt voor Jack en Joy. Deze blik op de ruimte is subjectief vanuit Jack en Joy, maar wordt na oppervlakkige beschouwing niet gelijk duidelijk. Er blijkt een grotere *depth of story information*; er wordt door middel van stilistische keuzes meer informatie vrijgegeven dan in eerste instantie lijkt. Bovendien konden door het vergelijken van één ruimte die vanuit twee verschillende perspectieven getoond wordt, er duidelijke verschillen, overeenkomsten en opvallendheden met betrekking tot de constructie van ruimte ontdekt worden. Zo bleek dat 'Room' in de openingsscène groter lijkt dan in de eindscène, terwijl de deur in die laatste scène open is (Joy gaat niet eens naar binnen) en er grotere delen van de ruimte getoond worden. Daarnaast bleek pas na analyse dat 'Room' een persoonlijkheid lijkt te hebben en dat de kleur blauw als motief werkt –dat de ruimte ook wordt gepersonificeerd door filmstilistische technieken. Het bestuderen van constructie van ruimte op microniveau zorgt er mede voor dat er meer inzichten verworven kunnen worden over hoe dit bij een kijker in zijn hoofd werkt en welke factoren daar invloed op hebben.

Een nadeel van het vroeg bepalen van de thema's in de geanalyseerde film is echter dat het

kan leiden tot tunnelvisie: het alleen maar zien en horen wat je wilt zien en horen. Bovendien is een thema eerder pragmatisch dan semantisch, wat wil zeggen dat de kijker zelf een betekenis construeert aan de hand van het werk en het werk zelf geen (vaststaande) betekenis bezit, maar louter aanwijzingen over het construeren van relevante betekenissen. Ik ben echter van mening dat de drie gekozen thema's in deze analyse de belangrijkste en meest omvattende van deze film zijn.

Voor een vervolgonderzoek lijkt het me relevant om de ruimtes in de gehele film te analyseren -nu is er 'slechts' gefocust op drie sleutelscènes- en eveneens films te analyseren die zich wel op veel locaties afspelen om een nog groter inzicht te krijgen in de constructie van ruimte in films.

7. Bibliografie

- Bellour, Raymond. *The Analysis of Film*. Geredigeerd door Constance Penley. USA: Indiana University Press, 2000.
- Bordwell, David en Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction. Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill, 2008.
- Bordwell, David. "Cognition and Comprehension: Viewing and Forgetting in *Mildred Pierce*." In *Poetics of Cinema*. 135-151. New York: Routledge, 2012.
- Caracciolo, Marco. "The Reader's Virtual Body: Narrative Space and its Reconstruction." *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies* 3.1 (2011): 117-138.
- Cooper, Mark Garret. "Narrative Spaces." *Screen* 43.2 (2002): 139-157.
- Elsaesser, Thomas. "Film as System: Or How to Step Through an Open Door." In *The Persistence of Hollywood*. 105-127. New York: Routledge, 2012.
- Fahlenbach, Kathrin. "Embodied spaces: Film spaces as (leading) audiovisual metaphors." In *Narration and spectatorship in moving images*. 105-124. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2007.
- Galt, Rosalind. "The Obviousness of Cinema." *World Picture* 2 (2008): 1-6.
- Heath, Stephen. "Narrative Space." In *Questions of Cinema*. 19-75. UK: Macmillan Education, 1981.
- Naficy, Hamid. "Phobic Spaces and Liminal Panics: Independent Transnational Film Genre." In *Multiculturalism, postcoloniality, and transnational media*. 203-226. New Brunswick: Rutgers University Press, 2003.
- Room*. Geregisseerd door Lenny Abrahamson. Ierland: A24 Films, 2015.
- Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton N.J.: Princeton University Press, 1988.
- Tong, Wee Liang, en Marcus Cheng Chye Tan. "Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games." In *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. 98-109. Singapore: National University of Singapore, 2002.
- Winters, Ben. "The Non-diegetic Fallacy: Film, Music, and Narrative space." *Music and Letters* 91.2 (2010): 224-244. <https://muse-jhu-edu.proxy.library.uu.nl/article/386906>.

8. Bijlagen

Bijlage 1 – Plotsegmentatie Room

C. Credits afgewisseld met korte close-ups van de ruimte/'Room'

1. Jack vertelt hoe hij in het leven van zijn moeder is gekomen (voice-over van Jack)

2. Dag 1: Alleen Jack en Joy aanwezig in 'Room'

- a. Jack vertelt dat hij jarig is.
- b. Jack zegt goedemorgen tegen alle voorwerpen in Room.
- c. Jack en Joy ontbijten en doen hun dagelijkse bezigheden.
- d. Jack en Joy bakken een verjaardagstaart.
- e. Jack en Joy doen hun avondritueel en gaan slapen.

3. Nacht 1: Old Nick, Jack en Joy aanwezig in 'Room'

- a. Old Nick brengt spullen en vraagt naar Jack's verjaardag. Jack is wakker in zijn kast.
- b. Old Nick en Joy hebben seks.
- c. Jack legt uit wat echt en nep is in zijn wereld (voice-over).

4. Dag 2: Jack en Joy weer alleen in 'Room'

- a. Een verrotte kies valt uit Joy's mond, ze geeft deze aan Jack.
- b. Joy doodt een muis.
- c. Jack en Joy krijgen ruzie over wat echt en nep is.

5. Nacht 2: Old Nick ligt in bed bij Joy.

6. Dag 3: Jack en Joy alleen in 'Room'

- a. Old Nick heeft een cadeau voor Jack achtergelaten.
- b. Jack en Joy schreeuwen om hulp richting het dakraam en ventilatierooster.
- c. Jack en Joy gaan weer verder met de dagelijkse bezigheden.

7. Nacht 3: Old Nick, Jack en Joy aanwezig in 'Room'

- a. Old Nick praat over zijn cadeau voor Jack en de spullen. Joy bedankt hem.
- b. Old Nick probeert Jack uit de kast te lokken. Joy neemt hem mee naar bed.
- c. Jack wordt wakker en gaat uit de kast. Old Nick ziet hem. Joy wordt boos op Old Nick.
- d. Old Nick vertrekt. Jack gaat verdrietig bij zijn moeder liggen.

8. Dag 4: Jack en Joy alleen in 'Room'

- a. De elektriciteit is afgesloten.
- b. Joy probeert Jack uit te leggen dat ze opgesloten zitten. Jack raakt overstuur.

9. Dag 5: Jack en Joy alleen in 'Room' – Joy heeft een 'Gone Day'

- a. De elektriciteit doet het weer.
- b. Joy wil niet opstaan. Jack vertelt over alle voorwerpen in 'Room' (voice-over).
- c. Jack houdt zichzelf in zijn eentje bezig.

10. Dag 6: Jack en Joy aanwezig in 'Room', Old Nick komt later binnen

- a. Jack stelt vragen over wat echt en nep is. Hij begint het te begrijpen.
- b. Joy maakt Jack nepziek, omdat ze hoopt dat Old Nick hem dan naar een ziekenhuis brengt.
- c. Old Nick komt binnen, maar wil hem niet mee naar het ziekenhuis nemen.

11. Dag 7: Jack en Joy aanwezig in 'Room', Old Nick komt later binnen

- a. Joy leert Jack hoe hij dood moet spelen en hoe hij zal moeten ontsnappen.
- b. Jack wordt snel opgerold in het tapijt als Old Nick binnenkomt. Joy smeekt Old Nick hem mee te nemen.

c. Old Nick neemt hem mee naar buiten.

12. Buiten

- a. Old Nick legt Jack in het opgerolde tapijt achter in zijn auto
- b. Old Nick rijdt weg. Jack ontrolt zich en ziet voor het eerst de echte wereld.
- c. Jack probeert uit de auto te springen, maar hij valt. Old Nick komt hem achterna.
- d. Jack trekt de aandacht van een wandelaar. Old Nick pakt een briefje van hem af. Old Nick rijdt weg.
- e. Twee politieagenten komen Jack halen.

13. In de politieauto

- a. De agenten proberen informatie uit Jack te krijgen.
- b. Jack toont hen de verrotte kies van Joy en vertelt iets over 'Room'.
- c. Op basis van Jack's informatie weten ze ongeveer te lokaliseren waar 'Room zou moeten zijn.
- d. Ze komen aan op de locatie. Jack blijft in de politieauto.
- e. Jack ziet Joy naar hem toe rennen. Ze neemt hem huilend in haar armen.

14. In de ziekenhuiskamer

- a. Joy loopt met Jack in haar armen door de hal.
- b. Jack wordt eerder wakker dan Joy en kijkt uit het raam naar buiten. Hij is bang.
- c. Joy legt Jack uit waar ze zijn. Jack is geïntimideerd en in de war door alle nieuwe dingen.
- d. Een dokter komt ontbijt en andere benodigde spullen brengen.
- e. Joy's ouders komen binnen. Iedereen huilt. Jack is bang.

15. In en rondom het ziekenhuis

- a. Jack vertelt over alle nieuwe dingen die hij nu weet (voice-over).
- b. Agenten komen verklaringen afnemen en er wordt veel gepraat (onhoorbaar).
- c. Ze mogen naar huis en stappen in een auto.

16. Dag 1: In het ouderlijk huis van Joy –Vader, moeder, Leo, Joy en Jack aanwezig

- a. Jack en Joy komen thuis. Er staan veel nieuwsreporters en nieuwsgierige mensen.
- b. Jack heeft moeite met traplopen en durft nog niet hardop te praten.
- c. Jack en Joy ontmoeten Leo, de nieuwe vriend van Joy's moeder.
- d. Joy's vader, Bob, is gestrest over de advocaten en journalisten.
- e. Joy's moeder, Joy en Jack gaan naar Joy's oude slaapkamer.
- f. Ze eten met z'n allen. Bob en Joy maken ruzie over Jack.

17. Dag 2: In het ouderlijk huis van Joy –Jack en Joy aanwezig

- a. Jack en Joy kijken naar oude foto's in Joy's slaapkamer.

18. Dag 3: In het ouderlijk huis van Joy –Moeder, Leo, advocaten, Jack en Joy aanwezig

- a. Jack kijkt naar alle journalisten buiten.
- b. De advocaten bespreken een eventueel televisie interview om de kosten te dekken.

19. Dag 4: In het ouderlijk huis van Joy –Moeder, Leo, Jack en psycholoog aanwezig

- a. Jack wordt vroeg wakker en gaat voor het eerst zonder Joy op onderzoek uit in het huis.
- b. Leo eet muesli met Jack en ze praten over Leo's hond.
- c. Jack praat met een psycholoog.

20. Dag 5: In het ouderlijk huis van Joy –Moeder, Leo, Jack en televisiemensen aanwezig

- a. Joy wordt boos op Jack, omdat ie alleen tv kijkt en niet met zijn nieuwe speelgoed speelt.

- b. Joy stort in en maakt ruzie met haar moeder.
- c. Later op de dag heeft Joy een televisie interview. Joy wordt opgemaakt. Jack wordt naar beneden gestuurd.
- d. Er worden moeilijke vragen aan Joy gesteld tijdens het interview.

21. Dag 6: In het ouderlijk huis van Joy –Moeder, Leo, Jack, Joy en ambulancebroeders aanwezig

- a. Jack wordt wakker en ziet Joy niet.
- b. Jack vindt zijn moeder bewusteloos op de grond van de badkamer en schreeuwt.
- c. Joy's moeder en Leo bellen de ambulance en Joy wordt meegenomen.

22. Dag 7: In het ouderlijk huis van Joy –Leo en Jack aanwezig

- a. Jack speelt met de verrotte kies van Joy, wanneer Joy belt vanuit het ziekenhuis/kliniek.
- b. Jack wordt boos op Joy aan de telefoon.

23. Dag 8: In het ouderlijk huis van Joy –Moeder, Leo en Jack aanwezig

- a. Jack speelt in zijn eentje met de lego.
- b. Jack bakt pannenkoeken met zijn oma.
- c. Jack ontmoet Leo's hond, Sheamus.

24. Dag 9: In het ouderlijk huis van Joy –Moeder en Jack aanwezig

- a. Jack speelt in zijn eentje in de speeltuin
- b. Jack bladert door oude foto's van zijn moeder.
- c. Jack wil dat zijn oma zijn haar afknipt, zodat hij dit naar zijn moeder kan sturen.
- d. Oma knipt Jack's haar en Jack vertelt haar dat hij van haar houdt.

25. Dag 10: In het ouderlijk huis van Joy –Joy, Jack en buurtkindje aanwezig

- a. Een buurtkindje speelt met Jack buiten
- b. Joy komt weer thuis.
- c. Joy verontschuldigt zich bij Jack.

26. Dag 11+: Buiten

- a. Jack en Joy doen proberen verschillende nieuwe dingen uit
- b. Jack vertelt wat hij nu weet over de wereld (voice-over)
- c. Jack vraagt of hij 'Room' nog een keer mag bezoeken

27. 'Room'

- a. Jack en Joy lopen door een huis en een tuin naar de schuur 'Room'.
- b. Jack herkent 'Room' niet zonder alle spullen en met de deur open.
- c. Jack zegt gedag tegen alle spullen (op de plekken waar alles stond).
- d. Jack en Joy lopen, terwijl het sneeuwt, weg van 'Room'.

E. End credits

Bijlage 2 – Scènebeschrijvingen

1. Openingscène

Introductie verhaal (shots 1-20)

De eerste elf shots zijn extreme close-ups van voorwerpen in 'Room', afgewisseld met de *credits*. In shot 10 wordt er pas voor het eerst gesproken, namelijk door Joy, en in shot 12 is er pas voor het eerst een persoon (wazig) in beeld: Jack. Vanaf shot 16 begint de introductie van het verhaal. Het beeld is in dit shot volledig zwart en we horen een *voice-over* van Jack die vertelt hoe hij in 'Room' terecht is gekomen. Vanaf het volgende shot wordt dit verhaal ondersteund door enkele hoge pianoklanken; het wordt al vrij snel duidelijk dat dit non-diëgetisch geluid is, aangezien er geen piano in de ruimte aanwezig is. Deze pianoklanken duren voort tot en met shot 20, waar tevens de introductie eindigt. Daarnaast is shot 17 ook opvallend omdat het een *low-angle*, langzaam ronddraaiend shot van het dakraam is; het dakraam wordt getoond op de manier dat je deze ziet alsof je op je rug op bed ligt, waardoor duidelijk wordt dat deze zich in het plafond/dak bevindt. In shot 18 is er sprake van een *high-angle* zoomshot, waar langzaam wordt ingezoomd op een slapende Joy en Jack in één bed, links in het kader. Dit is het enige zoomshot van de gehele scène. Er zijn bruine muren in beeld en de linkermuur hangt vol met kindertekeningen. Vanaf shot 19 eindigt de *voice-over* en wordt voor het eerst de interactie tussen de twee hoofdpersonages getoond. Dit wordt ondersteund door *shot/reverse-shots*, wat betekent dat eerst Jack wordt getoond, kijkend naar Joy, en vervolgens Joy wordt getoond, kijkend naar Jack. Daarnaast komt vanaf dit shot opvallend regelmatig de kleur blauw in beeld.

Introductie ruimte (shots 21-33)

In shots 21-25 zegt Jack goedemorgen tegen alle voorwerpen in 'Room'. Vanaf shot 22 is er *offscreen* geluid te horen van Joy die ondertussen in 'de keuken' bezig is om iets klaar te maken. Shot 24 is een *tracking* shot van Jack die (voor de kijker) voor het eerst door de ruimte loopt. Jack en Joy zijn te zien wanneer ze ontbijten. Wanneer Joy en Jack alleen praten wordt er voornamelijk gebruik gemaakt van (medium) close-ups, maar wanneer zij handelingen doen –bijvoorbeeld eten of schoonmaken- wordt er met name gebruik gemaakt van medium (long) shots. Het lijkt alsof elk shot vanuit net een andere hoek geschoten is, waardoor 'Room' vanuit alle kanten belicht wordt en groter lijkt dan het in werkelijkheid is. Er zijn veel blauwe elementen te zien, zoals de keukendeur, het dekbed en de drinkglazen.

Ochtendritueel (shots 34-68)

Vanaf shot 34 zijn er handelingen te zien die herkenbaar zijn uit het dagelijks leven, zoals

tandpoetsen, schoonmaken en televisiekijken. Vanaf dit shot tot het einde van de scène is er weer non-diëgetische muziek te horen; in dit geval zacht, vrolijk gitaarspel/getokkel. Het geluid van de handelingen en gepraat is daarnaast wel nog steeds hoorbaar, er is dus ook sprake van *onscreen* geluid. Vanaf shot 44 wordt het gitaarspel steeds harder. Shots 38 en 58 zijn *high-angle* longshots van Jack en Joy, waardoor duidelijk te zien is hoe dicht bij elkaar alle voorwerpen in werkelijkheid staan. Shot 59 is een shot waar Jack 3x heen en weer van de ene kant naar de ander kant van de kamer rent, wat steeds te volgen is met een *pan*. Hierin zie je nogmaals hoe klein 'Room' in feite is, hoe dichtbij de muren zijn. Shots 60 en 61 zijn *tracking* shots van Jack die door de kamer heen rent.

2. 'Thuiskomst-scène'

Buiten (shots 1-8)

In het eerste gedeelte van deze scène worden Jack en Joy met politieauto's thuisgebracht, waar een grote menigte van publiek en verslaggevers ze juichend staat op te wachten. De menigte lijkt echter nog groter te zijn dan op beeld te zien is door het gebruik van *offscreen* geluid: geschreeuw en gejuich van heel veel mensen. In de eerste drie shots zie je de politieauto's en een lange straat en is er sprake van camerabeweging (*pans* en een *tilt*). Door het tonen van de straat, de huizen en bijbehorende tuinen wordt de indruk gewekt van een typische Amerikaanse buurt. In de rest van de gehele scène wordt er bijna alleen gebruik gemaakt van *pans* en *tilts* wanneer er tussen personen bewogen wordt of wanneer iemand het beeld binnen komt lopen. Shot 7 is een *tracking* shot van Joy wanneer ze bang naar binnenrent. Jack heeft in dit gedeelte van de scène een blauwe muts op en een blauwe jas aan. Daarnaast zijn er meerdere blauwe elementen te zien, zoals een opvallende blauwe koffer in shot 8.

De hal (shots 9-22)

Vanaf het moment dat de deur dicht is, is er geen *offscreen* geluid van de mensenmassa meer te horen, wat in werkelijkheid wel nog zo zou zijn. In shots 12-20 is sowieso alleen sprake van *onscreen* geluid. Joy en Jack maken kennis met Leo. Joy en Jack worden in dit gedeelte altijd in medium close-ups in beeld gebracht, terwijl alle andere personen altijd in medium (long) shots in beeld gebracht worden. In de helft van alle shots wordt het beeld dan wel deels dan wel volledig gevuld door witte spijlen van de trapleuning of de open, witte traptreden, wat meteen doet denken aan tralies van een gevangenis. Wanneer er geen spijlen het beeld vullen, zijn er vaak donkere muren en pilaren in beeld die op de personages af lijken te komen. Dit wordt nog eens extra benadrukt door een *high-angle* longshot in shot 22, waar te zien is hoe alle personages de woonkamer in lopen, terwijl links en

rechts witte spijlen het beeld vullen en de personages omringen; de kamer en de deuropening komen bijzonder klein over.

De woonkamer (shots 23-58)

Vanaf hier worden Joy en Jack voornamelijk in close-ups in beeld gebracht. Bovendien gaan moeder en Leo vanaf shot 30 naar de keuken. In shots 30-43 is er hierdoor *offscreen* geluid van gerommel in de keuken te horen. Opvallend is dat Jack pas vanaf shot 27 voor het eerst iets zegt, terwijl hij in de openingsscène juist veel praatte. Jack en Joy proberen te acclimatiseren. Er worden voorwerpen/meubels getoond die vergelijkbaar zijn met die uit 'Room', zoals nachtlampen, een zelfde soort tafeltje en schilderijen op de muren in het ouderlijk huis, waar kindertekeningen de muren in 'Room' versierden. Bovendien is in tweederde van de shots de kleur blauw aanwezig; vaak door de kleding, maar bijvoorbeeld ook door blauwe kussens, een fruitschaal en een deken op de bank. In shot 48 is *offscreen* te horen dat de vader van Joy binnenkomt, hij lijkt van ver te komen. Hij zit maar in zes shots en in vrijwel al deze shots is er –naast dialoog– geen geluid te horen. Joy, Jack en Leo praten nooit wanneer hij in beeld is. Joy en moeder praten het meeste van iedereen in alle shots.

De slaapkamer (shots 59-68)

In al deze shots is er geen *offscreen*, maar wel *onscreen* geluid wat met name gezocht en gesteun is. Ze lopen naar Joy's oude slaapkamer. Haar ouders hebben nooit iets aan de slaapkamer veranderd, het lijkt alsof de tijd heeft stilgestaan. Shot 61 is een *tracking* shot van moeder, Joy en Jack die naar de slaapkamer lopen, waarin ook de hal klein en smal overkomt. Eerder was er ook nog een *tracking* shot van Leo, moeder, Joy en Jack die de woonkamer in liepen.

3. Eindscène

De weg naar 'Room' (shots 1-7)

Het eerste shot is een longshot met een pan naar links van de agente, Jack en Joy die het huis binnenkomen. Shot 2 is een *tracking* shot van deze personen als ze door de kamer heen lopen. Shot 5 is een *tracking* shot van Jack en Joy die door de tuin naar 'Room' toe lopen. Dit speelt zich echter nog af voordat Jack en Joy daadwerkelijk in 'Room' zijn. Het huis en de tuin waar ze nu doorheen lopen zijn waarschijnlijk eigendom van Joy's ontvoerder geweest. Totdat ze in 'Room' zijn, zijn er veel *offscreen* achtergrondgeluiden te horen, zoals rijdende auto's in de verte, vogels en wind. Daarnaast wordt in het extreme *longshot* in shot 4 duidelijk dat er aan beide kanten andere huizen staan. Dit wekt de indruk dat ze in een gewone, levendige buurt zijn. Jack heeft een blauwe sjaal om en Joy een blauwe muts op, maar opvallend is dat het huis van hun ontvoerder ook blauw is. De kleur blauw is


sowieso in alle shots van deze gehele scène aanwezig, behalve het shot van het dakraam (shot 38).


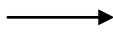

In 'Room' (shots 8-45)

Jack en Joy praten pas vanaf shot 12, na de eerste indruk van 'Room' hoe die er nu uit ziet. Vanaf shot 8 is er niks meer te horen van de eerdere *offscreen* geluiden, wat in werkelijkheid onwaarschijnlijk is, aangezien de deur open is. De enige *offscreen* geluiden vanaf nu zijn de voetstappen en geritsel van Jack. In shots 10-15 is er naast hun gesprek noch *onscreen*, noch *offscreen* geluid, alleen maar stilte. Joy blijft in de deuropening staan, in tegenstelling tot Jack, die juist rondloopt en van alles aanraakt. De enige extreme close-up in deze scène is van Jack's gezicht na de eerste blik op 'Room' (shot 10). In het algemeen worden Jack en Joy individueel wel steeds weer in (medium) close-ups in beeld gebracht. Deze scène bestaat voor het merendeel uit *shot/reverse-shots* tussen Jack en Joy. Wanneer ze beiden tegelijkertijd in beeld zijn, of wanneer delen van 'Room' worden getoond, wordt gebruikt gemaakt van medium longshots. Opvallend is dat er alleen gebruik gemaakt wordt van *pans* en *tilts* wanneer voorwerpen of delen uit 'Room' in beeld gebracht worden, bij alle shots van Jack en Joy is de camera stil. Shot 38 is het vermelden waard, omdat hier het dakraam op dezelfde manier in beeld wordt gebracht als in de openingsscène, namelijk van onderaf. Het dakraam was het enige venster naar de buitenwereld. In shot 25 is er één non-diëgetische pianoklank te horen. Vanaf dit moment beseft Jack dat hij hier echt heeft gewoond/opgesloten was en hij begint met mentaal afscheid nemen. Vanaf shot 30 gaat deze pianomuziek verder en wordt het versterkt door aanzwellend vioolgeluid tot en met het einde van de film. Jack begint vanaf shot 31 met hardop gedag zeggen tegen alle voorwerpen/meubels in 'Room. Tot shot 42 is deze non-diëgetische muziek in combinatie met *onscreen* geluid van een bewegende Jack te horen, daarna alleen nog de non-diëgetische muziek. Jack is vanaf hier namelijk klaar met afscheid nemen. Joy is dit pas in shot 44, waar haar lippen de woorden "Goodbye Room" vormen. Het eindshot is een *rising crane* shot wat maar liefst één minuut duurt. Hier wordt getoond hoe Jack en Joy van de schuur weglopen, door de tuin en de poort richting de politieauto. Het is duidelijk dat ze hier nooit meer terug gaan komen.

Bijlage 3

Sequentieschema scène A - Openingscène

Shot	Tijd	Camera	Mise-en-scène	Geluid
1	00:00:45-00:00:47	XCU	Tekening gekrast in de muur	Geen
2	00:00:47-00:00:49	XCU	Spijker in een emmer	Geen
3	00:00:49-00:00:51	-	Credits	Geen
4	00:00:51-00:00:55	XCU	Zeilbootje in een wasbak	Geen
5	00:00:55-00:00:57	XCU	Onderkant wasbak	Geen
6	00:00:57-00:01:02	-	Credits	Geen
7	00:01:02-00:01:05	XCU. Kleine pan/tilt. → ↑	Een muur.	Geen
8	00:01:05-00:01:08	XCU	Aluminiumfolie	Geen
9	00:01:08-00:01:13	-	Credits	Geen
10	00:01:13-00:01:15	XCU	Gescheurde bank	Joy: "Jack"
11	00:01:15-00:01:20	-	Credits	Jack: "Ma?" Joy: "Shhh"
12	00:01:20-00:01:24	XCU. Pan → naar rechts.	Jack wazig in beeld, terwijl hij in bed ligt.	Joy: "Go back to sleep"
13	00:01:24-00:01:27	CU	Joy en lamp wazig in beeld, lamp wordt eerst aan en dan uitgeklikt.	Aan- en uitklikken van een lamp.
14	00:01:27-00:01:31	XCU. Tilt naar onder. ↓	Jack's slaperige gezicht in beeld.	Jack zucht.
15	00:01:31-00:01:38	-	Credits	Lamp wordt weer aangeklikt.
16	00:01:38-00:01:42	Zwart	-	Voice-over Jack: "Once upon a time, before I came.."
17	00:01:42-00:01:51	Low-angle canted MLS. De camera draait langzaam in een rondje. 	Het dakraam alsof je op bed ligt en er naar kijkt. Er is veel ruimte rondom het dakraam. Het plafond lijkt bedekt te zijn met karton.	Voice-over Jack: "You cried and cried and watched TV all day, untill you were zombie. But then I zoomed down from heaven.." Muziek: zachte en hoge pianoklanken, af en toe een paar tonen.
18	00:01:51-00:02:11	High-angle MLS, langzaam inzoomend naar MS +↓	Jack (links) en Joy (rechts) liggen samen in bed te slapen. Het kussen van Jack heeft fleurige bloemetjes, die van Joy is vaal. Links op de muur hangen kindertekeningen. Rechts staat een nachtkastje met een lamp erbovenop en boeken onderin.	Voice-over Jack: "through Skylight, into Room. BZZZZ. And I was kicking you from the inside. BOOM BOOM. And then I shot out onto Rug with my eyes wide open and you cut the cord and said: 'Hello Jack'" Muziek: Nog dezelfde zachte pianoklanken.
19	00:02:11-00:02:21	MCU. Pan ←	Jack die zijn haren uit z'n	Jack: "Ma, I'm five"

		naar links.	gezicht veegt en naar zijn moeder kijkt.	Muziek: Pianoklanken
20	00:02:21-00:02:32	CU. Kleine pan/tilt. 	Eerst Joy's gezicht, ze lacht en trekt Jack naar zich toe voor een knuffel. Ondertussen komt het logo van de film er te staan (ROOM). Joy heeft een blauw horloge om.	Jack: "I'm so old now!" Joy: "You're such a big boy now!" Jack: "Yep" Muziek: Pianoklanken
21	00:02:32-00:02:34	CU	Lamp (brandend) links, Jack rechts. Zijaanzicht.	Jack: "Good morning Lamp"
22	00:02:34-00:02:36	MLS	Jack met blauw pyjamashirt en onderbroek met blauw figuurtjes van achteren. Hij staat gecentreerd in beeld. Het bed en de lamp links van hem. Je kijkt tegen de muur met krassen erin en nog wat kindertekeningen. Rechts in beeld een wazige schouder van Joy.	Jack: "Good morning Plant" Geluid: Geritsel in de keuken.
23	00:02:36-00:02:40	CU	Jack doet het dekbed omhoog en kijkt naar de 'Eggsnake' die voor in beeld wazig te zien is. Jack is gecentreerd in beeld. Eventjes zwart wanneer hij het dekbed weer naar beneden doet.	Jack: "Good morning Eggsnake.. Good morning Rug" Geluid: Geritsel in de keuken.
24	00:02:40-00:02:48	CU. Tracking shot. 	Jack's haar en rug vanaf de achterkant. Je volgt hem wanneer hij door de kamer loopt. Hij wrijft over de voorwerpen wanneer hij tegen ze praat.	Jack: "Good morning Wardrobe, Good morning TV, Good morning Sink." Geluid: Het schuifelen van voeten over de vloer. Geritsel in de keuken.
25	00:02:48-00:02:58	MS. Pan naar links, tilt naar onder, pan naar rechts. 	Joy gecentreerd in beeld. Jack wandelt het beeld binnen van links en gaat dan tegenover Joy zitten. Jack van achter in beeld. Bad en rommelig keukentje in de achtergrond.	Jack: "Good morning Toilet. Good morning everyone." Joy: "Okay.." Jack: "It's my birthday, I'm five" Joy: "I get it.." Geluid: Bordjes die op tafel worden gezet. Gerommel met spullen op tafel.
26	00:02:58-00:03:07	MS	Jack gecentreerd in beeld. Joy van achter. Bed en lamp	Joy: "Take your vitamin, it's the last

			in de achtergrond. Vitaminepillen potje deels in beeld.	one" Jack: "Vitamins.."
27	00:03:07-00:03:11	MS	Joy gecentreerd in beeld. Jack rechtsonder wazig in beeld. Keuken in de achtergrond.	Joy maakt zacht geluid van pijn. Geluid: Het kauwen van muesli.
28	00:03:11-00:03:14	MLS	Jack gecentreerd. Meer focus op de tafel en de kommetjes en blauwe glazen die er op staan. Bed en kast in de achtergrond.	Jack: "Is Bad Tooth hurting?" Joy: "Uhu, but you know.."
29	00:03:14-00:03:21	MS	Joy gecentreerd in beeld. Jack rechtsonder wazig in beeld. Op een gegeven moment Jack's vinger wijzend naar Joy in het midden. Keuken in de achtergrond.	Joy: "Mind over matter." Jack: "If you don't mind, it doesn't matter!"
30	00:03:21-00:03:24	MS	Jack gecentreerd in beeld. Joy rechts wazig. Alleen bed en lamp nog in de achtergrond.	Joy: "You're right.. Hey do..."
31	00:03:24-00:03:36	MCU	Joy rechts in beeld. Grote lege muur links van haar. Klein deel van Jack linksonder.	Joy: "...you want to know what we're gonna do today?" Jack: "What?" Joy: "We're going to bake a birthday cake" Jack: "A birthday cake?!" Joy: "Uhu" Jack: "Like in TV?" Joy: "Uhu, but for real" Geluid: Lepeltje in kommetje muesli.
32	00:03:36-00:03:38	MS	Jack gecentreerd in beeld. De lamp, het nachtkasje en de kast in de achtergrond. Een gekleurde bal op de grond achter Jack.	Jack: "Nooo way!!"
33	00:03:38-00:03:40	MCU	Joy gecentreerd in beeld. Keuken heel klein deel in de achtergrond.	Joy lacht.
34	00:03:40-00:03:41	CU. Pan naar links. ←	Joy's gezicht links in beeld. Grote lege muur rechts van haar.	Joy: "In the back" Geluid: Zacht, langzaam gitaarspel/getokkel.
35	00:03:41-00:03:46	XCU	Jack's gezicht/mond met tandenborstel links in beeld.	Joy: "One two three.."

			Groot leeg vlak rechts van hem.	Geluid: Tandenpoetsen. Gitaarspel.
36	00:03:46-00:03:50	MCU	Joy rechts in beeld. Jack wazig links. Groot leeg vlak tussen hen in.	Joy: "Four five one two three four five" Geluid: Tandenpoetsen. Gitaarspel.
37	00:03:50-00:03:51	XCU	Hand die kleren uit de kast pakt.	Joy: "Here you are" Geluid: Gitaarspel.
38	00:03:51-00:03:53	High-angle LS	Joy en Jack van achteren. De hele rechterkant van het beeld is een bruine muur. Kindertekeningen in de kast. Ouderwetse tv onder in beeld.	Geluid: Gitaarspel
39	00:03:53-00:03:55	CU. Tilt naar boven. ↑	Joy vult bijna het gehele beeld. Ze schrobt de vloer in een roze pyjama.	Geluid: Gitaarspel. Geluiden van de TV. Schrobgeluiden.
40	00:03:55-00:03:58	MS	TV met tekenfilm Dora erop. Bruine muur in de achtergrond.	Geluid: Gitaarspel. Geluiden van de TV. Schrobgeluiden.
41	00:03:58-00:04:00	MS	Jack rechts in beeld, kijkt naar tv. Joy wazig in de achtergrond, schrobt de vloer. Rode emmer links van haar. Koelkast met stickers achter haar.	Joy: "Okay, TV off." Geluid: Gitaarspel. Geluiden van de TV. Schrobgeluiden.
42	00:04:00-00:04:02	MS	Jack gecentreerd in beeld. Joy's bovenlichaam links wazig. Rechts van hem hangen kindertekeningen.	Geluid: Het zetten van een streep met marker. Gitaarspel.
43	00:04:02-00:04:04	MS	Jack rechts in beeld. Joy's lichaam links. Meetlat in het midden.	Geluid: Gitaarspel.
44	00:04:04-00:04:05	MS	Joy gecentreerd in beeld. Rechts een stalen deur en een codeslot.	Geluid: Gitaarspel wordt iets harder.
45	00:04:05-00:04:07	XCU	Jack vinger die het streepje op de meetlat van karton aanwijst.	Voice-over Jack: "I'm gonna grow and grow until I'm a giant!" Geluid: Gitaarspel wordt iets harder.
46	00:04:07-00:04:09	MLS	Jack klapt een gele stoel in. Kast en gekleurde bal in de achtergrond. Joy's bovenlichaam van achteren rechts in beeld.	Geluid: Gitaarspel.
47	00:04:09-00:04:10	MCU	Jack gecentreerd in beeld.	Jack: "Look, Ma, I'm

			Blauw shirt/blauw broek/blauw elastiekje en blauw dekbed. Bruine muur in de achtergrond.	strong as Simpson Geluid: Gitaarspel.
48	00:04:10-00:04:13	MCU. Tilt naar boven en pan naar rechts. ↑↗	Joy gecentreerd in beeld. Lamp. Blauwe kast in de achtergrond rechts. Links bruine muur.	Joy: "Yeah you are." Geluid: Verplaatsen van spullen.
49	00:04:13-00:04:15	MS	Jack en Joy rollen het kleed op. Ingeklapte gele stoel rechts. Bed links. Kast met zelfgemaakt doolhof eronder op de achtergrond.	Jack: "I'm going to be Jack the Giant, the Giant Killer.." Geluid: Gitaarspel.
50	00:04:15-00:04:18	MLS	Jack gecentreerd in beeld. Links het toilet. Linksachter een bad. Rechtsachter de keuken met een blauwe kastdeur.	Jack: "and I'm gonna burst out of Skylight into space, with my dog Lucky and.." Geluid: Gitaarspel
51	00:04:18-00:04:21	MCU	Jack gecentreerd in beeld. Springt op bed. Veel tekeningen en knutselwerkjes in de achtergrond.	Jack: "BOING BOING BOING.. between aaaall the planets!" Geluid: Gitaarspel. Springen op bed.
52	00:04:21-00:04:23	MCU. Kleine pan naar links. ←	Joy gecentreerd in beeld. Rechts in de achtergrond lege muur. Links muur behangen met kranten.	Joy: "We'll start with some stretch"
53	00:04:23-00:04:25	MLS. Pan naar links/tilt naar onder. ←↘	Joy gecentreerd in beeld. Rechts in de achtergrond rommelige keuken/blauwe keukendeur. Recht achter haar het bad. Jack linksonder.	Joy: "Good job, good job"
54	00:04:25-00:04:30	MLS->MS. Tilt naar onder. ↘	Joy links, Jack rechts in beeld. Achter hen heel de keuken en heel het bad in beeld.	Jack: "Are there like.. " Geluid: Harder gitaarspel. Geschuifel van voeten.
55	00:04:30-00:04:35	MS	Joy en Jack enigszins gecentreerd. Blauwe keukendeur links, blauw dekbed rechts. Stalen deur achter hen.	Joy: "Push your leg" Geluid: Harder gitaarspel. Geschuifel van voeten.
56	00:04:35-00:04:40	CU. Tilt naar onder. ↘	Joy's hoofd eerst en langzaam Jack's hoofd in beeld.	Joy: "Yeah.." Jack: "I'm doing it." Geluid: Gitaarspel. Geschuifel

57	00:04:40-00:04:48	MCU	Jack gecentreerd in beeld. Grijsblauwige vloer.	Jack: "Uhh like a frog" Geluid: Jack maakt zuchtgeluiden. Gitaarspel.
58	00:04:48-00:04:55	High-angle LS. Tilt naar boven. ↑	Jack en Joy steunen op de vloer. Dekbed rechtsonder in beeld. Stalen deur rechts. Koelkast, keukenkast en bad achter hen.	Joy: "Baaaack.. and a push-up down ughh. Time for track" Geluid: Gitaarspel. Geschuifel.
59	00:04:55-00:05:06	LS. 3x pans naar rechts en 3x links, Jack volgend. ➔ ➔	Joy gecentreerd. Rechts helemaal opgevuld door blauwe kast. Links bruine muur en bed. Jack rent op en neer.	Joy: "This wall.. Oh did I say this wall, I meant, Oh I actually meant.. this wall. This one. This one needs it to" Geluid: Gitaarspel. Geren. Gelach.
60	00:05:06-00:05:13	MS. Trackt Jack die op bed springt. ➔	Jack rent een rondje en springt dan op bed.	Geluid: Gitaarspel. Voetstappen. Gelach.
61	00:05:13-00:05:17	MS. Trackt Jack. ➔	Jack springt van het bed af en rent weg, langs de gele stoelen.	Joy: "Yeaah" Geluid: Gitaarspel.

Sequentieschema scène B – Aankomst in het ouderlijk huis van Joy

Shot	Tijd	Camera	Mise-en-scène	Geluid
1	01:09:30-01:09:35	MS. Pan naar links. ←	Politieauto met brandende lichten gecentreerd. Hangende takken bedekken voor driekwart het beeld. Tuin in de achtergrond. Blauwe en grijze auto in beeld. Helemaal links staan veel reporters/mensen.	Geluid: Politiesirene, juichende mensen, het remmen van de auto.
2	01:09:35-01:09:38	MCU. Kleine tilt naar boven. ↑	Gefilmd vanuit achter in de politieauto. Twee mensen voorin. Veel mensen achter dranghekken buiten.	Geluid: Politiesirene, juichende mensen, het remmen van de auto.
3	01:09:38-01:09:41	MS. Pan naar rechts. ➔	Twee grote zwarte auto's rijden achter elkaar aan. Laan in de achtergrond. Rode bordjes links op de oprit.	Geluid: Politiesirene, juichende mensen, het remmen van de auto.
4	01:09:41-01:09:43	MCU.	Jack gecentreerd. Blauwe	Joy: "We're walking out

			muts, blauwe jas aan. Rode strepen op zijn handschoenen. Hij bedekt zijn oren en heeft ogen gesloten.	in this?" Geluid: Politiesirene, juichende mensen, het remmen van de auto.
5	01:09:43-01:09:46	CU	Bovenkant raam van een zwarte auto vult het beeld. Politiepet in beeld. Mensen zwaaien met hun pet.	Vrouw: "Come on sweetheart, it's okay, just pick him up." Geluid: Politiesirene, juichende mensen.
6	01:09:46-01:09:47	XCU	Alleen jacks blauw geruite jas in beeld.	Joy: "Come here, Jack" Geluid: Politiesirene, juichende mensen.
7	01:09:47-01:09:50	MS. Track naar links. ←	Jack en Joy gecentreerd. Jack klampt zich vast aan Joy. Joy in een bruine jas en met grijze muts. Track volgt Joy die naar binnen rent.	Reporters/toeschouwers: "Jack!" Geluid: Politiesirene, juichende mensen, voetstappen.
8	01:09:50-01:09:54	MS/MLS. Pan naar links. ←	Advocaat met bruine jas gecentreerd. Jack en Joy achter hem. Vrouw met rode jas links in beeld. Man met blauwe koffer rechts. Huizen in de achtergrond.	Reporters/toeschouwers: "Miss Newsome.." Advocaat: "It's alright.. get off" Geluid: Politiesirene, juichende mensen, voetstappen.
9	01:09:54-01:10:02	MS/MLS. Kleine tilt naar onder. ↓	Rechterkant van het beeld wordt gevuld door witte spijlen van de trapleuning en de traptreden zelf. Achter/door de spijlen zie je Joy en Jack wazig. Moeder achter de traptreden. Links een kapstok met gele jas en schilderij. Advocaat komt links in beeld, naast spijlen.	Gezucht. Advocaat: "Don't worry, they'll get bored quickly" Geluid: Juichende mensen, voetstappen, het dichtdoen van de deur.
10	01:10:02-01:10:09	MCU. Tilt naar boven. ↑	Jack en Joy gecentreerd tegenover elkaar. Bovenlichamen van de moeder en advocaat in beeld. Rechts grote bruine deur met twee zilveren knoppen.	Advocaat: "The back of the property we're screening, but if you could keep the drapes closed, we'll do what is necessary, I'll be outside if you need me" Moeder: "Alright, thank you" Joy: "Hey, okay, we're home now" Geluid: Juichende mensen, deur die open

				en dicht gaat.
11	01:10:09-01:10:16	MLS	Beeld volledig gevuld door spijlen en trap. Moeder, Jack en Joy achterin klein in beeld. Muur links. Blauwe koffer onderaan.	Moeder: "Your father is still talking to the lawyer" Geluid: Joy fluistert iets tegen Jack, voetstappen.
12	01:10:16-01:10:20	MCU	Jack en Joy gecentreerd in beeld. Links deels moeder. Rechts grote bruine deur.	Moeder: "Are you okay?" Joy: "Yeah" Geluid: geritsel van jassen.
13	01:10:20-01:10:33	MS->MLS. Pan naar rechts. →	Jack gecentreerd. Lichaam van Joy zichtbaar. Zowel links als rechts beeld gevuld met spijlen. Beiden witgrijzige kleding aan. Ouderwetse telefoon met codepad hangt op de muur achter Joy.	Joy: "Come on, let's check out downstairs. You can do it, wanna hold a hand? Oh that's good. Come on, one step at a time" Geluid: voetstappen.
14	01:10:33-01:10:36	MS	Jack en Joy gecentreerd. Spijlen vullen driekwart van het beeld. Links Leo in de verte.	Joy: "Okay one more." Leo: "Hello" Geluid: Geritsel bij de spijlen.
15	01:10:36-01:10:38	MS	Joy gecentreerd. Links van haar donkerbruine pilaar en muren. Rechts groot in beeld de telefoon met codepad.	Leo: "Welcome home honey" Moeder: "Hi" Geluid: Moeder die zucht en voetstappen.
16	01:10:38-01:10:41	MLS	Spijlen gecentreerd, Leo bijna gecentreerd met groene trui. Links bovenlichaam Joy, Rechts moeder met blauwe trui aan. Onder Jack's hoofd.	Leo: "I'm very, very happy to see you"
17	01:10:41-01:10:44	MCU. Tilt naar onder. ↓	Joy rechts. Telefoon rechts naast haar. Moeder links. Jack onderaan. Bruine pilaar/rechte muren en rechte deuropening in de achtergrond.	Joy: "You too" Moeder: "Jack, this is Leo"
18	01:10:44-01:10:46	MLS	Leo gecentreerd. Spijlen rechts. Links deel van Joy's hoofd.	Leo: "Hey there Sport" Jack jammert.
19	01:10:46-01:10:49	MCU. Tilt naar boven. ↑	Jack gecentreerd, draait zich naar Joy. Deuropening in de achtergrond. Moeder langzaam helemaal in beeld.	Moeder: "Leo's been our friend since your mom was little" Jack jammert.
20	01:10:49-01:10:53	MS	Leo en moeder gecentreerd. Rechts spijlen. Links Joy	Moeder: "It's okay, it's okay sweetie, it's alright" Joy jammert.

21	01:10:53-01:10:58	MS. Trackt personen die kamer in lopen. →	Moeder Leo en Joy's rug gecentreerd. Telefoon rechts. Bruine muren vullen de rest van het beeld. Lopen met z'n allen kamer in.	Moeder: "Come on in" Joy: "Jack" zucht.
22	01:10:58-01:11:02	High angle LS	Gecentreerd de kleine deuropening met alle drie volwassenen en Jack. Links en rechts spijlen. Telefoon rechts.	Leo: "So uh what can I get you?"
23	01:11:02-01:11:06	XCU. Pan naar rechts. Tilt naar onder. →↘	Jack's haar in beeld.	Leo: "Is anyone hungry? We have everything?" Moeder: "Yeah people have been so kind" Geluid: Voetstappen/geschuifel.
24	01:11:06-01:11:09	CU. Pan naar rechts. →	Jack en Joy half in beeld. Links een lamp op een kastje en een blauw kussen op de bank.	Moeder: "Hey Jack, would you like something to drink?"
25	01:11:09-01:11:12	MS	Vaas met bloemen gecentreerd. Links Leo. Rechts moeder.	Geluid: Ademhalingen.
26	01:11:12-01:11:18	MS	Joy gecentreerd met blauwe broek aan. Jack rechts van haar. Links bruine muur. Rechts een raam waar een beetje licht doorheen komt. Blauwe deken op de bank.	Joy: "Jack, grandma asked you a question, do you want something? Are you hungry?"
27	01:11:18-01:11:20	CU. Kleine tilt naar onder. ↓	Jack en Joy's gezichten gecentreerd.	Jack fluistert: "Juice"
28	01:11:20-01:11:21	CU	Jack's gezicht. Hand van Joy op zijn hoofd	Joy zucht.
29	01:11:21-01:11:25	CU. Kleine pan naar links. ←	Joy's gezicht.	Joy: "He would like some juice, please" Moeder: "Alright" Joy: "Thank you"
30	01:11:25-01:11:28	MLS	Jack en Joy gecentreerd. Rechts een vierkant raam en een lamp. Links een plant. Leo en moeder lopen door het beeld.	Joy: "I'm fine" Geluid: Voetstappen.
31	01:11:28-01:11:30	MLS	Een donkerbruine keuken vult het beeld. Leo links, moeder's rug rechts. Simpele tafel vooraan met eten erop. Twee vazen met bloemen links en rechts. Blauwe fruitschaal.	Geluid: Voetstappen, kastjes die openen. Geritsel van spullen.

32	01:11:30-01:11:42	CU	Jack en Joy's gezichten.	Joy: "Hey if grandma's asks you a question, you can answer her, okay? You don't have to say everything to me" Jack: "Ma?" Geluid: Voetstappen, kastjes die openen. Geritsel van spullen.
33	01:11:42-01:11:44	MS	Lamp gecentreerd. Jack, Joy en raam rechts. Twee blauwe kussens in beeld.	Jack: "What are those?"
34	01:11:44-01:11:48	MS	Heel veel speelgoed en cadeaus. Voornamelijk blauw. Blauw tasje met honden erop. Hondenknuffel. Autootjes.	Joy: "Those are toys and gifts for you" Geluid: Geroezemoes, zacht gepraat.
35	01:11:48-01:12:04	CU	Jack's gezicht. Deel Joy's gezicht.	Joy: "People are very happy that we came home safely." Jack: "What people?" Joy: "Just people" Geluid: Geroezemoes, zacht gepraat.
36	01:12:04-01:12:09	CU. Tilt naar boven. ↑	Jack's hoofd. Deel van Joy's bovenlichaam.	Geluid: Geroezemoes.
37	01:12:09-01:12:17	MLS. Tilt naar boven. Pan naar links (bomen). ↑ ←	Rechts witte tuinstoelen met 'spijlen' en een tafel. Achtergrond bruine, rechte schutting (soort spijlen/latten).	Geluid: Geroezemoes, zacht gepraat, gerinkel van pannen.
38	01:12:17-01:12:18	CU	Jack's gezicht.	Jack: "Where's ice cream and the hammock?" Geluid: Geroezemoes, zacht gepraat, gerinkel van pannen.
39	01:12:18-01:12:21	CU	Joy's gezicht.	Joy: "I don't know" Geluid: Geroezemoes, zacht gepraat, gerinkel van pannen.
40	01:12:21-01:12:25	MCU	Jack en Joy's gezichten van achter een raam.	Joy: "We'll get it later" Geluid: Geroezemoes, zacht gepraat, gerinkel van pannen.
41	01:12:25-01:12:28	CU	Jack's hoofd.	Joy: "What is that? Let me see that?"

				Geluid: Voetstappen.
42	01:12:28-01:12:31	MLS	Een donkerbruine keuken vult het beeld. Leo en moeder rechts met dienbladen. Simpele tafel vooraan met eten erop. Twee vazen met bloemen links en rechts. Blauwe fruitschaal.	Geluid: Voetstappen, gezucht.
43	01:12:31-01:12:33	MCU	Joy's gezicht. Jack's achterhoofd wazig.	Joy: "Where did you get this?" Jack: "Found there" Geluid: Gepraat, gerinkel, voetstappen.
44	01:12:33-01:12:34	MS. Tilt naar boven. ↑	Moeder gecentreerd. Leo vooraan wazig in beeld.	Geluid: Gepraat, gerinkel, voetstappen.
45	01:12:34-01:12:37	MS	Lamp gecentreerd. Jack, Joy en raam rechts. Twee blauwe kussens in beeld. Geel hondenspeeltje.	Joy: "Do you have a dog?" Geluid: Gerinkel.
46	01:12:37-01:12:40	MS	Moeder gecentreerd. Leo links. Bruine muur in de achtergrond.	Moeder: "Oh it's Leo's dog, Sheamus, haha" Leo lacht. Geluid: Gerinkel.
47	01:12:40-01:12:43	CU	Joy's gezicht.	Leo: "He's on furlowe for the moment"
48	01:12:43-01:12:51	CU. Pan naar rechts en terug. → ←	Jack's gezicht vanaf de zijkant. Blauw haarelastiekje.	Leo: "At a friend of mine, living the country life haha" Moeder: "Yeah the people at the hospital said it would be better to avoid pets for a while, at least until your immunity is back up" Geluid: Deur opent, voetstappen.
49	01:12:51-01:12:54	MS	Raam rechts. In het donker Moeder, Leo en vader. Jack en Joy klein op de bank.	Moeder: "What?" Vader: "The lawyer said.." Geluid: Gooit iets op de bank.
50	01:12:54-01:12:58	CU	Jack's hoofd met een glas sinaasappelsap.	Vader: "We can go for a plea, but we can't rule out a trial"
51	01:12:58-01:13:00	Low angle canted MS	Vierkante keuken in de achtergrond. Vader rechts in beeld.	Vader: "He wanted to get into everything, I said not today!"

				Geluid: Geritsel.
52	01:13:00-01:13:02	MS	Leo links, Moeder rechts. Bruine muren.	Moeder: "Good"
53	01:13:02-01:13:05	MS	Jack en Joy op de bank. Lamp links. Raam achter. Vader op de stoel vooraan	Vader: "No further statements.. to respect.."
54	01:13:05-01:13:08	CU	Vader's gezicht.	Vader: "Our family"
55	01:13:08-01:13:11	MS	Vader op de bank links. Blauwe blouse. Keuken in de achtergrond.	Vader: "Uh sorry, sorry I'm.."
56	01:13:11-01:13:14	CU	Jack en Joy's gezichten gecentreerd.	Leo: "I'm gonna get you a drink, Bob" Vader: "Thank you"
57	01:13:14-01:13:26	MS. Tilt naar boven. ↑	Vader gecentreerd. Keuken in de achtergrond. Omringd door bruine vlakken. Leo loopt achter in beeld naar de keuken.	Vader: "Scotch, if you have.. whatever you have" Moeder: "Sweetie, is there anything you'd like?" Gezucht van vader.
58	01:13:26-01:13:30	MS	Jack en Joy links op de bank. Raam rechts. Hoofd van vader rechts. Jack's blauwe sokken.	Moeder: "Or like to do.. or?"
59	01:13:30-01:13:34	XCU. Tilt naar boven. ↑	Jack's voeten op de trap. Blauwe streep in sokken.	Joy: "You got it"
60	01:13:34-01:13:37	Low-angle LS	Joy en Jack gecentreerd. Moeder erachter. De helft van het beeld spijlen van de trapeuning en trap zelf. Achtergrond bruine planken. Schilderijtjes op de muren.	Geluid: Voetstappen.
61	01:13:37-01:13:39	High-angle MLS. Track. →	Jack gecentreerd. Joy rechts. Kijken over de schouder van moeder.	Geluid: Voetstappen.
62	01:13:39-01:13:49	LS	Jack en Joy en moeder links. Rechts wit bureau met stickers erop. Veel boeken en spulletjes. Links nachtkastje met lampje.	Gezucht.
63	01:13:49-01:13:53	MLS	Bed gecentreerd. Veel foto's op de muren. Links Joy. Rechts moeder van achteren.	Gezucht
64	01:13:53-01:13:57	MS. Pan naar links. ←	Joy rechts. Moeder links. Roze achtergrond.	Moeder: "Yeah.. This is your mom's room, Jack" Gezucht.
65	01:13:57-01:14:00	MS	Jack rechts. Joy en Moeder alleen lichamen in beeld.	Gezucht.
66	01:14:00-01:14:04	High-angle	Joy links. Moeder rechts.	Moeder: "Hey, maybe

		MLS	Rood tapijt op de vloer.	tomorrow we can cut..”
67	01:14:04-01:14:23	XCU. Tilt naar onder en naar boven. ↑↓	Trui van moeder, klein gedeelte Jack.	Moeder: “that hair? What do you say, Jack?” Jack fluistert iets. Joy: “That’s true. He says that’s where his strong is haha”
68	01:14:23-01:14:32	High-angle MS	Joy links. Moeder rechts. Rood tapijt op de vloer.	Moeder: “Uhm, I’ll just let you rest, I’ll see you downstairs, we’ll be downstairs, okay? Joy: “Okay”

Sequentieschema scène C –Eindscène

Shot	Tijd	Camera	Mise-en-scène	Geluid
1	01:48:24-01:48:43	LS. Pan naar links. ←	Deuropening in de verte, gecentreerd. Links koelkast en tafel. Rechts gesloten witte deur. Een agent doet de deur open. Andere agent, Jack en Joy komen binnen.	Agente: “Watch your step” Geluid: Voetstappen, kraken van deur.
2	01:48:43-01:48:51	MLS->MS. Track de personen. ←	Ze lopen door een bijna lege woonkamer. Agente in blauw uniform loopt voorop, links. Jack heeft een blauwe jas aan, Joy een blauwe muts en geblokte sjaal.	Geluid: Voetstappen, kraken van deuren en hout.
3	01:48:51-01:49:03	MLS	Zwarte stalamp in het midden, bruine bank rechts, grote witte muren als achtergrond. Agente, Jack en Joy aan de linkerkant van het beeld. Lege dozen links.	Geluid: Voetstappen, geruis, gekraak.
4	01:49:03-01:49:10	XLS	Boom gecentreerd, blauw huis erachter, links in beeld. Links bomen/bosjes, rechts een schutting/kale bomen. Agente, Jack en Joy in de verte vanuit de deuropening.	Geluid: Wind, voorbij rijdende auto’s.
5	01:49:10-01:49:14	MS. Track Joy en Jack van achter. →	Joy links veel in beeld met blauwe muts, Jack rechts alleen zijn muts. Grote boom/gele kraan rechts. Groene schuur (Room) links in de verte.	Geluid: Geruis/werkzaamheden, rijdende auto’s, geritsel van bladeren, voetstappen.
6	01:49:14-01:49:19	Low-angle MLS	Jack en Joy gecentreerd. Links grote boom en daarachter blauwe huis. Rechts schuttingen. Klein	Geluid: Geruis/werkzaamheden, rijdende auto’s, geritsel van bladeren,

			deel van de groene schuur.	voetstappen, vogels.
7	01:49:19-01:49:22	MCU	Jack gecentreerd. Rechtsachter Joy. Links in de achtergrond puinhoop. Rechts open deur.	Geluid: Voetstappen.
8	01:49:22-01:49:26	MS. Pan naar → rechts.	Bruine lege muur, links trapje en wastafel, geel nummer 16 plaat, rechts wc en tegels waar het bad zat.	Geluid: Voetstappen, geruis.
9	01:49:26-01:49:29	MCU	Links Joy's gezicht. Rechts isolatiemateriaal.	Geluid: Voetstappen, geruis.
10	01:49:29-01:49:31	XCU	Jack's gezicht en muts.	Geluid: Geruis (stilte).
11	01:49:31-01:49:37	MLS. Tilt naar boven en pan naar links. ↖ ←	De wasbak en het nummer, de blauwe kast, een gele stoel, stoffig bed, resten van tekeningen.	Geluid: Geruis (stilte).
12	01:49:37-01:49:40	MLS	Jack gecentreerd, Joy links in de deuropening, geel nummer 8 daarachter de kraan.	Jack: "Is this Room?" Joy: "Yeah" Geluid: Geruis (stilte), voetstappen.
13	01:49:40-01:49:44	MCU	Jack gecentreerd.	Jack: "Has it gotten shrinked?" Geluid: Geruis (stilte).
14	01:49:44-01:49:51	MS. Pan naar links. Tilt naar onder. ← ↙	Links verroest beduiteinde, nachtkastje met een lege plantenpot, gele stoel rechts, blauwe kast. Pan naar links, gele stoel, geel nummer 15, restje van Eggsnake.	Jack: "Where is everything?" Joy: "Taken for evidence" Geluid: Geruis (stilte).
15	01:49:51-01:49:54	MCU	Joy's gezicht links, rechts bruine muur met gat erin.	Joy: "Proof that we were here" Geluid: Geruis (stilte).
16	01:49:54-01:50:04	MCU. Pan naar rechts. →	Jack gecentreerd van achteren. Bruine lege muur. Pan naar rechts, volgt Jack. Jack rechts in beeld, bij de blauwe kast.	Geluid: Geruis (stilte), voetstappen.
17	01:50:04-01:50:05	MCU	Joy's gezicht links.	Geluid: Voetstappen.
18	01:50:05-01:50:12	MS.	Jack rechts bij de blauwe kast. Links bruine muur.	Geluid: voetstappen, deur dicht doen.
19	01:50:12-01:50:18	MLS. Pan naar links, naar Joy. ←	Jack rechts bij de blauwe kast, gele stoel gecentreerd. Links bruine muur met afgebladderde tekeningen.	Geluid: Voetstappen.
20	01:50:18-01:50:20	MCU	Bovenkant wit nachtkastje met lege plantenpot.	Geluid: Geruis, voetstappen.

21	01:50:20-01:50:24	MS	Jack gecentreerd. Gele stoel rechtsonder. Bruine muur.	Jack: "It's because Door's open" Geluid: Voetstappen.
22	01:50:24-01:50:29	MLS	Jack rechts, Joy links. Bruine muur als achtergrond. Gele stoel rechtsonder.	Joy: "What?" Geluid: Voetstappen, geruis.
23	01:50:29-01:50:33	CU	Jack's gezicht gecentreerd.	Jack: "It can't really be Room if Door's open" Geluid: Geruis (stilte).
24	01:50:33-01:50:37	CU	Joy's gezicht gecentreerd.	Joy: "Do you want me to close it?" Geluid: Geruis (stilte).
25	01:50:37-01:50:42	CU	Jack's gezicht gecentreerd.	Jack: "Naah" Geluid: Geschuifel zachte pianoklank.
26	01:50:42-01:50:45	MCU. Pan naar → rechts.	Jack gecentreerd van achteren.	Geluid: Voetstappen, geruis (stilte).
27	01:50:45-01:50:48	CU	Joy's gezicht.	Joy: "Jack, can we go?" Geluid: Voetstappen, geruis.
28	01:50:48-01:50:49	MS	Jack gecentreerd, gele stoel ervoor. Bruine muren omringen hem.	Geluid: Geruis, geschuifel.
29	01:50:49-01:50:50	CU	Joy's gezicht.	Geluid: Geruis (stilte).
30	01:50:50-01:50:53	MCU	Jack gecentreerd van achteren, bruine muur.	Geluid: Geschuifel, voetstappen, pianoklank.
31	01:50:53-01:50:58	CU. Pan naar links. ←	Plantenpot, handschoen van Jack.	Jack: "Bye Plant.. Bye Chair number one " Geluid: Voetstappen, aanzwellende piano en vioolmuziek.
32	01:50:58-01:51:01	CU	Joy's gezicht.	Jack: "Bye Chair number two" Geluid: Aanzwellende piano- en vioolmuziek.
33	01:51:01-01:51:04	MLS. Pan naar rechts. →	Joy links, Jack rechts. Bruine muur met afgebladderde tekeningen gecentreerd. Geel nummer 8.	Jack: "Bye Table" Geluid: Aanzwellende piano- en vioolmuziek.
34	01:51:04-01:51:06	MS. Pan ← naar links.	Jack rechts bij de blauwe kast, bruine muur.	Geluid: Voetstappen, aanzwellende piano- en

				violmuziek.
35	01:51:06-01:51:10	MCU	Jack voor de blauwe kast.	Jack: "Bye Wardrobe" Geluid: Aanzwellende piano- en violmuziek, voetstappen.
36	01:51:10-01:51:13	CU	Joy's gezicht.	Jack: "Bye Sink" Geluid: Aanzwellende violmuziek.
37	01:51:13-01:51:19	CU->MCU. Pan naar rechts. Tilt naar → naar → boven.	Roze wasbak, geel nummer 16 erboven, handschoen van Jack.	Geluid: Aanzwellende violmuziek.
38	01:51:19-01:51:21	MCU	Dakraam waar licht doorheen komt, karton eromheen.	Geluid: Aanzwellende violmuziek.
39	01:51:21-01:51:24	CU	Jack's gezicht.	Jack: "Bye bye Skylight" Geluid: Treurige dezelfde violmuziek.
40	01:51:24-01:51:26	CU	Joy's gezicht gecentreerd.	Jack: "Ma say.." Geluid: Dezelfde violmuziek. Voetstappen.
41	01:51:26-01:51:28	MCU	Jack gecentreerd, nummer 16 achter hem, bruine muren.	Jack: "goodbye to Room" Geluid: Dezelfde violmuziek. Voetstappen.
42	01:51:28-01:51:30	CU	Joy's gezicht gecentreerd.	Geluid: Dezelfde violmuziek, één hoge klank.
43	01:51:30-01:51:33	MLS	Joy en Jack links in de deuropening. Rechts bruine muren, nummer 8, gele stoel.	Geluid: Aanzwellende violmuziek.
44	01:51:33-01:51:43	CU	Joy's gezicht gecentreerd. Lippen bewegen: "Goodbye Room"	Geluid: Aanzwellende violmuziek, nu duidelijk harder.
45	01:51:43-01:52:43	LS->XLS. Rising Crane shot.	Links kraan, deel van het blauwe huis. Jack gecentreerd. Rechts bijna de hele schuur met Joy in de deuropening. Langzaam uitzoomend naar een high-angle. Heel veel bomen, schutting, de weg. Joy en	Geluid: Harde viool- en pianomuziek. Langzaam iets zachter, dan weer harder.

			Jack lopen langzaam terug naar de politieauto. De poort wordt achter hen gesloten. Het sneeuwt.	
--	--	--	---	--

Tabel 2 - Scène 2 (sequentieschema B)

Shot	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Wie in beeld	Jack	Jack		Joy	Jack	Joy	Joy	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack
Wie praat er				Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack
Ander geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	
De kleur blauw in beeld	Non-diëgetisch geluid			Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	

Shot	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
Wie in beeld	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack
Wie praat er				Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack	Jack
Ander geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	
De kleur blauw in beeld	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	

Jack	Ander
Joy	(Advocaat/politieagenten/publiek)
Moeder	Onscreen geluid
Leo	Offscreen geluid
Vader	Non-diëgetisch geluid

Vervolg Tabel 2

Shot	61	62	63	64	65	66	67	68
Wie in beeld	purple	purple	purple	orange	purple	orange	purple	purple
	green	green			green		green	green
	orange	orange	purple	orange	orange	purple	orange	orange
Wie praat er				orange		orange	purple	purple
Ander geluid	light blue	light blue	light blue	light blue	light blue		light blue	light blue
De kleur blauw in beeld	dark blue	dark blue	dark blue	dark blue	dark blue	dark blue	dark blue	dark blue

Tabel 3 - Scène 3 (sequentieschema C)

Shot	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Wie in beeld	Jack	Joy	Joy	Joy	Jack	Jack	Jack	Jack	Joy	Jack		Jack	Jack	Jack	Joy	Jack	Joy	Jack	Jack		Jack	Jack	Jack	Joy	Jack	Jack	Joy	Jack	Joy	Jack
Wie praat er	Jack											Jack	Jack	Jack	Joy							Jack	Joy	Jack	Joy	Jack		Joy		
Ander geluid	Onscreen geluid	Offscreen geluid	Onscreen geluid	Offscreen geluid	Onscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid			Offscreen geluid				Onscreen geluid	Offscreen geluid	Onscreen geluid	Onscreen geluid	Offscreen geluid	Onscreen geluid	Offscreen geluid			Offscreen geluid	Offscreen geluid	Onscreen geluid	Offscreen geluid	Onscreen geluid	Offscreen geluid
De kleur blauw in beeld	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	

Shot	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
Wie in beeld		Joy	Joy	Jack	Jack	Jack	Jack		Jack	Joy	Jack	Joy	Joy	Jack	Jack	Jack
Wie praat er		Jack	Jack	Jack		Jack	Jack			Jack	Jack	Jack				
Ander geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid	Offscreen geluid
De kleur blauw in beeld	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid	Non-diëgetisch geluid

Jack
Joy
Ander (politieagenten)
Onscreen geluid
Offscreen geluid
Non-diëgetisch geluid

Bijlage 5 – Verklaring kennisneming plagiaatregels

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk.

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens of verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van teksten van anderen zonder aanhalingstekens en verwijzing (zogenaamd "vertaalplagiaat");
- het parafraseren van teksten van anderen zonder verwijzing. Een parafraze mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

Ik heb bovenstaande definitie van plagiaat zorgvuldig gelezen en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte BA-eindwerkstuk niet schuldig gemaakt heb aan plagiaat.

Tevens verklaar ik dat dit werkstuk niet ingeleverd is/zal worden voor een andere cursus, in de huidige of in aangepaste vorm.

Naam: Femke Sue van Buagt

Studentnummer: 4256654

Plaats: Baxtel

Datum: 18-07-17

Handtekening:

