

Schoppen, Stoten en Stijl:

Scott Pilgrim vs. The Modern Action Film



Bachelor Eindwerkstuk

Willem Frederik Hilhorst

Studentnummer: 5532043

Media & Cultuur – Verdiepingspakket Film

Studiejaar 4, blok 2

Begeleider: Clara Pafort-Overduin

Ingeleverd op 26-1-2018

7777 woorden

Inhoudsopgave:

Abstract:	3
Scott Pilgrim vs. The Expendables	4
De karakterisering van de moderne Hollywood film.	6
Chaos voor de camera	6
Een eigentijdse stijl	6
Devices, Functie en Motivatie	8
Aanpak van de analyse	10
Narratieve context en de actiefilm	12
Intens of intensiefied continuity?	13
Functionerende Stijlkeuzes	16
Onbegrensde kaders	16
Zichtbaar geluid	19
Een lust voor het oog	21
Conclusie.....	24
Bibliografie:	26
Bijlagen.....	28
Cinematics tabellen en grafieken	29
Toelichting Cinematics data:	30
Shotschema vechtsce 7	39
Toelichting Shotschema:	40
Verklaring Intellectueel Eigendom.....	43

Abstract:

In dit onderzoek worden de bijzondere stijlkenmerken in de vechtszenes van de film *Scott Pilgrim vs. The World* (2010) geanalyseerd. Binnen het genre van de Hollywood actiefilm vormt *Scott Pilgrim* een uitzondering door het gebruik van een geheel eigen stijl. Met behulp van een neo-formalistische analyse wordt er gekeken naar de functies van de verschillende stilistische devices en hoe deze door de film zelf worden gemotiveerd. Dit wordt gedaan door de stijl van de film op drie verschillende niveaus te karakteriseren. Het onderzoek begint met een analyse van de narratieve vorm. Hieruit blijkt dat de film een structuur heeft die zowel overeenkomt met klassieke Hollywood actiefilms als verscheidene videogame genres. Vervolgens wordt er door middel van een shotschema analyse onderzocht of er sprake is van intensified continuity of Chaos Cinema in de vechtszenes. Aan de hand van deze analyse wordt er vastgesteld dat de continuïteit bewaard blijft voor de kijker in deze vechtszenes en er dus sprake is van intensified continuity. Als laatste wordt er gekeken naar de functies en motivatie van de devices. De devices worden onderzocht aan de hand van de context waarin ze verschijnen in de film. De motivatie van deze devices wordt bepaald door de vier vormen van motivatie die Kristin Thompson omschrijft. Uit het onderzoek wordt geconcludeerd dat de devices dankzij de narratieve structuur van de film worden gemotiveerd. De film opent met het startscherm van een videogame om aan de kijker duidelijk te maken dat de film veel stilistische devices uit videogames bevat. Deze devices worden voornamelijk op een transtextuele manier gemotiveerd omdat de devices meermaals benadrukken dat de film zowel een stripboekverfilming als een videogame film is.

Scott Pilgrim vs. The Expendables

Op 13 augustus 2010 opende *Scott Pilgrim vs. The World* in de bioscoop. De film, een adaptatie van de populaire stripboekenreeks *Scott Pilgrim* van Bryan Lee O'Malley, had er alles van weg om een grote hit te worden. Met een enorme marketingcampagne tijdens de San Diego Comic Con, een veelgeprezen regisseur in Edgar Wright en een zeer unieke stripboekachtige-filmstijl leek de film alles mee te hebben. Zelfs de recensies waren overweldigend positief, met een vijf-sterren beoordeling van het film magazine *Empire*.¹ Desondanks kwam het grote publiek niet naar de bioscopen. De film draaide slechts acht weken en behaalde een wereldwijde opbrengst van 47 miljoen dollar, onvoldoende om het productiebudget van zestig miljoen terug te verdienen.² Later dat jaar werd de film bestempeld als een van de grote flops van 2010.³

In hetzelfde openingsweekend behaalde *The Expendables* veel meer financieel succes.⁴ Deze actiefilm met een grote cast bestaande uit voornamelijk oudere actie-filmsterren zoals Sylvester Stallone en Dolph Lundgren overlaadt de kijker met actie en stunts tijdens de vechtszenes. Filmwetenschapper Matthias Stork gebruikt de actieszenes van *The Expendables* als een voorbeeld in zijn video-essay *Chaos Cinema: The decline and fall of action filmmaking*.⁵ Hij stelt in dit essay een nieuwe filmstijl vast: *Chaos Cinema*. De kijker wordt in de moderne Hollywood (actie)film overladen met actie, overdrijving en energie. En niet alleen in de actieszenes, maar ook tijdens dialogen en expositie beweegt de camera non-stop en wordt er in een hoog tempo gemonteerd. Bij *Chaos Cinema* is continuïteit voor de kijker niet meer de focus.

Filmwetenschapper David Bordwell ziet dit anders. In zijn essay "A Stylish Style" stelt hij dat de filmstijl van moderne Hollywood films wel degelijk de functie heeft om continuïteit voor de kijker te bewaren. Hij onderzoekt dit door de kenmerken van de moderne Hollywoodfilm te analyseren.⁶ De technieken om continuïteit voor de kijker te bewaren ontstonden in het classical Hollywood en worden volgens hem in moderne Hollywood films juist geïntensifieerd om meer energie over te brengen in de shots.⁷ Toch hebben de geïntensifieerde technieken nog steeds de functie om de kijker de gebeurtenissen in de film goed te laten volgen.

Waar *The Expendables* een typische Hollywood actiefilm is, heeft *Scott Pilgrim vs. The World* een opvallende eigen stijl. In dit onderzoek wil ik gaan kijken hoe de stijl van *Scott Pilgrim* zich verhoudt tot de stijl van de moderne Hollywood actiefilm. Dit zal ik

¹ Empire Online, "Review: Scott Pilgrim vs. The World," aangepast op 25 juli, 2016, <https://www.empireonline.com/movies/scott-pilgrim-vs-world/review/> .

² Box Office Mojo, "Scott Pilgrim vs. The World," <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=scottpilgrim.htm> .

³ Box Office Mojo, "'Gulliver,' 'Persia,' 'Narnia' Rank Among the Big Botches of 2010," geplaatst op 20 januari, 2011, <http://www.boxofficemojo.com/news/?id=3051&p=.htm> .

⁴ Box Office Mojo, "The Expendables," <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=expendables.htm> .

⁵ Matthias Stork, "Chaos Cinema: The decline and fall of action filmmaking," Geplaatst op 22 augustus, 2011. Uitschreven essay in plaats van video-essay geraadpleegd via: <http://www.indiewire.com/2011/08/video-essay-chaos-cinema-the-decline-and-fall-of-action-filmmaking-132832/> .

⁶ David Bordwell, "A Stylish Style" in *The Way Hollywood Tells It* (University of California Press, 2006), 120.

⁷ Bordwell, "A Stylish Style", 119.

bepalen door mij te richten op de functie en motivatie van de stijl in de vechtszenes van de film. Om deze vast te stellen zal ik ten eerste kijken naar de narratieve structuur van de film. Ten tweede zal ik de filmstijl die wordt toegepast onderzoeken. Ten derde zal ik de devices in de vechtszenes analyseren en onderzoeken welke functie deze dienen en hoe ze gemotiveerd worden.

Een belangrijke voetnoot voor dit onderzoek is dat ik mij hierbij niet zal gaan richten op het adaptatieproces van het stripboek naar de film. Hier is al over geschreven door Liam Burke in *The Comic Book Film Adaptation*.⁸ Een vergelijking tussen *Scott Pilgrim*, de stripboeken en videogames is eveneens al besproken door mediawetenschapper Jeff Thoss in zijn essay *Tell it Like a Game: Scott Pilgrim and Performative Media Rivalry*.⁹ Met mijn onderzoek wil ik *Scott Pilgrim vs. The World* als een opzichzelfstaande tekst onderzoeken. Daarom zal ik deze analyse uitvoeren aan de hand van een neo-formalistische filmanalyse zoals omschreven door filmtheoreticus Kristin Thompson in haar boek *Breaking the Glass Armor: Neo-formalist Film Analysis*.¹⁰ Thompson stelt dat de film vanuit zichzelf moet worden bestudeerd, in plaats van door een al bestaande theorie toe te passen op de film.¹¹ Ik ga voor dit onderzoek daarom niet een specifieke theorie ophangen aan de film, maar kijk hoe de functies en motivaties van de vechtszenes in de film door de film zelf worden gemotiveerd.

⁸ Liam P. Burke, *The Comic Book Film Adaptation* (The University Press of Mississippi, 2015).

⁹ Jeff Thoss, "Tell It Like a Game; Scott Pilgrim and Performative Media Rivalry in *Storyworlds across Media; Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan en Jan-Noël Thon (University of Nebraska Press, 2014), 211-229.

¹⁰ Thompson, *Breaking the Glass Armor*.

¹¹ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 7.

De karakterisering van de moderne Hollywood film.

Om te kunnen bestuderen hoe de stijl van *Scott Pilgrim vs. The World* zich verhoudt tot de hedendaagse Hollywood film is het belangrijk om eerst te bepalen hoe de stijl van de hedendaagse Hollywoodfilm gekarakteriseerd wordt.

Chaos voor de camera

Filmwetenschapper Matthias Stork beargumenteert in zijn video essay *Chaos Cinema* dat de hedendaagse Hollywood blockbuster, met name de actiefilm, gekenmerkt wordt door een filmstijl van overmaat en overdrijving die Stork omschrijft als Chaos Cinema.¹² Het doel van de filmstijl is niet om de continuïteit voor de kijker te bewaren, maar het heeft de functie om de zintuigen van de kijker te overladen met actie en verwarring.¹³ Deze verwarring wordt gecreëerd door de snelle montage, special effects en het filmen met handheld camera's. Stork vergelijkt het nieuwe Chaos Cinema met het idee van *Cinema of Attractions*. In de eerste jaren dat film verscheen was het alleen al een beleving om bewegende beelden te zien op het witte doek.¹⁴ Chaos Cinema is niet anders. Het is puur en alleen bedoeld om de kijker naar de bioscoop te lokken met zoveel mogelijk betekenisloze en overweldigende actie.

Een eigentijdse stijl

Bordwell beargumenteert dat de huidige dominerende stijl in Hollywood filmproducties een intensifiëring is van de klassieke Hollywood filmstijl.¹⁵ Deze klassieke Hollywood filmstijl ontstond na 1917 door Amerikaanse filmregisseurs die technieken als crosscutting, de 180-graden regel en establishing shots gebruikten om er voor te zorgen dat de continuïteit voor de kijker bewaard bleef.¹⁶ Dit concept heet continuïteit omdat het de kijker doet begrijpen hoe het verhaal van de film wordt verteld in ruimte en tijd. De moderne Hollywood filmstijl, die opkwam rond de jaren 60, verwerpt niet de regels van classical continuity, maar intensifieert de technieken van deze stijl worden geïntensifieerd.¹⁷ Bordwell onderscheidt vier technieken waarmee filmmakers de klassieke Hollywood filmstijl intensifiëren.

Ten eerste is er de montagesnelheid. Tot aan 1920 werden films gemonteerd met een gemiddelde shot duur van ongeveer vier tot zes seconden per shot. Maar met de introductie van de geluidsfilm werd er veel langzamer ge-cut, met een gemiddelde snelheid van acht tot elf seconden.¹⁸ Vanaf de jaren '60 nam de montagesnelheid toe van acht naar maar liefst drie seconden.¹⁹ Niet alleen vindt er montage tussen scenes plaats,

¹² Matthias Stork, "Chaos Cinema: The decline and fall of action filmmaking," Geplaatst op 22 augustus, 2011, <http://www.indiewire.com/2011/08/video-essay-chaos-cinema-the-decline-and-fall-of-action-filmmaking-132832/> .

¹³ Stork, "Chaos Cinema".

¹⁴ Tom Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde," *Wide Angle*, vol. 8 (1986):63-70.

¹⁵ David Bordwell, "A Stylish Style" in *The Way Hollywood Tells it* (Los Angeles: University of California Press, 2006).

¹⁶ Bordwell, "A Stylish Style", 119.

¹⁷ Bordwell, "A Stylish Style", 120.

¹⁸ Bordwell, "A Stylish Style", 121.

¹⁹ Bordwell, "A Stylish Style", 121.

maar ook binnen dialogen, camerabewegingen en reacties van personages. Om de energie te versterken en de interesse van de kijker te behouden wordt er gecut naar shots met fel licht.²⁰ Deze energiekere en snellere manier van montage is kenmerkend van intensified continuity en de moderne Hollywood filmstijl.

Ten tweede is er het gebruik van extreme lens lengtes. In het klassieke Hollywood waren er een aantal opties mogelijk voor de lens lengtes, variërend van 50mm tot 500mm. Echter werd er vaak per film maar gebruik gemaakt van één vaste lens lengte, met uitzonderingen voor specifieke wide-angle shots. Vanaf de jaren '60 kwam het veel vaker voor om binnen één film te wisselen tussen twee extreme lens lengtes, zoals in *Bonnie and Clyde* (1967) waarbij lenzen van 4.8mm tot 400mm werden gebruikt.²¹ Bij intensified continuity wordt de normale lens lengte van 50mm vermeden en maakt men vooral gebruik van extreme telefoto en extreme wide-angle lenzen.²²

Ten derde omschrijft Bordwell het overheersende gebruik van de close-up. Tussen de jaren '30 en '60 werd het 'master shot', een shot dat de gehele actie van de scene laat zien, gebruikt als het standaard kader voor film. De tussenshots bestonden voornamelijk uit shots die het lichaam van de personages lieten zien vanaf de knieën, ook wel *plan américain* genoemd.²³ Maar door de snellere montage van na de jaren '60 werden deze shots vervangen door *singles*, losse close-ups of medium shots van de acteurs. Door het gebruik van deze singles kan de regisseur niet alleen het tempo van de film opvoeren, maar ook de beste actie van een individuele acteur uitzoeken tijdens de montage.²⁴

Ten vierde is er de aanwezigheid van een actief bewegende camera. Na de introductie van de geluidsfilm is de camera steeds meer gaan meebewegen met behulp van tracking en crane shots.²⁵ Met name dankzij lichtere camera's en stabilisatoren als de steadycam is het bewegende shot dat meerdere personages door verschillende ruimtes volgt, verzaaid geworden. De camera is in de hedendaagse Hollywood film vrijwel altijd in beweging.²⁶ Tijdens dialogen wordt er gebruik gemaakt van een lichte zoom, er wordt gecirkeld rondom een groep mensen aan een eettafel of er wordt gebruik gemaakt van een push-in om te visualiseren dat de hoofdpersonage zich iets realiseert. De voornaamste reden dat er gebruik wordt gemaakt van deze bewegende camera is om, net zoals bij de snelle montage, de scene meer energie te geven.²⁷

Deze vier technieken sluiten elkaar niet uit. Zo gaat het gebruik van de telefoto lens vaak gepaard met het gebruik van close-ups en de snellere montage. Daarnaast zijn er ook veel andere stijlelementen in de moderne Hollywoodfilm zoals het gebruik van

²⁰ Bordwell, "A Stylish Style", 123.

²¹ Bordwell, "A Stylish Style," 127.

²² Bordwell, "A Stylish Style," 128.

²³ Bordwell, "A Stylish Style," 130.

²⁴ Bordwell, "A Stylish Style," 130.

²⁵ Bordwell, "A Stylish Style," 134.

²⁶ Bordwell, "A Stylish Style," 135.

²⁷ Bordwell, "A Stylish Style," 137.

specifieke kleurenschema's, het opvoeren van de actie naar een hoog tempo en slow-motion dat Bordwell als decoratieve accenten omschrijft.²⁸ Concluderend stelt Bordwell dat deze kenmerken individueel of samen gezien kunnen worden als de prominente conventies van de hedendaagse Hollywood-stijl. Deze technieken zorgen voor intensiefied continuity.²⁹

Devices, Functie en Motivatie

Filmwetenschapper Kristin Thompson noemt in haar boek *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* de losstaande elementen – maar dit kan ook een structuur zijn - van een film *devices*.³⁰ Devices kunnen enorm uiteenlopen, van het gebruik van zwarte kleding om de antagonist aan te tonen tot aan het gebruik van een montage om sprongen door tijd en ruimte te maken. Devices kunnen worden geanalyseerd door de concepten van functie en motivatie. Thompson noemt functie het doel dat wordt gediend door de aanwezigheid van een specifiek device. Motivatie is de reden die de film zelf geeft voor de aanwezigheid van een bepaald device.³¹ Verschillende films kunnen dezelfde devices toepassen maar de functies en motivaties verschillen per device. Als we de functie of motivatie van een device willen analyseren, dan moet dit device eerst in de context van de film worden geplaatst. Laat ik daarom kort ingaan op de narratieve vorm van de actiefilm.

Bij genrefilms zijn conventies vaak de ongeschreven norm. Denk maar aan de hoeveelheid auto's die niet willen starten in een horrorfilm op het moment dat een monster een van de personages achtervolgt. Ook actiefilms volgen vaak een vaste structuur bij het vertellen van het verhaal. Schrijver en filmwetenschapper Eric Lichtenfeld omschrijft deze algemene formule in het eerste hoofdstuk van zijn boek *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle and the American Action Movie*.³² Hij stelt dat de narratieve structuur in de actiefilm het doel heeft om de protagonist van gevecht naar gevecht te leiden.³³ Deze structuur valt bij talloze actiefilms terug te vinden zoals *Dirty Harry* (1971), *First Blood* (1982), *Lethal Weapon* (1987) en ook in *Scott Pilgrim vs. The World*. Bij al deze films ligt de vechtsène ten grondslag aan de structuur van de actiefilm. De narratieve functie van de vechtsène in de Hollywood actiefilm is om de protagonist een obstakel te laten overwinnen zodat hij zijn einddoel kan bereiken. Namelijk het verslaan van de antagonist of ander onrecht in zijn wereld.

Als de narratieve functie van de vechtsène voornamelijk structureel is, hoe worden de andere devices dan gemotiveerd vanuit de film? Thompson onderscheidt vier vormen van motivatie. *Compositional motivation* zorgt ervoor dat een device wordt

²⁸ Bordwell, "A Stylish Style," 138.

²⁹ Bordwell, "A Stylish Style," 138.

³⁰ Kristin Thompson. *Breaking the Glass Armor* (Princeton: Princeton University Press, 1988).

³¹ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 15.

³² Eric Lichtenfeld, *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle and the American Action Movie* (Westport, CT: Praeger Publishers, 2004).

³³ Lichtenfeld, *Action Speaks Louder*, 18.

gebruikt dat nodig is voor de constructie van het verhaal. Voornamelijk door het planten van informatie dat de kijker later nodig heeft. Als voorbeeld; een verhaal met een diefstal heeft een reden nodig waarom de diefstal plaatsvindt en een object dat gestolen moet worden. *Realistic motivation* is de verantwoording voor een device waarbij de kijker begrip uit de echte wereld toepast. Als een film zich afspeelt in Londen in de 18^{de} eeuw dan worden de sets, kostuums en rekvisieten realistisch gemotiveerd door aan te sluiten op het tijdperk.³⁴ *Transtextual motivation* gebruikt de conventies van andere kunstwerken om een specifiek device te verantwoorden. Binnen film kan dit refereren naar de conventies van een specifiek filmgenre, zoals de lange opbouw voor een duel in een western. Maar het kan ook refereren naar de conventies van een ander medium, bijvoorbeeld de stijl van *Nosferatu* die verwijst naar het Duits Expressionisme. Ten slotte is er *artistic motivation*, deze vorm van motivatie draagt bij aan de vorm van het kunstwerk. Vaak vindt deze vorm van motivatie plaats in abstracte films die de nadruk leggen op de vorm om op te vallen. Maar een ander voorbeeld is het gebruik van spontane liedjes in vroege geluidsfilms om te benadrukken dat het een geluidsfilm was.³⁵ Deze vier vormen van motivatie hoeven elkaar niet uit te sluiten. Een device kan op meerdere manieren worden gemotiveerd net zoals het ook meerdere functies kan dienen.

Nu ik mijn theoretische kader heb toegelicht is het tijd om mijn methode te bepalen waarmee ik de vechtszenes in de film zal analyseren.

³⁴ David Bordwell, Janet Staiger en Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (Londen: Routledge, 1985), 19.

³⁵ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 15 – 21.

Aanpak van de analyse

Om deze functies en motivaties te kunnen analyseren zal ik kort de narratieve vorm van *Scott Pilgrim vs. The World* analyseren. Hierbij zal ik gaan kijken hoe de film zich verhoudt tot andere actiefilms aan de hand van de eerder besproken actiefilmformule die Eric Lichtenfeld bespreekt in zijn boek *Action Speaks Louder*.³⁶

Nadat ik de vechtszenes in context heb geplaatst, zal ik de stijl van de vechtszenes gaan analyseren. Allereerst wil ik weten of de stijl van *Scott Pilgrim vs. The World* vergelijkbaar is met andere moderne Hollywood (actie)films. Daarom zal ik gaan kijken of de vechtszenes gebruik maken van Chaos Cinema of intensiefied continuity. Om dit te kunnen onderzoeken zal ik de zeven vechtszenes analyseren met behulp van het programma *Cinematics*.³⁷ *Cinematics* is een meetprogramma dat het mogelijk maakt om de hoeveelheid shots, de shotlengte en de gemiddelde shotsnelheid in een film of scene te meten. Aan het einde van de meting worden de gemeten gegevens geüpload naar de *Cinematics* database, waar de data wordt gepresenteerd in een overzichtelijke grafiek.³⁸ In mijn *Cinematics* analyse zal ik twee metingen uitvoeren. De eerste meting is bedoeld om de hoeveelheid shots en de shotlengte te meten. De tweede meting zal ik uitvoeren om de verschillende soorten shots te bepalen die worden toegepast in de vechtszenes. Tijdens deze meting wordt er een onderscheid gemaakt tussen de volgende soorten shots: extreme long shots, long shots, medium long shots, medium shots, medium close-ups, close-ups, extreme close-ups en movement shots. Om de shots van elkaar te onderscheiden heb ik gebruik gemaakt van figuur 1.³⁹ Dit referentiekader wordt

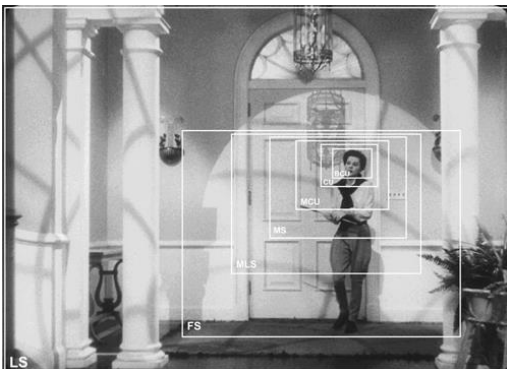


Fig. 1: Mijn referentie om de verschillende soorten shots te onderscheiden.

ook door filmwetenschapper Barry Salt aangehouden voor zijn *Cinematics* analyses en kan ik daarom als een richtlijn aanhouden voor mijn metingen. Het movement shot meet ik op het moment dat er ook maar enige vorm van beweging plaatsvindt in het shot. Dit wordt gemeten voor tilt-shots, crab-shots, crane-shots, pans, tracking shots, zoom ins en zoom outs. Ik zal de bewegende shots niet onderscheiden in dit onderzoek. Om intensiefied continuity vast te

stellen is het belangrijker om naar de toepassing van de bewegende shots te kijken in plaats van naar de hoeveelheid bewegende shots. Ik zal de bewegende shots toelichten in mijn shotschema analyse. Voor een verdere toelichting over de *Cinematics* metingen verwijs ik graag naar de bijlagen van dit onderzoek. Hier zijn ook de grafieken en tabellen van de uitgevoerde metingen terug te vinden.

³⁶ Eric Lichtenfeld, *Action Speaks Louder*, 18.

³⁷ *Cinematics*, Geraadpleegd via: <http://www.cinematics.lv/index.php>.

³⁸ *Cinematics*, "Database," Geraadpleegd via <http://www.cinematics.lv/database.php>.

³⁹ *Cinematics* Measurement Theory, "Barry Salt," Geraadpleegd via <http://www.cinematics.lv/salt.php>.

Na deze metingen zal ik analyseren hoe of er sprake is van de intensified continuity of chaos cinema in de vechtszenes van de film. Dit zal ik doen aan de hand van een analyse van een sequentie in de laatste vechtsène van de film. Met behulp van een shotschema zal ik beschrijven wat er in deze scene gebeurt en daarna bepalen of dit meer in lijn is met de stijlkenmerken die Stork of Bordwell omschrijft.

Vervolgens zal ik de functies van de devices in de vechtszenes analyseren. Dit zijn devices als de framing in de vechtszenes en de visuele invoegingen. Dit zijn de elementen die de stijl van de film bijzonder maken. Tegelijkertijd wil ik ook de motivatie van deze devices bepalen. Dit zal ik doen aan de hand van de verschillende soorten motivatie die Kristin Thompson omschrijft in *Breaking the Glass Armor* en in *The Classical Hollywood Cinema*.⁴⁰ Om de functie en motivatie te kunnen bepalen zullen zowel de narratieve structuur als de filmstijl worden gebruikt.

⁴⁰ Bordwell et al., "The classical Hollywood Cinema".

Narratieve context en de actiefilm

Scott Pilgrim vs. The World maakt vanaf de opening aan de kijker duidelijk dat dit film met veel videogame elementen is. Het logo dat gepaard gaat met de opening van een film is vervangen door een nieuw Universal logo. Het nieuwe logo is in een 8-bit stijl gevisualiseerd (zie figuur 2) en wordt begeleid door een 8-bit uitvoering van het Universal muziekje. Deze 8-bit muziek doet direct denken aan dat het startscherm van videospellen als *The Legend of Zelda* (1986). Door het gebruik van dit logo wordt de kijker, nog voordat er ook maar iets is verteld over het verhaal, de personages of de gebeurtenissen al duidelijk gemaakt dat videogame elementen een grote rol zullen spelen in de film. Deze videogame elementen worden op een expliciete manier toegepast in de gebruikte devices, zoals we later zullen zien. Maar ook de structuur van de film komt overeen met dat van videogames.

De overkoepelende structuur van de Hollywood actiefilm heeft volgens Eric Lichtenfeld altijd een held die probeert om een crimineel element te verslaan aan de hand van een aantal gewelddadige gevechten met zijn vijanden. Deze gevechten escaleren per gevecht en er vindt vaak een reddingsoperatie plaats tijdens het laatste gevecht in een industriële locatie.⁴¹ *Scott Pilgrim vs. The World* kan bijna exact binnen deze narratieve structuur worden geplaatst. Maar als we kijken naar de invulling die *Scott Pilgrim* geeft aan deze vorm, dan komt dit overeen met de structuur van videogames. In het bijzonder dat van twee videogame genres. Het *beat- 'em-up* en het *fighting game* genre. In het *beat- 'em up* genre vecht de speler tegen meerdere golven van vijanden om uiteindelijk de baas te bereiken en te verslaan in een *boss battle*, vaak met als einddoel om een vrouw te redden van deze eindbaas. In *fighting games* vecht de speler in een één op één gevecht tegen een andere speler om te kijken wie er de beste vechter is.⁴² Jeff Thoss beargumenteerd in zijn analyse *Tell It Like a Game* dat *Scott Pilgrim vs. The World* expliciet de structuur van een videogame gebruikt om het verhaal te vertellen dan het stripboek. Het minimale plot in *fighting* en *beat- 'em-up* videogames dient alleen maar als een kader om de gevechten plaats te laten vinden. De film laat veel zijpersonages van het stripboek weg om de focus op de gevechten met de exen te leggen.⁴³ Deze videogame structuur van de film motiveert veel van de stilistische devices. Zoals het gebruik van teksten als 'Reversal', 'Boss Battle' en 'K.O.' tot aan de stilistische vechtstijl van Scott. Voordat ik aan de analyse van deze devices ga beginnen wil ik eerst de filmstijl van *Scott Pilgrim* vaststellen.



Fig.2: Het 8-Bit Universal logo waarmee de film opent. Een verwijzing naar de startschermen van klassieke videogames.

⁴¹ Lichtenfeld, *Action Speaks Louder*, 18.

⁴² Thoss, "Tell It Like a Game," 214.

⁴³ Thoss, "Tell It Like a Game," 217.

Intens of intensified continuity?

In dit deel van de analyse wil ik bepalen wat voor stijl er wordt gebruikt in *Scott Pilgrim vs. The World*. Is er sprake van Chaos Cinema of hebben we hier te maken met intensified continuity? Om deze stijl te kunnen bepalen heb ik geprobeerd om de stijlkenmerken die David Bordwell beschrijft in zijn essay "A Stylish Style" terug te vinden in de vechtszenes van *Scott Pilgrim*.

Ik heb eerst de start en eindtijden van de vechtszenes bepaald. Deze start en eindtijden zijn vooral bedoeld om de vechtszenes zo goed mogelijk in te perken. Veel van de vechtszenes hebben allemaal een ander begin en sommige scènes hebben een lange opbouw voordat het daadwerkelijke gevecht begint. Deze tijden zijn terug te vinden in tabel 1 in de bijlagen van dit onderzoek.

Met mijn eerste Cinematics meting (tabel 2 van de bijlagen) heb ik het totale aantal shots en de shotlengte in de vechtszenes bepaald. De shotlengte in de vechtszenes van *Scott Pilgrim* is nooit langer dan 2.2 seconden, met een gemiddelde shotlengte over de zeven vechtszenes van 1.7 seconden. Er worden in de vechtszenes veel shots gebruikt in een zeer korte tijd. De eerste vechtsce ne maakt in vijf minuten gebruik van maar liefst 146 shots.

In mijn tweede Cinematics meting (tabel 3 in de bijlagen) heb ik mij gefocust op de verschillende soorten shots die er in de vechtszenes worden toegepast. Uit mijn meting is gebleken dat de bewegende shots domineren in de vechtszenes van *Scott*

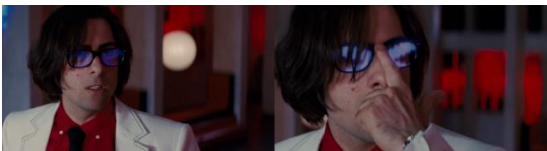


Fig. 3: In veel van de bewegende shots wordt er vanaf een close-up bewogen naar een big of extreme close-up met behulp van een push-in of zoom.

Pilgrim. Alleen in de laatste vechtsce ne worden er meer close-ups gebruikt dan bewegende shots, maar dit heeft vooral te maken met de vele dialogen die plaatsvinden tijdens dit laatste gevecht. Veel van de bewegende shots bewegen naar een close-up toe.

Zoals te zien in figuur 3. Tijdens deze dialoog wordt er

in hetzelfde shot bewogen van een medium naar een big close-up door een combinatie van de acteur die een stap naar voren zet en de camera die meebeweegt door middel van een push in. Er wordt bijna geen gebruik gemaakt van lange afstand shots of *plan am ricains*.

Het laatste kenmerk dat Bordwell omschrijft is het gebruik van extreme lens lengtes. Waar het in de jaren dertig ondenkbaar was om te wisselen van lens binnen een film of scene is dit in het moderne Hollywood van de jaren zestig de ongeschreven norm geworden.⁴⁴ *Scott Pilgrim* is geen uitzondering op deze regel. Als voorbeeld neem ik een korte shotwisseling bij de afronding van het derde gevecht. In het eerste shot, figuur 4, zien we een close-up van de *vegan police*. Door de wazige achtergrond en de focus op de voorste agent kan er worden afgeleid dat er voor dit shot waarschijnlijk gebruik is

⁴⁴ Bordwell, "A Stylish Style," 128.

gemaakt van een telefoto met een extreme lens lengte. Het daaropvolgende shot, figuur 5, is juist een wide-angle shot waarbij de gehele ruimte in beeld is gebracht en de focus stabiel verdeeld is over het gehele beeld.

De kenmerken van intensiefied continuity zijn duidelijk terug te vinden in de vechtszenes van de film. Maar alleen deze kenmerken vertellen ons nog niet of hier sprake is van intensiefied continuity of Chaos Cinema. Om dat te kunnen achterhalen zal



Fig. 4: Een voorbeeld van een extreme close-up die gemaakt is met behulp van een extreme telefoto lens. Let vooral op de niet-gefocuste achtergrond met de tweede agent.



Fig. 5: Het daaropvolgende shot is echter gemaakt met een wide-angle lens. Dit is vooral zichtbaar dankzij de focus die gelijk is over de gehele frame.

ik een reeks opeenvolgende shots analyseren die plaatsvinden in de laatste vechtsène van de film en kijken of er in deze sequentie wordt geprobeerd om voor de kijker continuïteit te behouden. Dit shotschema is terug te vinden in de bijlagen van dit onderzoek.

Deze laatste confrontatie verwijst naar beat-ém-up videogames, waarbij de laatste vijand, ook wel de 'eindbaas', bevochten wordt in meerdere rondes die achtereenvolgend steeds lastiger worden. In deze confrontatie wordt er op ieder moment dat Scott en Gideon's zwaarden kruisen een cut gemaakt naar het volgende shot. Als de zwaarden kruisen ontstaat er een gepixeleerd effect dat de harde cut verbergt. Dit zou kunnen worden gezien als een simpele manier van het creëren van overweldigende chaos en energie zoals Stork stelt in zijn essay over Chaos Cinema. Maar in ieder van deze shots wordt de kijker informatie gegeven zodat de continuïteit bewaart blijft.

Shot 0 dient als het establishing-shot van deze scene. Het laat zien waar de personages zich bevinden op de voor en achtergrond en zet Gideon lijnrecht tegenover Scott voordat hun confrontatie begint. Het eerste shot volgt Scott die met zijn zwaard een klap probeert uit te delen aan Gideon. Gideon pareert deze slag en maakt een draaiende beweging. In het volgende shot volgt de camera deze draai beweging waarmee Gideon twee zwaardslagen van Scott blokkeert. Het daaropvolgende shot maakt Gideon zijn draait af en begint hij zijn de aanval. Scott verdedigt zich tegen deze aanval ook met een draai, waarna Gideon een aanval uitvoert op zijn rug. In shot 6 neemt Scott de houding aan voor deze verdediging. Dit wordt opgevolgd in shot 7 waar een close-up van de aanval en de verdediging te zien is. In dit close-up is de camera

zelfs over de 180 graden lijn gegaan om te benadrukken dat Scott in gevaar is.

Na deze verdediging stappen Scott en Gideon op elkaar af voor een korte verbale confrontatie en Scott wordt daarna in het nauw gedreven. De camera neemt in shot 12 een moment om opnieuw de kijker te herinneren aan de locatie van de andere personages in de ruimte, alvast een waarschuwing voor wat er komen gaat. Dit shot wordt gevolgd door een reactie van Ramona die gevangen is tussen het gevecht van Scott en Gideon. Gideon neemt opnieuw de aanval in shots 14 en 15, maar in shot 16 maakt hij een plotselinge beweging naar rechts. Deze beweging zet door in het volgende shot waarbij Scott en Gideon opeens de volledige ruimte gebruiken, terwijl ze tijdens hun duel naar de top van het podium rennen. Hier wordt opnieuw benadrukt dat Ramona in het nauw is gedreven door dit gevecht, omdat zij bijna het slachtoffer wordt van de zwaarduitwisseling van Scott en Gideon. De camera breekt hier opnieuw de 180-gradenlijn om Scott en Gideon aan te laten komen rennen. Gideon maakt opnieuw een draai in shot 19 en deze draai wordt afgemaakt met een sprong op Scott in shot 20. In dit shot is de camera niet alleen met een licht gedraaid maar wordt de situatie ook vanuit een kikkerperspectief weergegeven. Gideon is hierdoor niet alleen groter in beeld, maar het laat de klap van zijn zwaard des te harder aankomen. De camerabeweging van shot 20 volgt het zwaard van Gideon naar shot 21 en beweegt mee met de val die Scott maakt. Scott kleurt tijdens deze val rood, vergelijkbaar met een videogame personage dat geraakt wordt door een vijand en schade oploopt. Deze shots laten zien dat Scott het gevecht niet in de hand heeft. Dit wordt benadrukt in shot 22 waarbij de camera op dezelfde hoogte als Scott is geplaatst. Scott ligt op de grond en kan geen kant meer op. Gideon torent boven hem uit, als winnaar van de schermutseling en maakt zich klaar om Scott te verslaan in shot 23. In shot 24 wordt opnieuw benadrukt dat Scott geen kant op kan en dat Gideon het gevecht gewonnen heeft. Shot 25 versterkt het verlies van de protagonist door de reactie van Ramona te laten zien die ziet dat haar held het gevecht niet zal kunnen winnen. Gideon laat zijn zwaard vallen om Scott te doden, maar de kijker wordt verrast in shot 27 als de klap wordt gestopt door een ander zwaard. De camera beweegt mee in de richting van Scott's blikveld en laat Knives zien die een uithaal naar Gideon maakt. In shot 29 zien we deze uithaal contact maken vanuit het perspectief van Knives. In dit shot wordt ook bevestigd dat Gideon geraakt is, omdat hij net als Scott kort rood oplicht.

Deze korte aflossing van shots duurt nauwelijks twintig seconden en bestaat uit 29 shots. Dat betekent dat er een ontzettend hoog montagetempo is in de scene. Stork zou deze sequentie waarschijnlijk beschouwen als Chaos Cinema, door het snelle tempo, de bewegende camera en de overlading aan geluidseffecten. Echter is er hier wel degelijk sprake van intensified continuity zoals David Bordwell deze omschrijft. Ieder shot in deze sequentie heeft een duidelijke functie om de kijker het verhaal te laten volgen. Er zijn

voornamelijk close-ups die gefilmd zijn met extreme lenslengtes zoals de close-up van Ramona in shot 25. Maar er is ook een extreme wide-angle lens gebruikt voor het establishing shot en shot 12. De montagesnelheid ligt hoog en de camera beweegt in bijna alle shots mee. De continuïteit wordt bewaard, maar de manier waarop dit wordt gedaan, is door een intensifiëring van de klassieke Hollywood stijlkenmerken.

Functionerende Stijlkeuzes

Scott Pilgrim vs. The World gebruikt veel devices die terugrijpen naar het medium waar het verhaal zijn oorsprong vond, stripboeken. De film ontleent ook veel stijlkenmerken aan videogames, van specifieke geluidseffecten uit games als *the Legend of Zelda* tot aan de structuur van de film als een *fighting game*. Om deze devices gestructureerd te analyseren, heb ik de devices onderverdeeld in drie categorieën. Ik zal kijken naar de functies en motivaties van de framing van de shots in de vechtszenes, de gevisualiseerde geluidseffecten en tenslotte de visuele invoegingen als de iconografie en *motion lines*.

Onbegrensde kaders

In de eerste plaats is er de framing. Wat mij direct opviel tijdens het bestuderen van de vechtszenes is het gebruik van het frame in de vechtszenes. De film is in een standaard aspect ratio van 1.85:1 gefilmd.⁴⁵ Echter verandert het aspect ratio tijdens bepaalde momenten in de vechtszenes van 1.85:1 naar 2.39:1. Meestal gaat dit gepaard met een dramatisch moment, zoals te zien in figuur 7 en 8. Lucas denkt dat hij klaar is met het gevecht. Terwijl hij een pauze neemt om koffie te halen beweegt de camera met hem mee. Als hij off-screen wordt teruggeroepen door Scott, draait de camera met hem mee. Het shot eindigt op Scott, omringd door de stuntacteurs die hij heeft verslagen. Tijdens deze draai verandert het aspect ratio van 1.85:1 naar 2.39:1 om de verrassing dat Scott de stuntacteurs heeft verslagen meer kracht te geven. Dit aspectratio blijft aanhouden totdat Lucas besluit om Scott te bevechten terwijl hij op hem afrent (figuur 9 en 10). Tijdens deze montage verandert het aspect ratio langzaam weer terug naar 1:85 voordat het gevecht wordt hervat (Figuur 10 en 11).

⁴⁵ Internet Movie Data Base, "Scott Pilgrim vs. The World; Technical Specifications," http://www.imdb.com/title/tt0446029/technical?ref=tt_dt_spec.



Fig.6: De camera volgt Lucas die wegloopt van het gevecht. Lucas draait zich om als hij wordt geroepen door Scott.



Fig.7: De camera volgt de blik van Lucas en draait mee naar Scott. Tijdens deze beweging verandert het aspect ratio in hetzelfde shot.



Fig.8: Als reactie gooit Lucas zijn koffie weg en begint hij op Scott af te stormen. Het aspect ratio blijft in 2.39:1.



Fig.9: Scott begint ook af te rennen op Lucas. Het aspect ratio begint hier terug te gaan naar 1.85:1.



Fig.10: De camera knipt terug naar Lucas. Het aspect ratio beweegt nog steeds terug naar 1.85:1



Fig.11: Scott gaat de confrontatie aan met Lucas en blijft op hem afrennen. Het aspectratio is terug gegaan naar de standaard 1.85:1.

Dit is niet het enige framing device dat wordt toegepast in de vechtsceën. Een ander, vaak terugkomend device is het gebruik van een split screen. Tijdens het gevecht met de Katayanagi tweeling is een shot te zien van Scott, waarin hij verbonden is met het monster dat hij en zijn band besturen (figuur 12). Het frame versterkt hier de link tussen Scott en het monster. Het monster wordt gevormd door bliksemschichten die van de band afkomstig zijn. In dit frame worden het monster en Scott van elkaar gescheiden door een bewegende bliksemschicht. De link tussen beiden wordt verder versterkt door het groene oog van Scott, dat niet zijn normale oogkleur is.

In tegenstelling tot de verbinding van personages met behulp van het frame device is er ook de scheiding van personages met specifieke framing devices. Voorafgaand aan de vierde vechtsceën, het gevecht tussen Roxy, Ramona en Scott,



Fig.12: De link tussen Scott en het monster wordt door deze framing versterkt met zowel de groene oogkleur als de bliksemschicht die tussen hen is geplaatst.



Fig. 13: In dit shot wordt niet alleen de framing gebruikt om de reacties van de drie personages te visualiseren maar het staat ook symbool voor de breuk die langzaam tussen Scott en Ramona ontstaat.

ontstaat er een ruzie tussen Scott en Ramona. Hij raakt gefrustreerd dat de exen van Ramona nog zo'n aanwezigheid hebben in haar leven. Tijdens het gevecht keert dit thema van een groeiende breuk tussen Scott en Ramona terug in een shot waarbij de drie personages, letterlijk in scherven, van elkaar worden gescheiden (figuur 13). Er is zelfs een shot dat de reacties van maar liefst vijf personages tegelijk in beeld brengt. In het eerste gevecht tussen Scott en Gideon weet Gideon Scott te verslaan door hem onverwacht in zijn rug neer te steken. Het shot daarna is een reactie van alle vrienden van Scott die in dezelfde ruimte zijn die hem neergestoken zien worden. (Figuur 14). Dit shot visualiseert mogelijk de reactie van de kijker, die onverwacht de protagonist ziet verliezen.

Wat al deze framing devices gemeen met elkaar hebben is dat ze allemaal een functie hebben om de kijker duidelijk te maken wat de relatie is tussen de verschillende personages. De confrontatie tussen Lucas en Scott kan dankzij de framing gezien worden als een escalerend gevecht dat intenser wordt door het veranderende aspect ratio. Scott is verbonden met het monster dat namens hem vecht in het muzikale gevecht met de Katayanagi tweeling. De breuk tussen Ramona en Scott wordt gevisualiseerd door de scherven met hun reflectie. En de reactie van Scott's vrienden op zijn onverwachte dood is niet alleen bedoeld om ieders reactie in één shot te weergeven, maar heeft ook de functie om informatie aan de kijker te geven. Het laat zien wie er naast Scott en Gideon nog meer in dezelfde ruimte aanwezig zijn.



Fig.14: Een reactieshot van alle personages op het moment dat Scott wordt doodgestoken in de eennalaatste vechtsceen.

Dus als dat de functies zijn van dit framing device, hoe wordt dit device dan gemotiveerd? Als we dit beschouwen aan de hand van de soorten motivatie die Kristin Thompson onderscheidt dan is hier voornamelijk sprake van *compositional motivation*. De framing devices worden gebruikt om de geplante informatie, de relatie tussen de verschillende personages, opnieuw duidelijk te maken aan de kijker. Zowel de

antagonistische relatie tussen Scott en Lucas als de breuk tussen Ramona en Scott. Er kan ook gesproken worden van *transtextual motivation*. Deze devices worden eveneens gemotiveerd door te verwijzen naar de stijl van een ander medium, namelijk dat van stripboeken. Hoewel dit framing device de nadruk legt op de eigen vorm, is hier geen sprake van *artistic motivation*. Het framing device in het gevecht van Lucas en Scott is een device dat juist niet probeert om de aandacht van de kijker te trekken. Als het aspectratio terug verandert van 2.39:1 naar 1.85:1 wordt dit op een subtiele manier uitgevoerd.

Zichtbaar geluid

In de tweede plaats zijn er de gevisualiseerde geluidseffecten die steeds weer in de film terugkomen. In de muzikale opening van de film wordt dit device al direct toegepast zodat de kijker vanaf het begin al op de hoogte is van de aanwezigheid van dit device (figuur 15). Het device wordt doorgezet tijdens de rest van de film, maar wordt pas echt benadrukt tijdens de eerste vechtsce ne tussen Scott en Matthew



Fig.15: In het openingsnummer van de film worden de gevisualiseerde geluidseffecten al direct toegepast om de kijker er bekend mee te maken.

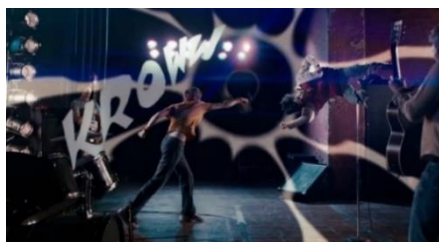


Fig.16: De eerste klap die wordt uitgedeeld in het gevecht tussen Scott en Matthew. Het geluidseffect en de bliksemlijnen versterken de impact van de stoot.

Patel. Met een grote 'KROWW' versterkt het visuele geluidseffect het hoorbare geluidseffect van de impact van de klap die Scott uitdeelt aan Matthew (zie figuur 16). Vrijwel alle belangrijke geluidseffecten van de film worden ondersteund met behulp van deze iconografie. De stijl van de iconografie komt ook overeen met het type geluidseffect dat hoorbaar is. De 'KROWW' is scherp getekend en is uitgestrekt bij Scott op de plaats waar de impact van de stoot het meest hoorbaar is.

Niet alle geluidseffecten zijn op dezelfde manier geanimeerd of gevisualiseerd.

Aan het einde van het derde gevecht verliest Todd zijn veganistische superkrachten. Hierdoor verliest hij ook zijn rechtopstaande haar dat hij krijgt op het moment dat hij deze superkrachten gebruikt. Zijn haar zakt als een hoopje in elkaar en gaat gepaard met een licht sissend geluid. De audio wordt gevisualiseerd door een beschrijvende tekst van wat er met zijn haar gebeurt, "sag".

(Figuur 17) De letters hebben dezelfde kleur als de straal waarmee Todd net beschoten is (zie figuur 5) en de animatie van de tekst verdampt tegelijk met het geluid dat wordt gefaded in de geluidsmix. Ook hier heeft de gevisualiseerde tekst zowel een descriptieve als een narratieve functie. Het legt de focus op het verlies van de krachten van Todd. Hij is volledig onschadelijk gemaakt door het verliezen van zijn superkrachten en niets staat Scott meer in de weg om hem te verslaan.



Fig.17: Nadat Todd zijn superkrachten verliest zakt ook zijn haar in met een licht sissend geluid.



Fig. 18: Een screenshot van het fictieve spel "Ninja Ninja Revolution", dat Scott en Knives spelen tijdens de eerste date die te zien is in de film.



Fig. 19: Tijdens het laatste gevecht met Gideon keert het visuele motief terug dat eerder te zien was in *Ninja Ninja Revolution*. De visuele elementen worden gebruikt om de kijker te herinneren aan het vechtspel dat gespeeld werd in het begin van de film.

Het laatste type gevisualiseerde geluidseffect dat ik wil bespreken zijn de specifieke videogame geluiden. Er zijn veel geluidseffecten uit videogames als *Sonic The Hedgehog* (1991) en *The Legend of Zelda* hoorbaar in de film. Dit zijn leuke referenties voor spelers van deze videogames, maar in de vechtszenes wordt er maar één videogame geluidseffect gevisualiseerd. Dit gebeurt tijdens het laatste gevecht tussen Scott, Knives en Gideon. Hierbij wordt een specifiek geluidseffect gevisualiseerd dat eerder in de film is getoond. In een montage van dates die Scott en Knives aan het begin van de film hebben, spelen ze samen in een arcadehal een ninja videogame genaamd *Ninja Ninja Revolution*. Een parodie op het dansspel *Dance Dance Revolution*. In deze game worden de bewegingen die Scott en Knives maken, weergegeven op het scherm met grote letters en een voice-over die de bewegingen van de spelers beoordeelt (figuur 18). Tijdens de vechtsène met Gideon vechten Scott en Knives samen zoals ze dat ook deden in *Ninja Ninja Revolution*. Hierbij neemt de scene letterlijk de beelden van het arcadespel over (zie figuur 19). De gevisualiseerde geluidseffecten worden ondersteund door een voice-over, waardoor dit gevecht vrij letterlijk verandert in een videogame gevecht. De visualisatie van de geluidseffecten en andere elementen dienen allemaal de narratieve functie om Gideon te bestempelen als de laatste vijand die Scott moet verslaan. Het is daarom toepasselijk dat Scott hem bevecht als de laatste baas in een videogame, met alle stijlkenmerken van dien. Zijn status als videogame 'eindbaas' wordt benadrukt door de levensbalk onderin het beeld. Gideon is de enige van de slechte exen die over een levensbalk beschikt, wat suggereert dat hij belangrijker is dan de andere exen. Deze levensbalk ondersteunt ook de visuele geluidseffecten, want naast de beoordeling van de voice-over laat de levensbalk zien dat de klappen die Scott en Knives uitdelen wel degelijk effect hebben op Gideon.

De visualisatie van de geluidseffecten dient meerdere functies in de vechtszenes van *Scott Pilgrim vs. The World*. Niet alleen draagt het bij aan de bijzondere stijl van de film, maar het versterkt ook de klappen, actie en andere handelingen in de film. Ook wordt deze vorm, net zoals de framing, op een transtextuele wijze gemotiveerd. De



Fig. 20: In de confrontatie tussen Matthew en Scott verschijnt een korte ren-montage waarbij Matthew op Scott afrent. Zijn beweging wordt benadrukt met visuele lijntjes aan de rechterzijde van de frame.

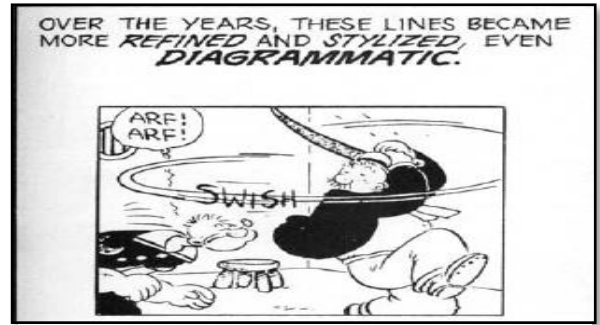


Fig. 21: Een illustratie uit het boek 'Understanding Comics' van Scott McCloud. Deze illustratie laat de toepassing van motion lines zien in stripafbeeldingen.

typografie van de geluidseffecten varieert afhankelijk van de context waarin de geluidseffecten geplaatst worden, maar doet altijd terugdenken aan zowel het lettertype van stripboeken als videogames. Maar de gevisualiseerde geluidseffecten in de laatste confrontatie met Gideon zijn meer in lijn met *compositional motivation*. De informatie van deze geluidseffecten is al in het begin van de film bij de kijker geplant door de eerste date van Scott en Knives. De 'payoff' van deze kennis vindt plaats in de laatste scene om aan de kijker duidelijk te maken dat Scott en Knives weer samen kunnen werken als een team. Dit stelt hen ertoe in staat om Gideon te verslaan.

Een lust voor het oog

Ten slotte zijn er afwisselende visuele invoegingen in de vechtszenes die veel verschillende functies hebben. Ik zal mij kort richten op de twee meest voorkomende soorten visuele elementen.

De bewegingen in de vechtszenes worden vanaf de eerste scene al direct ondersteund door een visuele invoeging. In de vechtsce ne tussen Scott en Matthew Patel krijgen is een korte ren-montage te zien waarbij Matthew op Scott op afstormt. Matthew's benen en beweging worden aan de randen van het frame ondersteunt met deze lichte streepjes, die de nadruk leggen op de beweging die hij maakt (figuur 20). Deze streepjes hebben veel weg van de visualisatie van bewegingen in stripboekafbeeldingen. Striptekenaar en schrijver Scott McCloud noemt in zijn boek *Understanding Comics* deze lijntjes *motion lines*. Deze lijntjes waren in het begin bedoeld om de beweging van een bewegend object te visualiseren voor de lezer, maar werden gaandeweg zo stilistisch dat ze een veel grotere aanwezigheid kregen in (Amerikaanse) stripverhalen.⁴⁶ De visualisatie van de bewegingen die Matthew maakt in figuur 20 van *Scott Pilgrim* is bijna exact hetzelfde als de motion lines die McCloud omschrijft (zie figuur 21).⁴⁷ En in dit geval dient het ook dezelfde functie. In plaats van een simpele aanloop voor het rennen is dit shot zo gestileerd om de beweging te benadrukken en meer kracht te geven. De motion lines bewegen zelf ook in deze shots waardoor er een

⁴⁶ Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art* (New York: Kitchen Sink Press, 1993), 111.

⁴⁷ Afbeelding via McCloud, *Understanding Comics*, 111.

extra dynamiek wordt gegeven aan het shot. De energie springt ervan af, terwijl het shot zelf vooral bestaat uit een perspectief-verandering van Matthew die Scott bereikt. De lijntjes hebben een volledig eigen aanwezigheid zoals McCloud omschrijft. Deze lijntjes hebben niet dezelfde functie als in een stripboek, omdat beweging in film geregistreerd wordt door de camera tijdens de opnames. Deze stilistische keuze is dus gemaakt om de beweging te benadrukken voor de kijker en de stripboekstijl van de film opnieuw te bevestigen.

Naast de eerder besproken visuele geluidseffecten zijn er ook andere teksten te zien in de vechtszenes. Deze teksten zijn woorden als 'Fight!' 'K.O.' en de score die te zien is nadat Scott een van de slechte exen heeft verslagen. De teksten zijn allemaal in veelal dezelfde stijl gevisualiseerd met een strak en modern ogend lettertype. Bij al deze woorden lopen er ook verticale lijnen door de tekst. Alsof de tekst wordt weergegeven door een oude beeldbuis. Veel van deze woorden zijn kenmerkend van klassieke vechtsporten als *Street Fighter II* (1987) en *The King of Fighters* (1994). De vechtszenes zelf haken al vaak terug op deze videogame kenmerken, zoals het begin van een gevecht in *Street Fighter* en een knock-out in *The King of Fighters* (zie figuur 22 t/m 25). De gebruikte woorden hebben een vrij letterlijke functie om aan te duiden wanneer een gevecht begint, wie er tegen wie gaat vechten en wanneer de tegenstander verslagen is.

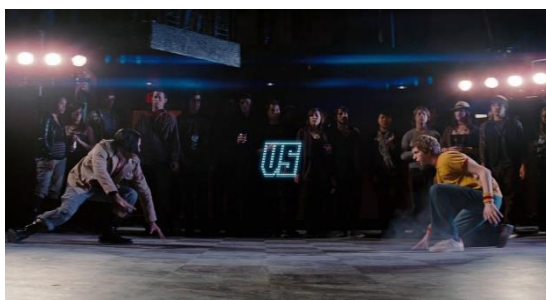


Fig.22: Nadat Scott de eerste klappen heeft uitgedeeld eindigt hij recht tegenover Matthew in een shot wat gebaseerd is op klassieke 2D-vechtspellen als *Street Fighter*.

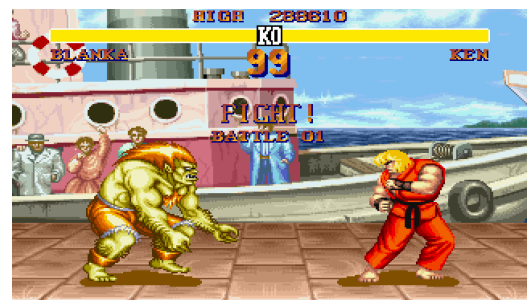


Fig. 23: De startpositie van een gevecht uit de vechtgame *Street Fighter 2*, wat de twee vechters recht tegenover elkaar plaatst voordat het gevecht begint.



Fig. 24: Zodra Scott Matthew verslaat eindigt het gevecht met een typische vechtgame Knock-Out.



Fig. 25: Zodra een van de vechters verliest, is er een Knock-Out te zien op het scherm. In dit geval komt de K.O. uit de game *King of Fighters*.

Dit komt overeen met de functie van de woorden in een videogame vechtspel zoals *Street Fighter*. De spelers kunnen de personages pas bewegen zodra het startschot, 'Fight!', is gegeven. In *Scott Pilgrim* worden er al wel klappen uitgedeeld voordat het gevecht echt begonnen is met een startschot, maar dit heeft een narratieve functie. Het zorgt ervoor dat de kijker weet dat *Scott* op het punt staat om een gevecht te beginnen en dat zodra het startschot wordt gegeven, het gevecht echt losbarst. Het gevecht komt pas tot een einde zodra Scott de score heeft ontvangen voor het verslaan van de ex. De score die Scott ontvangt aan het einde van elke gevecht heeft ook een functie. Met deze score wordt bijgehouden hoeveel exen Scott inmiddels al heeft verslagen. Voor elke verslagen ex krijgt hij het nummer van de ex in duizend aan punten, voor Roxy 4000 en voor de Katayanagi tweeling 6000 punten (zie figuur 26). De visuele invoegingen worden dus niet alleen maar gebruikt om de stijl van de film overeen te laten komen met videogames, maar dienen ook allemaal een functie om de kijker informatie te geven over het verloop van de gevechten.

Voor de motivatie van al deze devices is er ook voornamelijk sprake van *transtextual motivation*. De reden voor deze stijlkeuzes wordt gemotiveerd door de kenmerken van het medium videogames zoals de score, levensbalk en woorden als 'K.O.' en 'vs.'. Maar voor de vechtscène met Gideon kan er wederom gesproken worden van *compositional motivation*. De informatie die in het begin van de film geplant is voor de kijker wordt hier gebruikt om de stijlkeuze direct te motiveren.



Fig. 26: Scott ontvangt aan het einde van elke gevecht een aantal punten voor het verslaan van de exen. Deze score is op een vergelijkbare manier gevisualiseerd als de K.O. met horizontale lijnen om het beeldscherm van een oude beeldbuis televisie te simuleren.

Conclusie

Concluderend wordt de bijzondere stijl van *Scott Pilgrim vs. The World* op drie verschillende niveaus gekarakteriseerd.

Als eerste is er de overkoepelende narratieve structuur. Deze sluit de structuur aan op de narratieve vorm van andere moderne Hollywood actiefilms, maar komt ook overeen met die van *fighting* en *beat- 'em-up* videogames zoals Jeff Thoss beschrijft.⁴⁸ De narratieve structuur motiveert zowel de vechtszenes in de film als de videogame devices die worden toegepast in deze vechtszenes.

Ten tweede is er het stilistische niveau van de film. Matthias Stork stelt dat de moderne Hollywood actiefilm alleen maar de functie heeft om de kijker te overladen en desoriënteren met actie en beweging. De Chaos Cinema van de moderne Hollywood actiefilm zou geen belang hebben bij het creëren en behouden van continuïteit voor de kijker.⁴⁹ In *Scott Pilgrim* is er wel degelijk sprake van continuïteit in de vechtszenes. Deze vorm van continuïteit komt overeen met wat David Bordwell omschrijft als intensified continuity. De klassieke technieken om continuïteit voor de kijker te bewaren zijn nog steeds aanwezig maar worden geïntensifieerd en tot in het extreme toegepast.⁵⁰ In de vechtszenes van *Scott Pilgrim* overheersen de camerabewegingen, close-ups, shots met extreme lenslengtes en de snelle montage, maar deze dienen nog steeds de continuïteit zoals is gebleken uit mijn shot voor shot-analyse van de laatste confrontatie tussen Scott en Gideon.

En ten slotte is er het niveau van de visuele effecten in de film zoals de gevisualiseerde geluidseffecten en framing devices. Deze elementen zorgen ervoor dat de stijl in *Scott Pilgrim* zo opvalt. De kijker wordt vanaf de opening van de film al bewust gemaakt van deze devices. Met een 8-bit logo van Universal verwijst de film actief naar het medium van videogames en motiveert het stijlkeuzes die hier later in de film naar terug verwijzen. Er wordt gebruik gemaakt van een framing device om hem niet alleen te informeren hoe de personages zich tot elkaar verhouden, maar ook om de kijker bewust te maken dat de film een stripboekverfilming is. Andere devices haken hier eveneens op in. De gevisualiseerde geluidseffecten versterken de geluidsmix van de film, maar geven de film ook direct de vorm van een stripboek. Kenmerkende elementen uit de stripboekstijl zoals de motion lines versterken de stoten en schoppen die de personages maken. Deze devices zijn transtextueel gemotiveerd en benadrukken dat de film een stripboekadaptatie is. Andere devices zoals het videogame gevecht tussen Scott, Knives en Gideon worden op een compositionele manier gemotiveerd door actief te verwijzen naar de eerder getoonde fictionele game *Ninja Ninja Revolution*.

Hoewel ik achter mijn bevindingen en conclusie sta voor dit onderzoek vind ik het

⁴⁸ Thoss, "Tell It Like a Game," 217.

⁴⁹ Stork, "Chaos Cinema".

⁵⁰ Bordwell, "A Stylish Style," 119.

jammer dat ik voor dit onderzoek mij vooral heb gericht op de zeven vechtszenes in de film. Deze inperking was weliswaar noodzakelijk voor de omvang van het onderzoek, maar hierdoor heb ik helaas een groot deel van de film buiten beschouwing moeten laten. De stilistische devices komen het duidelijkste naar voren in de vechtszenes, maar de andere toepassingen van deze devices in de film zijn ook zeer creatief en geven meer diepgang aan de verschillende personages.

Het is opvallend dat in de acht jaar sinds *Scott Pilgrim* er weinig andere pogingen zijn gedaan om stripboekverfilmingen te maken met een stijl die actief terugverwijst naar stripboeken. Hier en daar is er wel een incidentele verwijzing zoals in *The LEGO Batman Movie* (2017), waarbij er grote stripboek tekstballonnen verschijnen in het laatste gevecht van de film. Ook *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) lijkt een stripboekstijl toe te passen in de film (zie figuur 27). Hoewel het op het moment van schrijven nog niet duidelijk is of dit een effect voor de trailer is, of dat deze stijl ook in de film zelf terug zal zijn te vinden. Deze voorbeelden zijn beiden animatie-stripboekverfilmingen, waar een stripboek-filmstijl zich mogelijk beter aan toe leent. In alle Marvel live-action stripboekverfilmingen wordt er nooit stilistisch verwezen naar de stripboeken waar de personages in de film op zijn gebaseerd. Zou het financieel falen van *Scott Pilgrim vs. The World* de reden zijn dat deze stijl niet wordt toegepast in andere stripboekverfilmingen? Of is *Scott Pilgrim* het enige verhaal dat zich goed leent voor deze stijkenmerken in een live-action film? Deze vragen zouden de basis vormen voor een vervolgonderzoek naar *Scott Pilgrim* en de stijl van de hedendaagse stripboekverfilming. *Scott Pilgrim vs. The World* verloor in 2010 het gevecht tegen *The Expendables* voor de box-office. In tegenstelling tot *The Expendables* is *Scott Pilgrim vs. The World* een Hollywood Actiefilm met een stijl en verhaal als geen ander. Of zoals Helen O'hara, recensent van het filmtijdschrift *Empire* schreef in 2010: "This is not a film of style over substance but a film about taking responsibility, learning to see the effects your own actions have on others, and ultimately growing up. It's that coming-of-age story that ultimately makes *Scott Pilgrim* work, and it is that that will make it resonate long after the dazzle of its innovative filmmaking has faded."⁵¹ Na dit onderzoek durf ik met zekerheid te zeggen, de innovatie van *Scott Pilgrim* is nog steeds niet vervaagd.



Fig. 27: Een frame uit een actiescene van de trailer van *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018). Een animatie stripboekverfilming die een stripboekstijl lijkt toe te passen in de actiescenes.

⁵¹ Empire Online, "Review: *Scott Pilgrim vs. The World*," aangepast op 25 juli, 2016, <https://www.empireonline.com/movies/scott-pilgrim-vs-world/review/>.

Bibliografie:

Bordwell, David. "A Stylish Style." in *The Way Hollywood Tells it*, door David Bordwell, 117-189. Los Angeles: University of California Press, 2006.

Bordwell, David, Janet Staiger en Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Londen: Routledge, 1985.

Box Office Mojo. "Scott Pilgrim vs. The World."
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=scottpilgrim.htm> .

Box Office Mojo. "'Gulliver,' 'Persia,' 'Narnia' Rank Among the Big Botches of 2010."
Geplaatst op 20 januari, 2011. <http://www.boxofficemojo.com/news/?id=3051&p=.htm> .

Box Office Mojo. "The Expendables."
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=expendables.htm> .

Cinematics. Geraadpleegd via: <http://www.cinematics.lv/index.php> .

Cinematics. "Database." Geraadpleegd via <http://www.cinematics.lv/database.php> .

Cinematics Measurement Theory. "Barry Salt." Geraadpleegd via
<http://www.cinematics.lv/salt.php> .

Burke, Liam P. *The Comic Book Film Adaptation*. The University Press of Mississippi, 2015.

Empire Online. "Review: Scott Pilgrim vs. The World." Voor het laatste aangepast op 25 juli, 2016. <https://www.empireonline.com/movies/scott-pilgrim-vs-world/review/> .

Grey, Ian. "Grey Matters: The art of Chaos Cinema." Geplaatst op 26 augustus 2011.
<http://www.indiewire.com/2011/08/grey-matters-the-art-of-chaos-cinema-132825/> .

Gunning, Tom. "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." *Wide Angle*, vol. 8 (1986):63-70.

Heron, Ambrose. "Chaos Cinema and the Rise of the Avid." Geplaatst op 23 augustus 2011. <http://www.filmdetail.com/2011/08/23/agents-of-chaos-cinema-shaky-cam-avid-quick-mtv-editing/> .

Internet Movie Data Base. "Scott Pilgrim vs. The World; Technical Specifications." http://www.imdb.com/title/tt0446029/technical?ref=tt_dt_spec .

Lichtenfeld, Eric. *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle and the American Action Movie*. Westport, CT: Praeger Publishers, 2004.

McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Kitchen Sink Press, 1993.

Nye, Scott. "Chaos Cinema, Abstract Painting, and Sforzandos." Geplaatst op 25 augustus 2011. <http://www.railoftomorrow.com/2011/08/chaos-cinema-abstract-painting-and.html> .

Scott Pilgrim vs. The World. Geregisseerd door Edgar Wright. 2010. Universal Pictures International Entertainment, 2010. Blu-Ray Disc.

Stork, Matthias. "Chaos Cinema: The decline and fall of action filmmaking." Geplaatst op 22 augustus, 2011. <http://www.indiewire.com/2011/08/video-essay-chaos-cinema-the-decline-and-fall-of-action-filmmaking-132832/> .

Stork, Matthias. "Chaos Cinema, Part 3; Matthias Stork addresses his critics." Geplaatst op 9 december 2011. <http://www.indiewire.com/2011/12/video-essay-chaos-cinema-part-3-matthias-stork-addresses-his-critics-132624/> .

Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor*. Princeton: Princeton University Press, 1988.

Thoss, Jeff. "Tell It Like a Game; Scott Pilgrim and Performative Media Rivalry." In *Storyworlds across Media; Toward a Media-Conscious Narratology*, samengesteld door Marie-Laure Ryan en Jan-Noël Thon, 211-229. University of Nebraska Press, 2014.

Bijlagen

Cinematics

tabellen

en

grafieken

Toelichting Cinematics data:

In dit deel van de bijlagen vindt u de metingen die ik heb uitgevoerd met behulp van Cinematics. Voor mijn Cinematics analyses heb ik besloten om per vechtsène zowel een meting in de *simple mode* als in de *advanced mode* uit te voeren. In de *simple mode* is het alleen maar mogelijk om de hoeveelheid shots en de shotlengte te meten. Er wordt binnen deze mode geen onderscheid gemaakt tussen de verschillende soorten shots. Daarnaast is er de *advanced mode* waarin het programma de mogelijkheid geeft om acht verschillende soorten shots te meten. De meting in de *simple mode* is bedoeld om de shots te tellen en de shotlengte te meten. Dit zou, theoretisch gezien, ook gemeten kunnen worden in de *advanced mode*, maar vanwege het hoge tempo heb ik besloten om tijdens de *advanced mode* meting de vechtsènes op een langzamere snelheid af te spelen. Op deze manier had ik alle tijd om te bepalen wat voor soorten shots er worden gebruikt in de vechtsènes

De Cinematics metingen bestaan uit vier tabellen en de bijbehorende grafieken uit de Cinematics database. Per meting zijn er twee grafieken. De eerste is wit van kleur en is het resultaat van de eerste meting die uitgevoerd is met behulp van de '*simple*' mode. In deze grafieken zijn ook de ASL, MSL, LEN, NoS, MAX en MIN af te lezen die ik heb gebruikt voor mijn tabellen. Tabel 2 presenteert de data van deze grafieken in makkelijk leesbaar overzicht.

De gekleurde grafieken zijn gemaakt na de tweede meting in Cinematics met behulp van de '*advanced*' mode. Hierbij staan de kleuren voor de verschillende soorten shots die worden gebruikt in de vechtsènes. De legenda hiervoor vindt u hieronder in figuur B-1. Wederom benadruk ik hierbij dat de gemeten shotlengtes verwaarloosbaar zijn bij de metingen uit de *advanced mode* omdat de film tijdens deze meting is afgespeeld op een langzamere snelheid dan gebruikelijk. Deze grafiek is puur en alleen bedoeld om met behulp van de kleuren de verschillende soorten shots te onderscheiden. De gevonden data van deze meting is overzichtelijk uitgewerkt in tabellen 3 en 4.

Legenda voor de metingen in de grafieken en tabellen:

ASL: De gemiddelde shotlengte.
MSL: De mediaan van de shotlengte.
NoS: Totaalaantal shots.
MAX: Het langst durende shot.
MIN: Het kortste shot.
XLS: Extreme Long Shot.
LS: Long Shot.
MLS: Medium Long Shot.
MS: Medium Shot.
MCU: Medium Close-up.
CU: Close-up.
XCU: Extreme Close-up.
Movement: Een shot dat beweging bevat.

Tabel 1:	STARTTIJD:	EINDTIJD:	TOTALE DUUR SCENE:
Vechtsène 1: Matthew Patel	30:50	35:27	4:37
Vechtsène 2: Lucas Lee	47:21	51:01	3:40
Vechtsène 3: Todd Ingram	1:08:05	1:11:15	3:10
Vechtsène 4: Roxanne Richter	1:15:08	1:17:55	2:47
Vechtsène 5: Katayanagi Tweeling	1:23:41	1:24:24	0:43
Vechtsène 6: Gideon Graves	1:33:00	1:36:27	3:27
Vechtsène 7: Gideon Graves - Rematch	1:40:50	1:44:11	3:21

Tabel 1: De tijdmarkeringen waarop de vechtsènes beginnen in de film volgens mijn Cinematics metingen.

Tabel 2:	ASL	MSL	NoS	MAX	MIN	Duur scene
Vechtscene 1	1.9	1.2	146	40.6	0.1	4:37
Vechtscene 2	2.2	1.5	99	26.1	0.3	3:40
Vechtscene 3	2.1	1.4	92	16.7	0.5	3:10
Vechtscene 4	1.5	1.1	111	6.7	0.5	2:47
Vechtscene 5	1.2	1	37	4	0.5	0:43
Vechtscene 6	1.8	1.2	110	18.2	0.2	3:27
Vechtscene 7	1.3	0.8	153	13.4	0.1	3:21

Tabel 2: De gemeten gegevens van de vechtscenes in *Scott Pilgrim vs. The World* met behulp van de *Simple* mode in Cinematics.

Tabel 3:	XLS	LS	MLS	MS	MCU	CU	XCU	Movement	Totale NoS
Vechtscene 1	7	9	9	4	14	28	10	107	188
Vechtscene 2	4	1	3	2	7	10	3	72	102
Vechtscene 3	4	0	8	6	4	21	7	46	96
Vechtscene 4	1	3	9	4	3	28	7	79	134
Vechtscene 5	5	0	0	1	2	9	5	22	44
Vechtscene 6	1	2	2	0	7	34	6	76	128
Vechtscene 7	3	3	14	13	9	81	6	67	196

Tabel 3: De gemeten gegevens van de vechtscenes in *Scott Pilgrim vs. The World* met behulp van de *Advanced* mode in Cinematics.

Tabel 4:	XLS	LS	MLS	MS	MCU	CU	XCU	Movement
Vechtscene 1	3,7%	4,8%	4,8%	2,13%	7,4%	14,9%	5,32%	56,9%
Vechtscene 2	3,9%	0,98%	2,94%	1,96%	6,86%	9,8%	2,94%	70,58%
Vechtscene 3	4,17%	0%	8,33%	6,25%	4,17%	21,88%	7,29%	47,92%
Vechtscene 4	0,75%	2,24%	6,72%	2,98%	2,24%	20,9%	5,22%	58,95%
Vechtscene 5	11,37%	0%	0%	2,27%	4,55%	20,45%	11,37%	50%
Vechtscene 6	0,78%	1,56%	1,56%	0%	5,47%	26,56%	4,7%	59,4%
Vechtscene 7	1,53%	1,53%	7,14%	6,63%	4,6%	41,33%	3,06%	34,18%

Tabel 4: De percentages van de hoeveelheid soorten shots die worden toegepast in de vechtscenes. De hoogste percentages per vechtscene zijn met groen gemarkeerd, gevolgd door de op één na meest voorkomende shots, die met een gele kleur zijn gemarkeerd.

Color	XLS	LS	MLS	MS	MCU	CU	XCU	Movement
-------	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----------

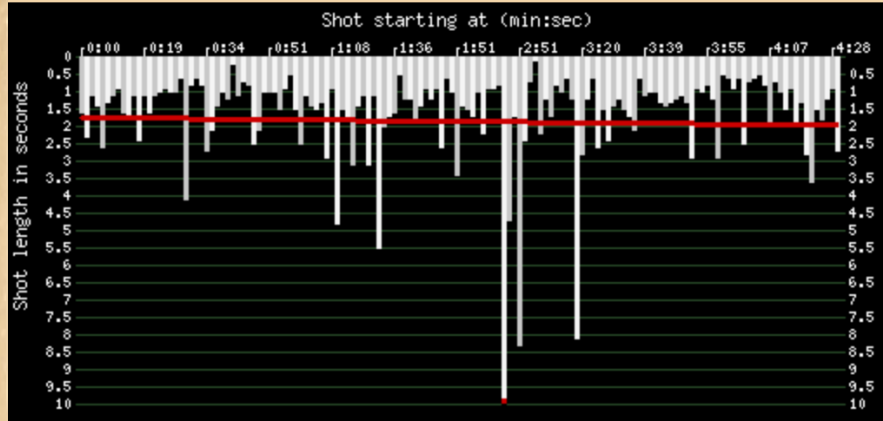
Fig. B-1: Voor het aflezen van de *advanced* mode grafieken worden de volgende kleurcoderingen gebruikt om de verschillende soorten shots van elkaar te onderscheiden.

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD - FIGHT SCENE 1 - (2010)

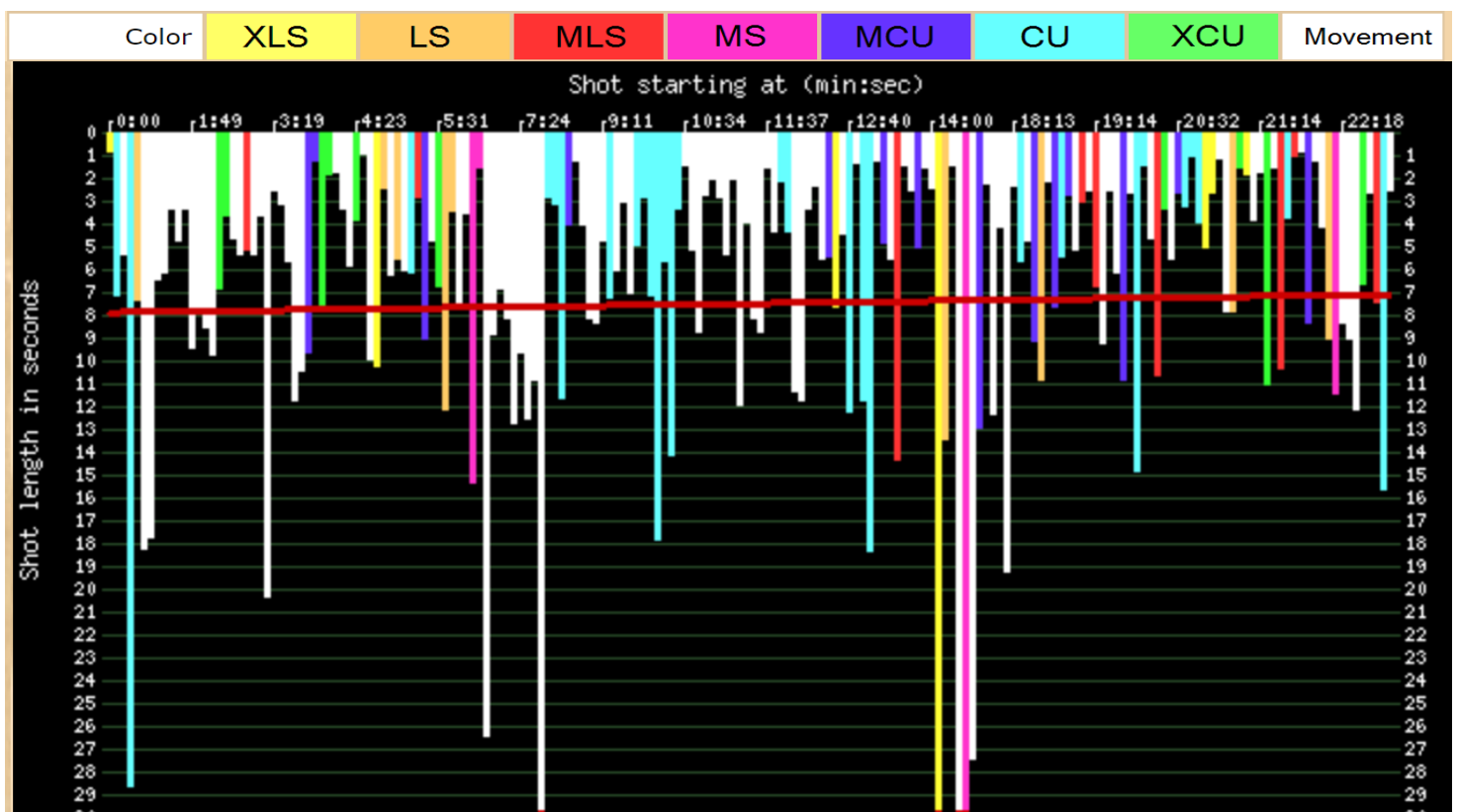
[BACK TO THE DATABASE](#) | [ADD METADATA](#)

Submitted by Willem Hilhorst on 2018-01-07

ASL: 1.9 MSL: 1.2 MSL/ASL: 0.63 LEN: 4:31.1 NoS: 146 MAX: 40.6 MIN: 0.1 Range: 40.5 StDev: 3.4 CV: 1.8



Grafiek 1-A: Vechtscene 1 - Cinematics Analyse Simple Mode



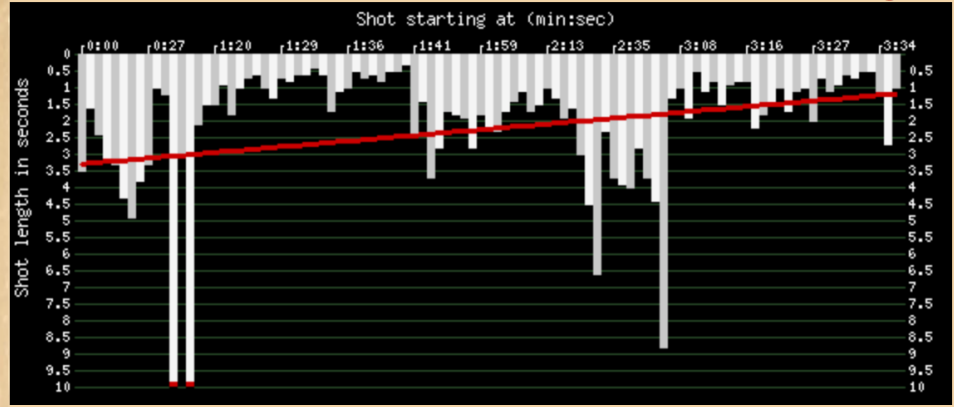
Grafiek 1-B: Vechtscene 1 - Cinematics Analyse Advanced Mode

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD - FIGHT SCENE 2 - (2010)

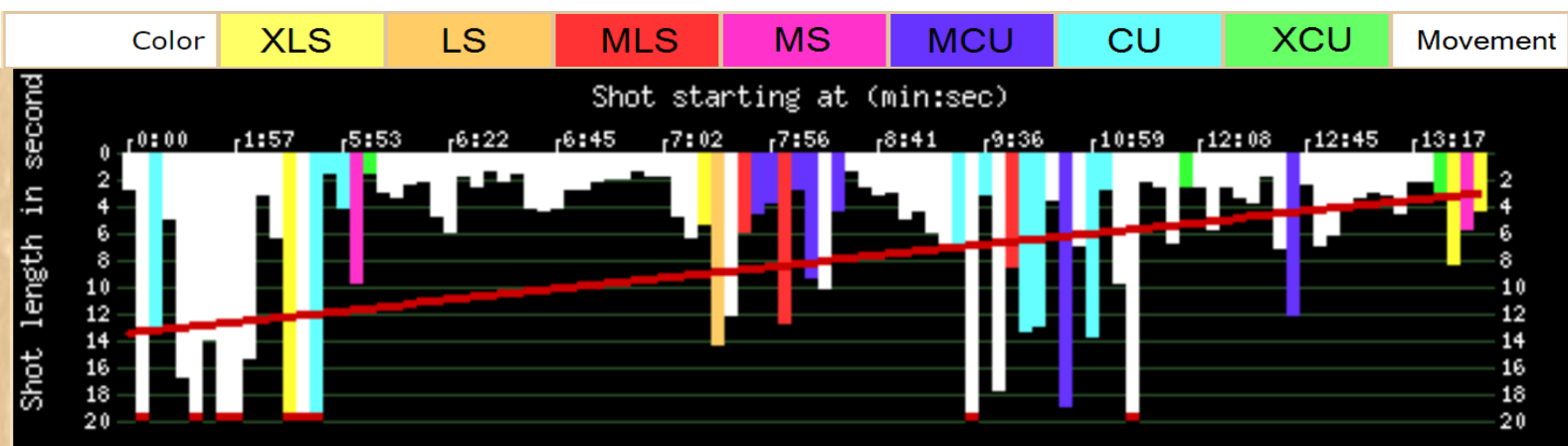
[BACK TO THE DATABASE](#) | [ADD METADATA](#)

Submitted by Willem Hilhorst on 2018-01-07

ASL: 2.2 MSL: 1.5 MSL/ASL: 0.68 LEN: 3:39 NoS: 99 MAX: 26.1 MIN: 0.3 Range: 25.8 StDev: 3.1 CV: 1.4



Grafiek 2-A: Vechtscene 2 - Cinematics Analyse Simple Mode



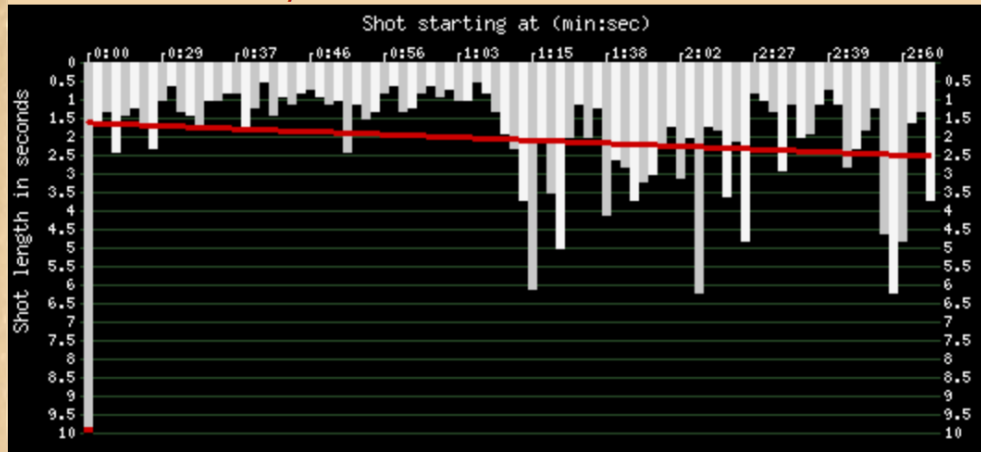
Grafiek 2-B: Vechtscene 2 - Cinematics Analyse Advanced Mode

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD - FIGHT SCENE 3 - (2010)

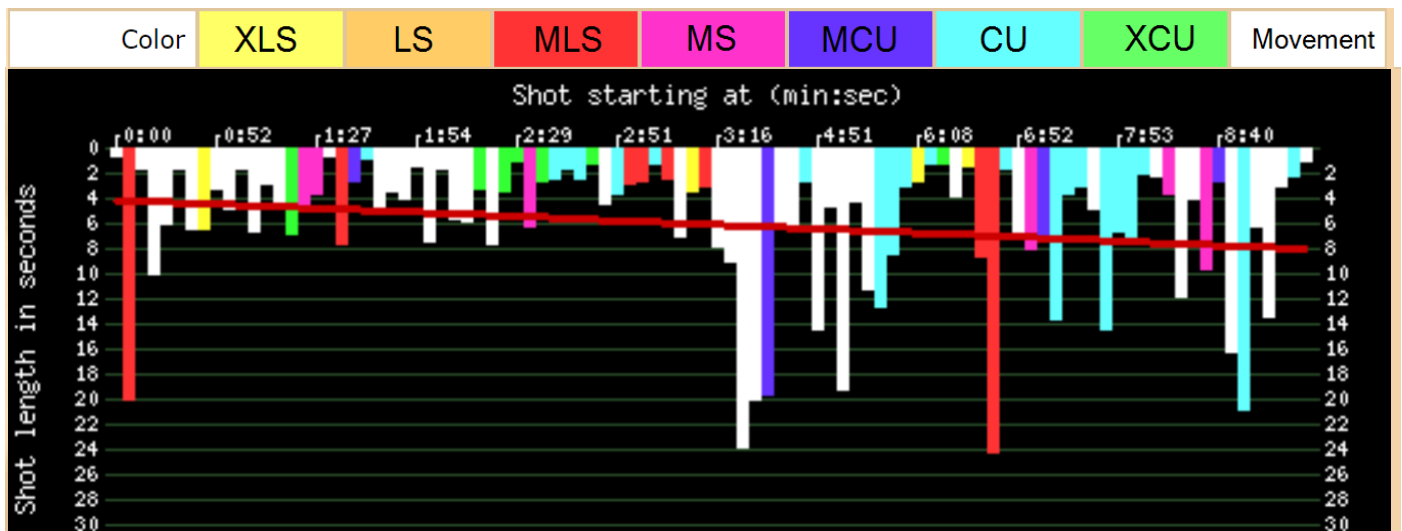
BACK TO THE DATABASE | ADD METADATA

Submitted by Willem Hilhorst on 2018-01-07

ASL: 2.1 MSL: 1.4 MSL/ASL: 0.67 LEN: 3:11.1 NoS: 92 MAX: 16.7 MIN: 0.5 Range: 16.2 StDev: 2 CV: 0.96



Grafiek 3-A: Vechtscene 3 - Cinematics Analyse Simple Mode



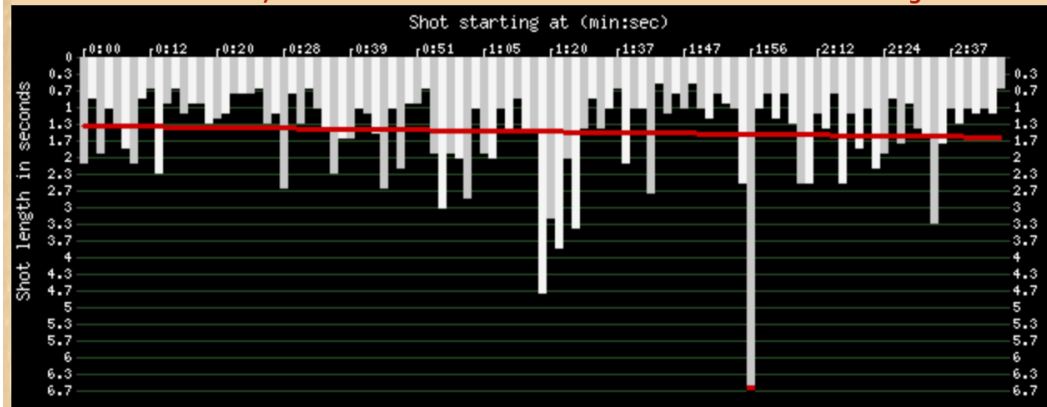
Grafiek 3-B: Vechtscene 3 - Cinematics Analyse Advanced Mode

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD - FIGHT SCENE 4 - (2010)

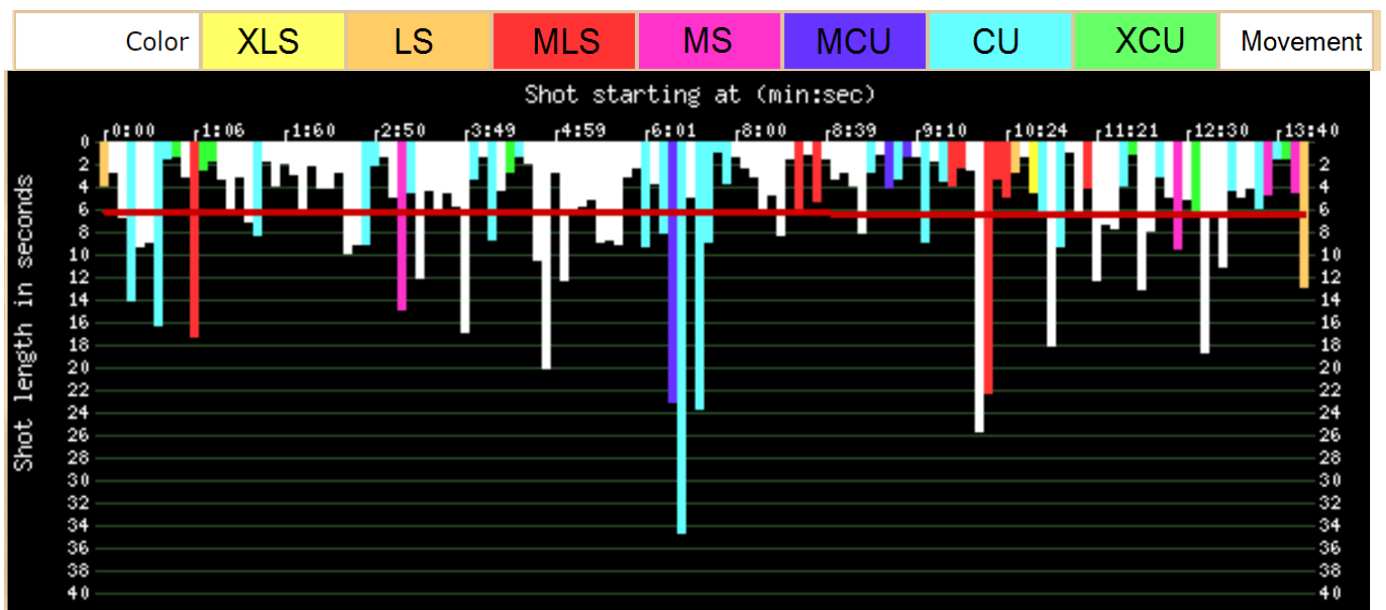
BACK TO THE DATABASE | ADD METADATA

Submitted by Willem Hilhorst on 2018-01-07

ASL: 1.5 MSL: 1.1 MSL/ASL: 0.73 LEN: 2:44.3 NoS: 111 MAX: 6.7 MIN: 0.5 Range: 6.2 StDev: 0.9 CV: 0.61



Grafiek 4-A: Vechtscene 4 - Cinematics Analyse Simple Mode



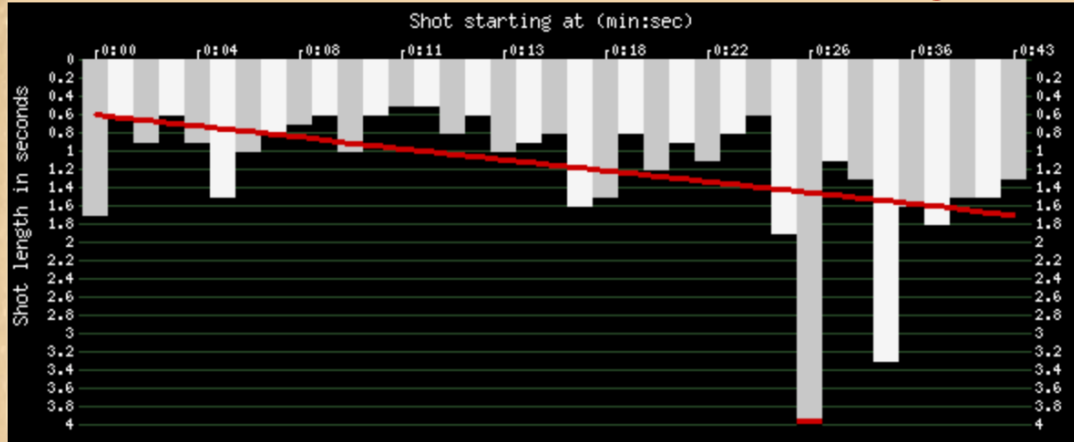
Grafiek 4-B: Vechtscene 4 - Cinematics Analyse Advanced Mode

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD - FIGHT SCENE 5 - (2010)

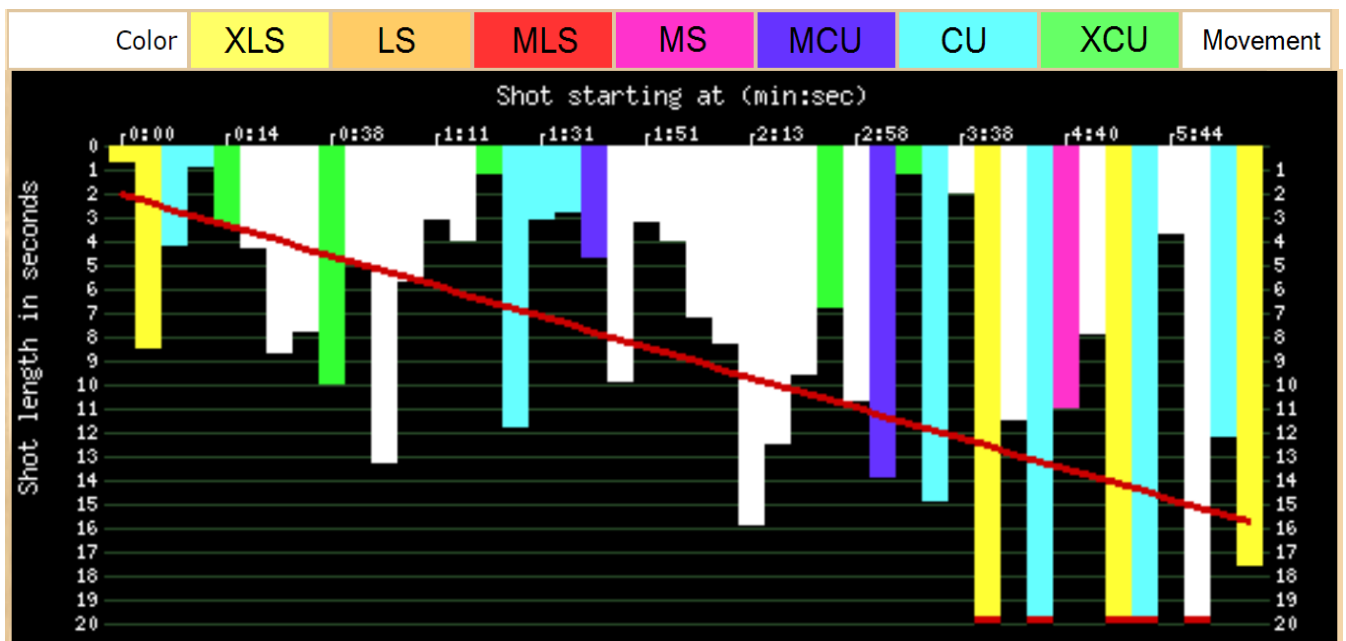
[BACK TO THE DATABASE](#) | [ADD METADATA](#)

Submitted by Willem Hilhorst on 2018-01-07

ASL: 1.2 MSL: 1 MSL/ASL: 0.83 LEN: 0:43.8 NoS: 37 MAX: 4 MIN: 0.5 Range: 3.5 StDev: 0.7 CV: 0.59



Grafiek 5-A: Vechtscene 5 - Cinematics Analyse Simple Mode



Grafiek 5-B: Vechtscene 5 - Cinematics Analyse Simple Mode

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD - FIGHT SCENE 6 - (2010)

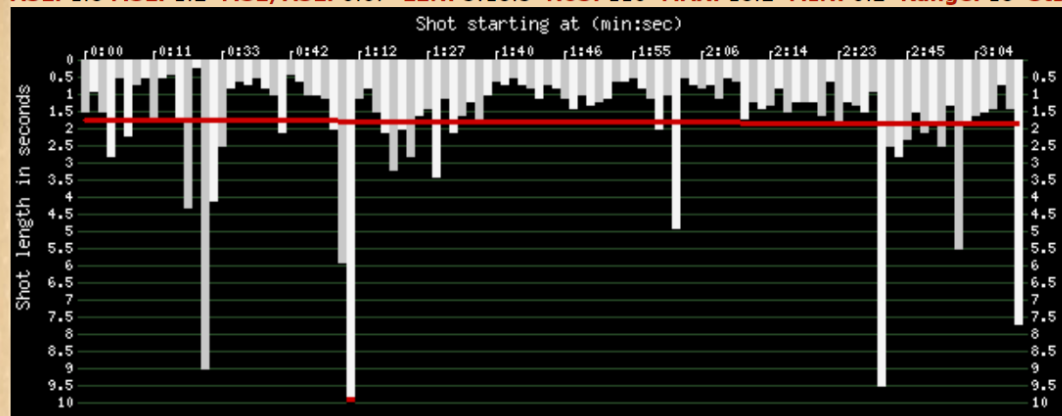
BACK TO THE DATABASE | ADD METADATA

Submitted by Willem Hilhorst on 2018-01-07

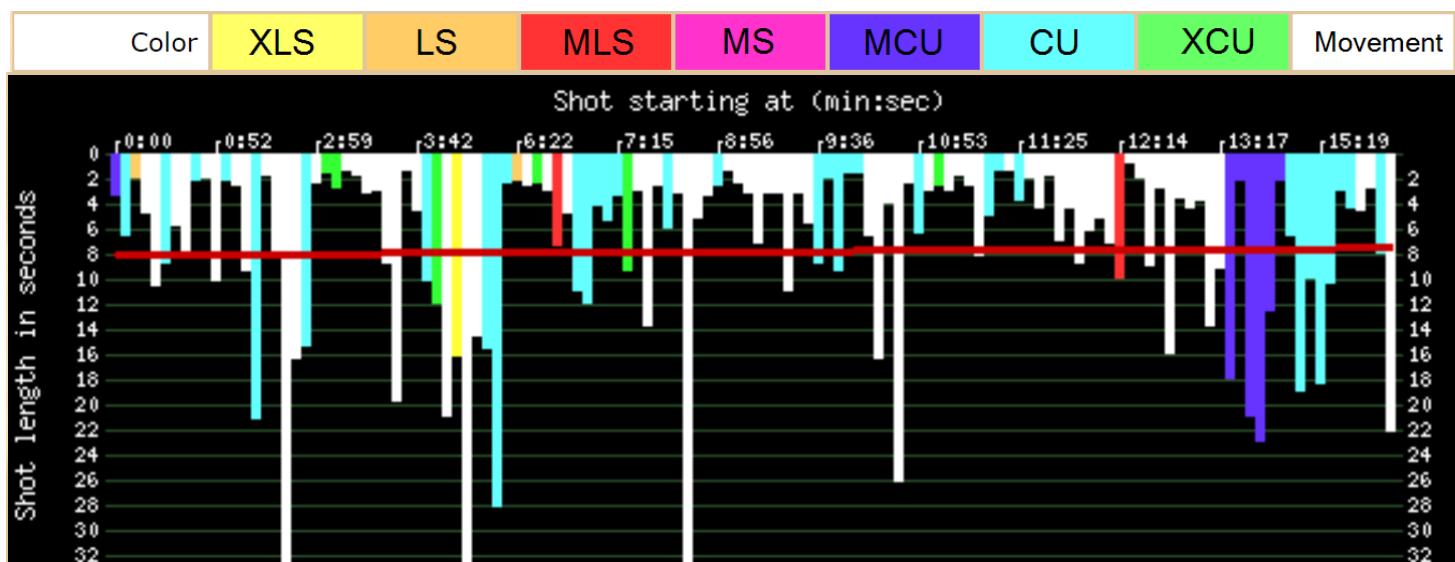
Willem Hilhorst's comment:

Version 2

ASL: 1.8 MSL: 1.2 MSL/ASL: 0.67 LEN: 3:18.3 NoS: 110 MAX: 18.2 MIN: 0.2 Range: 18 StDev: 2.2 CV: 1.23



Grafiek 6-A: Vechtscene 6 - Cinematics Analyse Simple Mode



Grafiek 6-B: Vechtscene 6 - Cinematics Analyse Advanced Mode

SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD - FIGHT SCENE 7 - (2010)

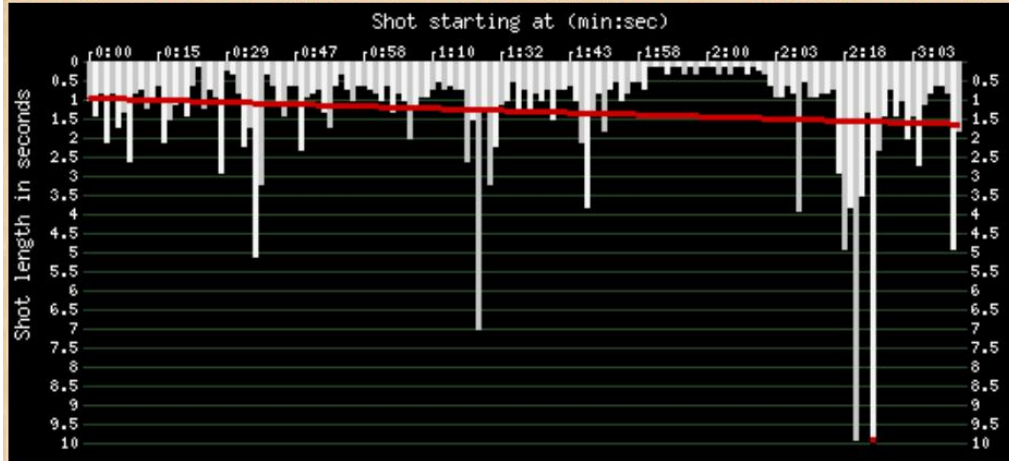
[BACK TO THE DATABASE](#) | [ADD METADATA](#)

Submitted by Willem Hilhorst on 2018-01-07

Willem Hilhorst's comment:

Version 2

ASL: 1.3 MSL: 0.8 MSL/ASL: 0.62 LEN: 3:17.9 NoS: 153 MAX: 13.4 MIN: 0.1 Range: 13.3 StDev: 1.6 CV: 1.24



Grafiek 7-A: Vechtscene 7 - Cinematics Analyse Simple Mode

Color

XLS

LS

MLS

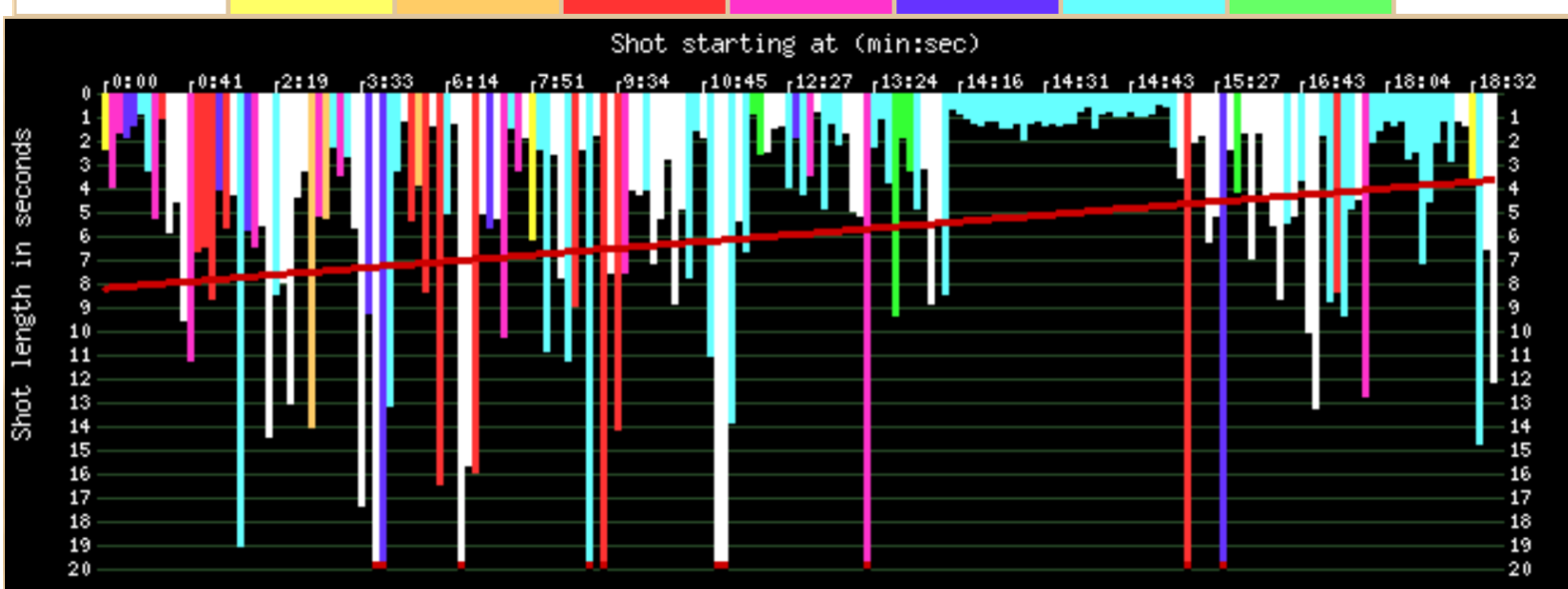
MS

MCU

CU

XCU

Movement



Grafiek 7-B: Vechtscene 7 - Cinematics Analyse Advanced Mode

Shotschema

vechtscène 7

Toelichting Shotschema:

Op de volgende twee pagina's vindt u het shotschema dat ik heb gemaakt en gebruikt om de confrontatie tussen Scott en Gideon in de laatste vechtscène te analyseren. Deze scène speelt zich af nadat Scott besluit om Gideon te bestrijden in een laatste gevecht. Op de Blu-ray disc van de film vindt deze schermutseling plaats tussen 1:41:02 en 1:41:21.



Shot 0: Dit shot vindt voor de confrontatie plaats en dient als een establishing shot voor het gevecht.



Shot 1: Scott gaat in de aanval terwijl Gideon blokkeert met een draai.



Shot 2: De camera volgt de draai van Gideon die Scott's aanvallen opnieuw blokt.



Shot 3: De camera achter Gideon's rug terwijl hij de aanval inzet op Scott.



Shot 4: Scott valt opnieuw aan maar Gideon pareert ook deze aanval.



Shot 5: Camera weer achter Gideon terwijl hij een aanval maakt op Scott's rug.



Shot 6: Scott maakt de beweging om zijn rug te beschermen tegen de aanval van Gideon.



Shot 7: De camera achter de rug van Scott laat de blok in een volle close-up zien.



Shot 8: De camera, weer achter de rug van Gideon laat de rest van de riposte van Scott zien terwijl ze op elkaar af stappen.



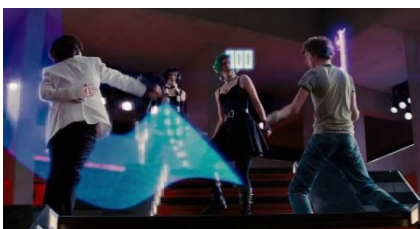
Shot 9: Tijdens dit oogcontact maakt Gideon een opmerking om Scott te intimideren.



Shot 10: De reactie van Scott op de opmerking van Gideon wordt getoond en hij maakt een stap naar achteren.



Shot 11: Scott breekt los van de vorige confrontatie en wordt in het nauw gedreven door Gideon.



Shot 12: Opnieuw een kort establishing shot van de locatie waar het gevecht plaatsvindt.



Shot 23: Tussen het gevecht door een close-up van Ramona en haar reactie.



Shot 14: Terug in het gevecht maakt Gideon zijn aanval af op Scott die wederom blokt.



Shot 15: We zien Scott's blok over de schouder van Gideon.



Shot 16: Gideon maakt opeens een beweging naar rechts, de camera beweegt mee.



Shot 17: Terug bij het establishing shot zien we dat de beweging van Gideon naar achteren is. Scott herhaalt deze beweging en we zien Ramona wegduiken voor hun gevecht.



Shot 18: Vanaf de andere kant van de piramide zien we Scott en Gideon op de camera afrennen.



Shot 19: Gideon maakt een sprong met een draaiende aanval op Scott...



Shot 20: ... en de camera volgt de draai en beweegt mee met de klap zodra Gideon's en Scott's zwaarden kruisen.



Shot 21: De camera komt langzaam overeind na de klap van de zwaarden.



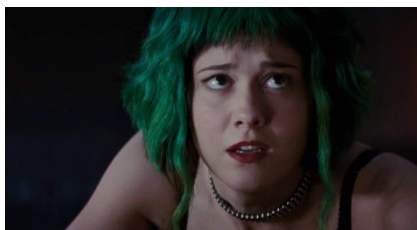
Shot 22: De camera is op dezelfde hoogte als Scott. Gideon lijkt de winnaar van het gevecht.



Shot 23: Gideon maakt zich klaar voor de laatste slag om Scott te verslaan.



Shot 24: We zien Scott's situatie vanuit een vogelperspectief.



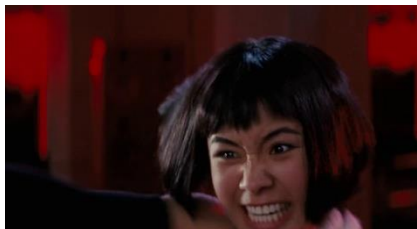
Shot 4: Tussendoor een close-up van Ramona's reactie.



Shot 3: Gideon maakt zijn slag om Scott te verslaan.



Shot 27: Het zwaard raakt Scott bijna maar vanuit het niets blokkeert een ander zwaard de klap...



Shot 28: ... De camera volgt de inslag van de zwaarden en laat een close-up zien van Knives die nu ook deelneemt aan het gevecht.



Shot 29: Vanuit het perspectief van Knives zien we de inslag van haar klap en wordt Gideon geraakt.

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 parafrase 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: Willem Hilhorst

Studentnummer: 5532043

Plaats: Zeist, Utrecht

Datum: 26-1-2018

Handtekening:

