

De functie van de long take in *Utøya. 22 July*



Masterscriptie

Student: Donna Steenbergem

Studentnummer: 4199529

Woordenaantal: 12115

Inleverdatum: 15 april 2019

Begeleider: Laura Copier

Tweede lezer: Dan Hassler-Forest

Abstract

Na de *release* van de Noorse film *Utøya. 22 July* (Erik Poppe, 2018) waren vele recensenten het met elkaar eens: het waargebeurde verhaal is weergegeven als een slasherfilm. Door deze aanname is dit onderzoek gericht op de manier waarop het technische middel de long take functioneert in de film *Utøya. 22 July*. Voor dit onderzoek is gebruik gemaakt van de neoformalistische aanpak van Kristin Thompson, vanwege haar opvatting dat de fascinerende elementen uit een film onderzocht moeten worden. Hierbij wordt slechts uitgegaan van de film zelf. Een analyse van drie relevante sequenties uit de film biedt inzicht in de bijdrage van de mise-en-scène aan de conventies omtrent het slashergenre. Daarnaast werd er in deze sequenties gekeken naar framing en de (in)directe point-of-view om betekenis te kunnen geven aan de long take. Uit de analyse is gebleken dat de long take in de film *Utøya. 22 July* zorgt voor het gevoel van betrokkenheid bij de kijker. Ten slotte zorgt het technische middel er ook voor dat de toeschouwer het gevoel kan krijgen dat hij de aanslag op het eiland zelf meemaakt.

Trefwoorden: genre, slasher, long take, Carol J. Clover, feministische filmtheorie, Laura Mulvey, *Utøya. 22 July*, neoformalisme, (in)directe point-of-view, Rick Altman, David Roche, suspense, surprise, betrokkenheid.

Inhoudsopgave

Abstract	2
Hoofdstuk 1 – Inleiding	5
Hoofdstuk 2 - Theoretisch kader	7
Genretheorie	7
Feministische filmtheorie en het slashergenre	9
Hoofdstuk 3 - Methode	15
Het neoformalisme	15
Dataverzameling	16
Sequenties	17
Hoofdstuk 4 - Analyse	19
Deelvraag 1	19
Deelvraag 2	23
Deelvraag 3	26
Hoofdstuk 5 - Conclusie	36
Literatuurlijst	39
Filmlijst	40
Bijlage I - Sequentieanalyse	40
Bijlage 2 – Analyseprotocol	42
Bijlage 3 – Verklaring Intellectueel Eigendom	63

Hoofdstuk 1 – Inleiding

De Noorse film *Utøya. 22 July* (Erik Poppe, 2018) vertelt het waargebeurde verhaal van de terroristische aanslag op het eiland Utøya van 22 juli 2011. Op deze dag raakten de aanwezige jongeren van het zomerkamp van de sociaal-democratische partij betrokken bij een massamoord. In de film wordt de 19-jarige vrouwelijke protagonist Kaja gevolgd tijdens de zoektocht naar haar zusje. In één take zien we hoe Kaja en de anderen 72 minuten lang achtervolgd worden door een anonieme en onzichtbare moordenaar en een poging doen om te overleven. Het verhaal is gebaseerd op de ervaringen van overlevenden. Daarnaast vertonen het waargebeurde verhaal en de film nog een aantal overeenkomsten. Zo is de lengte van de film gelijk aan het aantal minuten dat de dader, Anders Breivik, zich op het eiland bevond. Ook het aantal schoten in de film is gelijk aan het echte aantal dat gelost is tijdens de massamoord.¹ De film valt volgens de website IMDB onder het drama- en thrillergenre.²

Na de start van de vertoning van de Noorse film *Utøya 22. July* verschenen er diverse recensies waarin de recensenten de nadruk legden op het technische middel de *long take* waarmee het verhaal verteld is. Dit brachten zij in verband met de verfilming van een collectief traumatische gebeurtenis. Volgens Dana Linssen van de krant *NRC* wordt het verhaal verteld als een horrorfilm; een *slasher*. De krant stelt dat de film onder dit subgenre valt omdat hierin een “meestal anonieme, onzichtbare seriemoordenaar zijn of haar slachtoffers achtervolgt en afslacht.” Hierbij trekt de recensent in twijfel of de vertelvorm de juiste is om een traumatische gebeurtenis na te vertellen: “Je zou – sensationalistisch geformuleerd – misschien kunnen zeggen dat dit precies is wat er destijds op het Noorse eilandje is gebeurd. Maar is dit ook de geschikte vorm om het verhaal te vertellen? Zeker nu de herinneringen voor de betrokkenen nog zo vers zijn? Hoeveel verwerkingstijd is er nodig voordat ware gebeurtenissen, shock en trauma voor stijl- en genre-experimenten mogen worden gebruikt?”³

Ook Floortje Smit, recensent van de *Volkskrant*, vraagt zich af of de traumatische gebeurtenis die zich afspeelde op Utøya op een respectvolle wijze verteld wordt. Zij stelt dat critici op het filmfestival van Berlijn de film een smakeloze horrorfilm vonden, waarbij tieners in een bos worden opgejaagd door een onzichtbaar kwaad.⁴

Eveneens betoogt de Britse krant *The Independent* dat regisseur Erik Poppe verontrustende beelden van een massaschietpartij op een beangstigende manier verfilmd. De krant licht toe dat een waargebeurde traumatische gebeurtenis op een non-fictieve en experimentele manier verteld wordt,

¹ *Utøya. 22 July* (2018). Regie door Erik Poppe. Script door Erik Poppe. Hoofdrollen: Andrea Berntzen en Aleksander Holmen.

² “*Utøya 22. juli*,” IMDB, geraadpleegd 22 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt7959216/>.

³ “Extreme gruwel, extreem verteld,” *NRC*, geraadpleegd 22 december, 2018, <https://www.nrc.nl/nieuws/2018/06/12/extreme-gruwel-extreem-verteld-a1606291>.

⁴ “*Utøya 22. juli* is een 72 minuten durende hel van een film (vier sterren),” *Volkskrant*, geraadpleegd 18 december, 2018, <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/ut-ya-22-juli-is-een-72-minuten-durende-hel-van-een-film-vier-sterren--b20c25fb/>.

waardoor ieders hart elke minuut harder gaat kloppen. “Perhaps that’s compounded by the fact the massacre felt like it was plucked straight from a horror film in the first place: the teenage summer camp is, after all, one of the genre’s most targeted locales.”⁵ De krant legt hierbij de relatie tussen de film en het horrorgenre vanwege de herkenbare overeenkomstige stijlkenmerken. Daarnaast voegt de krant nog iets toe aan de discussie, namelijk de vraag welk doel - naast gruwen van het leed – deze film heeft? “Utøya – July 22, is a compelling piece of filmmaking for its duration, but in the end you wonder what purpose it serves. Poppe has said that he wants to make sure the atrocities are not forgotten, and I don’t doubt his intentions, but is suffering in itself a worthwhile subject?”⁶

Zoals in de hierboven besproken recensies is uiteengezet, worden conventies omschreven die passen bij bepaalde genres, namelijk horror en slasher. Daarentegen plaatst de website IMDB de film in totaal andere genres. Wanneer componenten van verscheidene genres in een film worden gecombineerd blijkt dit als verwarrend of zelfs als frustrerend te worden ervaren door de toeschouwer, omdat de verwachtingen van de toeschouwer niet overeenkomen met wat hij of zij werkelijk te zien krijgt.

Deze verwarring kan ontstaan doordat volgens filmwetenschapper Rick Altman een groot aantal filmcritici het idee delen dat genres de structuren van individuele teksten, zoals films, vormen. Op deze manier wordt het verhaal van een film aangepast aan het genre waarin de film thuishoort. Het genre staat hierbij vast, en de film past zich hierop aan. Daarnaast hangt volgens filmwetenschappers de interpretatie van een film af van de verwachtingen van de kijker, die geschapen worden door het genre waarin een film behoort.⁷

Deze denkwijzen sluiten aan bij de opvallende genre-opvattingen van de film *Utøya. 22 July*. De wijze waarop de filmindustrie de film interpreteert botst met de verwachtingen van de recensenten. Vanwege deze conflicterende genre-opvattingen heeft dit onderzoek als doel het cinematografische middel de long take, dat in de film *Utøya. 22 July* wordt gebruikt, te onderzoeken. Deze filmtechniek wordt onderzocht omdat genre-toekenning onder andere door de cinematografie tot stand komt. Om dit te onderzoeken staat de volgende hoofdvraag centraal: hoe functioneert het technische middel de long take in de film *Utøya. 22 July*? Om deze vraag te beantwoorden, wordt gebruik gemaakt van de volgende deelvragen: (1) hoe geeft de film *Utøya. 22 July* de conventies van het slashergenre weer? (2) Hoe geeft *framing* vorm aan de film? (3) Op welke manier geeft de film de (in)stabiele point-of-view weer?

In dit onderzoek zal er aandacht worden besteed aan Altmans theorie. Het debat binnen genretheorie zal daarom met behulp van zijn boek *Film/Genre* worden geschetst in het tweede

⁵ “Utøya – 22 July: Is filming Anders Breivik's massacre exploitative?” The Independent, geraadpleegd 18 december, 2018, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/utoya-22-july-film-release-date-anders-breivik-norway-massacre-documentary-a8570361.html>.

⁶ Ibid.

⁷ Rick Altman, *Film/Genre* (Londen: British Film Institute, 1999), 14.

hoofdstuk, het theoretisch kader. In dit hoofdstuk zal zijn semantische/syntactische benadering worden toegelicht. Vervolgens wordt in hetzelfde hoofdstuk de feministische filmtheorie uitgewerkt. In dit academische veld worden verscheidene opvattingen over het slashergenre en de conventies hiervan besproken. Deze zullen in dit hoofdstuk worden uiteengezet. Een van de besproken auteurs is David Roche, die in zijn artikel “(In)Stability of Point of View in *When a Stranger Calls* and *Eyes of a Stranger*” uiteenzet hoe onderzoek naar het cinematografische begrip point-of-view kan leiden tot betekenisgeving van camerawerk in slasherfilms. Er zal worden toegewerkt naar een concretisering van zijn model, vanwege de aansluiting bij de semantische benadering van Altman en de hoofdvraag van de scriptie. In het volgende hoofdstuk, de methodesectie, wordt omschreven hoe het neoformalisme gebruikt kan worden voor dit onderzoek. Vervolgens wordt geëxpliceerd hoe de dataverzameling wordt vervaardigd. In het vierde hoofdstuk is de concrete uitwerking van de analyse van *Utøya. 22 July* te vinden, gevolgd door een conclusie in het vijfde hoofdstuk. Tenslotte wordt het onderzoek geëvalueerd en worden er suggesties gedaan voor relevant vervolgonderzoek.

Hoofdstuk 2 - Theoretisch kader

Het theoretisch kader is opgedeeld in verschillende onderdelen, aangezien het onderwerp van deze scriptie aansluiting vindt bij verschillende debatten, theorieën en concepten. Allereerst wordt het academische debat binnen de genretheorie geschetst. Vervolgens zal er ingegaan worden op de feministische filmtheorie, met als focus de genres horror en slasher en de positionering van de vrouw hierin.

Genretheorie

“Hoe weten we in welk genre een film thuishoort?” is volgens Rick Altman een functionele vraag die vrijwel nooit gesteld en beantwoord wordt in filmstudies.⁸ In filmstudies heerst volgens hem de idee dat genres als functie hebben om onmiskenbaar en onweerlegbaar herkenbaar te zijn. Het genre moet herkenbaar zijn voor iedereen, zodat er geen verwarring kan ontstaan bij de kijker.⁹ Vanuit deze optiek is de notie ontstaan dat filmgenres duidelijke grenzen hebben waarbinnen het niet mogelijk is dat genres samenvallen. Iedere film behoort hierdoor tot een vaststaand genre, waardoor het mogelijk wordt om films onder te brengen in verschillende categorieën.¹⁰ Als reactie op deze denkwijzen stelt Rick Altman dat genres niet vaststaan. Dit betekent dat genres continu in ontwikkeling zijn, waarbij het genre start als een subcategorie, om vervolgens een onafhankelijke categorie te worden.¹¹ Zo was

⁸ Rick Altman, “A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre,” *Cinema Journal* 23, No. 3 (1984): 6.

⁹ Rick Altman, *Film/Genre* (Londen: British Film Institute, 1999), 18.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Ibid., 50-51.

het genre slasher eerst een onderdeel van de categorie horror, maar is het tegenwoordig een losstaand genre: de *slasherfilm*. Deze categorie heeft eigen genreconventies en karakteristieken.¹²

Vervolgens stelt Altman dat recensenten veelal in hun werk refereren aan filmgenres, zodat de kijker de film kan positioneren.¹³ Dit is terug te zien in de eerdergenoemde artikelen van filmrecensenten over de film *Utøya. 22 July*. In tegenstelling tot filmcritici plaatst de filmindustrie een film zelden in één specifiek genre, om zodoende op deze manier een groter publiek aan te spreken.¹⁴ In plaats van films in specifieke genres te plaatsen, combineert de industrie de genres juist graag.¹⁵ Dit *genre-mixing* is volgens Altman noodzakelijk om nieuwe genres te ontwikkelen. De genres die nu losstaande genres zijn (zoals een romantische komedie), zijn voortgekomen uit eerdere *genrification* processen.¹⁶ Deze genres worden volgens Altman gemengd door verschillende conventies uit genres te combineren.¹⁷ Hierdoor ontstaan er films die niet direct in één specifiek genre te plaatsen zijn, zoals *Utøya. 22 July*.¹⁸ Deze film wordt namelijk ontvangen als drama en thriller, maar valt volgens de bovengenoemde critici in het slashergenre.

Vervolgens houdt Altman zich bezig met het definiëren van een specifiek genre en de inhoud daarvan. Altman onderscheidt binnen de filmgenretheorie twee benaderingen van genre: de semantische en de syntactische benadering.¹⁹ Hoewel er volgens Altman geen algemene afspraak bestaat over de inhoud, wordt er volgens hem in het geval van de semantische benadering gefocust op een gedeeld plot, overeenkomstige sleutelscènes, eigenschappen, personages, gedragingen, objecten, locaties, shots en settingen.²⁰ Semantische elementen zijn (voornamelijk) visuele bouwstenen van de film, waardoor ze duidelijk te herkennen zijn. Deze benadering leidt zodoende moeiteloos tot een onbetwistbare overeenstemming. Een nadeel van deze benadering is dat het wordt gezien als een oppervlakkige methode, vanwege het gebrek aan een verklarend vermogen.²¹

Daarentegen is de syntactische benadering toepasbaar om betekenisvolle onderliggende structuren en de gelaagdheid in beeld te brengen. Daar staat echter wel tegenover dat deze methode minder herkenbaar en toepasbaar is. De syntax van een film omvat het bredere geheel: de structuur van de bouwstenen van een film. Dit betekent dat het begrip syntax ook wel de structuur van de semantische componenten aanduidt. Syntactische elementen zijn onder andere de plotstructuur,

¹² Ibid., 64-65.

¹³ Ibid., 126.

¹⁴ Ibid., 57-59.

¹⁵ Ibid., 129.

¹⁶ Ibid., 143.

¹⁷ Ibid., 142.

¹⁸ Dit voorbeeld is een eigen voorbeeld.

¹⁹ Deze begrippen zijn van oorsprong afkomstig uit de taalwetenschap. Semantiek betekent in deze wetenschap de studie van betekenis. Hierbij wordt de betekenis van een woord, zin, tekst, symbool of teken. Altman, *Film/Genre*, 224-225.

²⁰ Ibid., 219.

²¹ Wanneer een film zich op een prairie afspeelt, er cowboys en paarden aanwezig zijn, zijn de semantische elementen duidelijk op de voorgrond waardoor men snel de conclusie kan trekken dat het een film uit het Westerngenre betreft. Altman, *Film/Genre*, 224-225.

relaties tussen personages en de montage van beeld en geluid. De syntactische benadering heeft volgens Altman aandacht voor diepere structuren dan de oppervlakkige visuele elementen. Bij toepassing van deze benadering is het uiteindelijk mogelijk om een genre te contextualiseren en te verklaren.²²

Volgens Altman gebruiken analisten en critici veelal één van de twee benaderingen, waardoor de duale oorsprong van elk genre volgens Altman wordt genegeerd. Hierdoor ontstaan onduidelijkheden binnen de genretheorie. Daarom stelt Altman dat de twee methodes gecombineerd kunnen worden; de semantische/syntactische benadering van filmgenre.²³ Als aanvulling hierop stelt Altman dat er nog een benadering toegevoegd dient te worden, om zo het probleem op te lossen dat genres kunnen afwijken voor een divers publiek. Hierdoor ontstaat namelijk het probleem dat verschillende kijkers andere semantische en syntactische elementen in dezelfde film herkennen, wat conflicterende uitkomsten biedt.²⁴ Deze derde methode noemt Altman de *pragmatische* benadering van filmgenre.²⁵ Om betekenis te geven aan semantische en syntactische elementen in de tekst is het volgens Altman van belang deze elementen verder te analyseren op basis van de manier waarop ze gebruikt of ingezet worden.²⁶ Door een semantische/syntactische/pragmatische benadering kan dit bereikt worden.²⁷

Tenslotte benadrukt Altman dat het voornamelijk van belang is te evalueren op welk van de drie niveaus de focus ligt in het genreonderzoek. Hierdoor is het per definitie niet fout om één benadering te kiezen, indien er toegelicht wordt welke benadering ten grondslag ligt aan het onderzoek. Wanneer er onderzoek gedaan wordt naar veranderingen binnen het genre dient er idealiter gebruik gemaakt te worden van de semantische/syntactische/pragmatische benadering, om zo een diepgaande analyse te bewerkstelligen.²⁸

Feministische filmtheorie en het slashergenre

Het debat rondom de feministische filmtheorie in de jaren zeventig ontstond wanneer er ongelijkheid werd geconstateerd tussen de representatie van mannen en vrouwen in films.²⁹ Een van de grondleggers hiervan was Laura Mulvey, die in haar artikel “Visual Pleasure and Narrative Cinema” psychoanalytisch onderzoek deed naar de representatie van man en vrouw (en de verschillen hierin) in

²² Ibid., 89.

²³ Ibid., 220-221.

²⁴ Deze derde methode heeft Altman toegevoegd nadat hij opmerkte dat verschillende groepen publiek diverse woordkeuzes omtrent genres gebruiken, waardoor men in discussie zal raken omdat ze tegenstrijdige opvattingen en terminologie hanteren.

²⁵ Altman, *Film/Genre*, 210.

²⁶ Altman zegt hierover: “In order to understand which semantic and syntactic factors actually make meaning, however, it is necessary to subject them to further analysis based on the uses to which they are put. Ibid, 210.

²⁷ Ibid., 215.

²⁸ Ibid., 215.

²⁹ Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists* (Londen: Routledge, 2006), 15-29.

klassieke Hollywoodfilms vanaf de jaren dertig tot de jaren zestig. In haar artikel stelt Mulvey dat de vrouw in films functioneert op twee niveaus: als erotisch object voor de personages in het verhaal en als erotisch object voor de toeschouwer van de film. “In their traditional exhibitionist rolewomen are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote to-be-looked-at-ness.” Het vrouwelijk lichaam wordt daarom in de traditionele filmrol op een manier gefilmd waardoor het visuele erotische effect zo sterk mogelijk is.³⁰

Daarnaast stelt Mulvey dat er een duidelijke actieve/passieve rolverdeling bestaat in het verhaal. De man vervult hierbij de actieve hoofdrol. Niet alleen ondersteunt het verhaal de ontwikkeling van het mannelijke personage, ook kijkt de toeschouwer mee met de blik van de man. De toeschouwer kan op deze manier betrokkenheid voelen met de man.³¹ Het vrouwelijke personage vervult de passieve rol. Zij heeft hierbij weinig complexiteit en speelt geen belangrijke rol in het verhaal.³² Mulvey spreekt over het begrip *male gaze*, wat inhoudt dat de destijds heersende filmindustrie tot stand is gebracht voor de mannelijke blik, om de mannelijke fantasie en het genot te dienen. Met een actieve mannelijke blik van de camera, door middel van point-of-view, worden de fantasieën van de man geprojecteerd op het vrouwelijke personage.³³

Feministische filmtheoreticus Carol J. Clover sluit zich aan bij opvattingen van Mulvey over de vrouwelijke positie in film, waarbij zij zich focust op de genres horror en slasher. In haar boek *Men, Women and Chainsaws* weidt zij uit over gender in moderne slasherfilms. Clover omschrijft de slasherfilm als volgt: “At the very bottom, down in the cinematic underbrush, lies - horror of horrors - the slasher (or spatter or shocker) film: the immensely generative story of a psycho-killer who slashes to death a string of mostly female victims, one by one, until he is himself subdued or killed, usually by the one girl who has survived.”³⁴ In deze films zijn de terugkerende elementen als volgt: er is sprake van een psychopathische moordenaar die zich voordoet als een normaal persoon. Daarnaast is het slachtoffer een jonge vrouw of een tiener. Ook is de locatie een herkenbaar element in slasherfilms. Clover noemt de locatie in deze films *the terrible place*. Deze locatie oogt veilig, maar zorgt er uiteindelijk voor dat de slachtoffers opgesloten zitten. Tenslotte wordt de aanslag voornamelijk waargenomen vanaf de dader zijn *point of view* (POV).³⁵ Uiteindelijk wordt het perspectief van de vrouw aangenomen, wanneer ze probeert te overleven.³⁶

³⁰ Laura Mulvey, “Visual Pleasure and Narrative Cinema,” in *Media and Cultural Studies: Keywords*, aangepast door Meenakshi Gigi Durham en Douglas M. Kellner (Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2006), 346-347.

³¹ Laura Mulvey, “Visual Pleasure and Narrative Cinema,” 347.

³² Laura Mulvey, *Visual and Other Pleasures* (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009), 19-25.

³³ Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists*, 2.

³⁴ Carol J. Clover, *Men, Women and Chainsaws* (Princeton: Princeton University Press, 1992), 187.

³⁵ In deze scriptie is ervoor gekozen om de point-of-view alleen met de afkorting POV te benoemen indien er wordt gesproken over POV-shots.

³⁶ Clover, *Men, Women and Chainsaws*, 190.

Desalniettemin neemt de vrouw volgens Clover niet enkel de passieve rol aan. Volgens Clover ontwikkelt de vrouw zich in de slasherfilm niet alleen als prooi, maar is zij de algehele hoofdpersoon waarbij ze de rol van slachtoffer en held vervult. Cruciaal hierbij is dat de vrouw wil overleven.³⁷ Dit vrouwelijke personage wordt ook wel de *Final Girl* genoemd. Zij is het personage in slasherfilms dat wordt achtervolgd, gewond raakt en in het nauw wordt gedreven. Clover noemt de Final Girl de *abject terror*. Hiermee doelt zij op het gegeven dat de kijker de indruk kan krijgen dezelfde emoties waar te nemen als het personage, zoals stress en angst. De Final Girl ziet haar vrienden doodgaan, maar vindt de kracht om door te gaan. Uiteindelijk wordt zij gered of doodt zij de moordenaar zelf.³⁸ De Final Girl wordt vanaf het begin van de film gepositioneerd als hoofdpersoon, wat aansluit bij de veranderende functie van de vrouw volgens Clover. Daarnaast straalt zij weinig seksualiteit uit en gedraagt zij zich niet overduidelijk mannelijk of vrouwelijk. Ook is zij intelligent en vindingrijk.³⁹ Het belang van de opkomst van de Final Girl ligt volgens Clover bij de verandering van de karakterisering van de vrouw in (slasher)films.⁴⁰

Kyle Christensen gaat in zijn artikel "The Final Girl versus Wes Craven's *A Nightmare on Elm Street*: Proposing a Stronger Model of Feminism in Slasher Horror Cinema" in op Clovers werk met betrekking tot gender in slasherfilms, de Final Girl en de misvattingen hierover. Het doel van Christensen is om een sterkere positie van de vrouw in slasherfilms uiteen te zetten.⁴¹

Ten eerste stelt Christensen dat onder andere Klaus Rieser sceptisch is over de Final Girl theorie van Clover. Volgens Christensen stelt hij dat de Final Girl meerdere mannelijke karakteristieken bezit, dat zij eerder een anti-vrouw is: "female figure in a male mold rather than a heroine pursuing a feminine subjective trajectory."⁴² Echter, Christensen is het niet met Rieser eens. Hij vindt juist dat de Final Girl een voorbeeld van feminisme kan zijn, indien de ideeën rondom de Final Girl enigszins worden aangepast.⁴³ Desalniettemin trekt Christensen de andere terugkerende elementen van een slasherfilm, zoals Clover deze omschrijft, niet in twijfel.⁴⁴

Zodoende gebruikt Christensen de male gaze van Laura Mulvey om de opvattingen omtrent de Final Girl bij te stellen. Aan de hand van de slasherfilm *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984) stelt Christensen dat het subjectieve point-of-view in deze film vanuit de moordenaar maar driemaal gebruikt wordt, slechts wanneer de moordenaar de Final Girl achterna zit. Om deze reden wordt er vrijwel geen mogelijkheid geboden om met de blik van de moordenaar mee te kijken. Juist

³⁷ Ibid., 201-202.

³⁸ Ibid.

³⁹ Ibid., 201-205.

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Kyle Christensen, "The Final Girl versus Wes Craven's *A Nightmare on Elm Street*: Proposing a Stronger Model of Feminism in Slasher Horror Cinema," *Studies in Popular Culture* 34, No. 1 (2011): 24.

⁴² Ibid., 27.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Ibid., 25-26.

dat is dat volgens Clover en andere filmwetenschappers karakteristiek voor het slashergenre en de Final Girl. “The active male viewing gaze has been inspected in much film scholarship, but particularly those dissecting the slasher genre. Consternation pervades some film criticism over the degree to which the subjective I-camera in slasher films (frequently the perspective of the killer as he hunts his victims) identifies viewers with the villain (the male), and not with the victims (usually female).”⁴⁵ Door zijn onderzoek ontkracht hij het bovenstaande citaat. Het meekijken met een personage biedt dus volgens Christensen de toeschouwer de mogelijkheid om zich betrokken te voelen bij een personage. In Christensen’s analyse is er door de schaarse point-of-view van de moordenaar geen sprake van de male gaze, dit in tegenspraak met Mulvey’s opvattingen over de blik van de camera.

Daarentegen krijgt de toeschouwer in Christensen’s analyse inzicht in hoe de Final Girl de achtervolging beleeft. Op deze manier is de point-of-view niet vanuit de moordenaar maar vanuit de Final Girl en de veronderstelling dat zij zich bekeken voelt. Christensen noemt dit de *POV-paranoid gaze*. Deze manier van filmen objectiveert de vrouw niet als lustobject, maar draagt juist bij aan het gevoel van betrokkenheid met het slachtoffer.⁴⁶ Dit kan bijdragen aan het gevoel van verbinding tussen de toeschouwer en het personage, hetgeen leidt tot een sterkere positie van de vrouw (en de Final Girl).

Tenslotte betoogt David Roche in zijn artikel “(In)Stability of Point of View in When a Stranger Calls and Eyes of a Stranger” het belang van de point-of-view in slasherfilms. Roche stelt, net zoals Christensen, dat het in slasherfilms niet slechts draait om de male gaze. Hierbij zou er met een mannelijke blik worden gekeken naar het vrouwelijke lichaam, waarbij het vrouwelijk lichaam vervolgens wordt gefetisjeerd. Roche betoogt juist dat de blik wordt omgedraaid in slasherfilms, waardoor er een *reactive gaze* ontstaat. Door deze reactive gaze kijkt de toeschouwer mee met het slachtoffer.⁴⁷ Dit kan betekenen dat de point-of-view instabiel is, waardoor de camera tussen personages, de Final Girl en de moordenaar, wisselt.⁴⁸ Deze wisseling geeft de mogelijkheid om kracht, kwetsbaarheid en het perspectief te visualiseren.⁴⁹ Zo kan de wisseling van blik (point-of-view) ervoor zorgen dat de kijker over meer of minder informatie beschikt dan het slachtoffer of de dader. Roche legt dit als volgt uit: “The instability of point of view concerns, then, the instability regarding focalization, depending on whether we know as much or more than Jill (internal or spectatorial), or

⁴⁵ Christensen, “The Final Girl versus Wes Craven’s *A Nightmare on Elm Street*,” 40.

⁴⁶ Ibid.

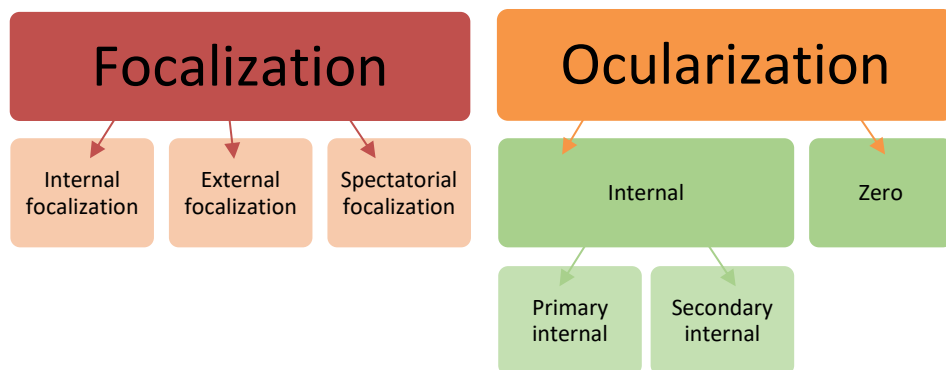
⁴⁷ De reactive gaze van David Roche omschrijft volgens dit onderzoek hetzelfde fenomeen als de POV-paranoid gaze van Christensen. David Roche, “(In)Stability of Point of View in When a Stranger Calls and Eyes of a Stranger,” 17.

⁴⁸ Roche omschrijft het als volgt: “In short, the defining features of the slasher would be, on the narrative level, a premise in the Gothic tradition whereby the Final Girl another victims are persecuted by a depersonalized stalker, and on the formal level, a conspicuous instability of point of view.” Roche, “(In)Stability of Point of View in When a Stranger Calls and Eyes of a Stranger,” 18.

⁴⁹ Ibid.

less than the stranger (external).”⁵⁰ Door deze instabiliteit van de point-of-view distantieert het slashergenre zich volgens Roche van het thrillergenre. Bij het thillergenre draait het verhaal volgens hem namelijk om een gepersonaliseerde misdadiger en een stabiele point-of-view. Bij deze point-of-view is er in het thrillergenre voornamelijk sprake van internal focalization.⁵¹

Vervolgens stelt Roche dat POV-shots onderverdeeld kunnen worden in categorieën: *focalization* (“cognitive point of view of the story”) en *ocularization* (de relatie tussen wat de camera laat zien en wat het personage hoort te zien).⁵² In deze scriptie wordt het begrip focalization gebruikt om het perspectief waaruit het verhaal verteld wordt aan te duiden. Vervolgens bestaan er verschillende soorten focalization: van *internal focalization* is sprake wanneer de toeschouwer toegang heeft tot dezelfde hoeveelheid informatie als het personage wiens blikveld wordt ingenomen. Er is sprake van *external focalization* indien de toeschouwer minder weet dan het personage. Tenslotte is er sprake van *spectatorial focalization* wanneer de toeschouwer meer weet dan het personage.⁵³ Vervolgens zijn er volgens Roche twee soorten ocularization: *internal* en *zero*. Het verschil in de begrippen zit in het gegeven of de camera laat zien wat het personage ook ziet. Bij zero ocularization is dit niet het geval. Het begrip internal ocularization is vervolgens nog op te splitsen in twee soorten: *primary internal* en *secondary internal*. Bij primary internal is er sprake van directe representatie van het perspectief van het personage. Secondary internal omvat indirecte representatie van het perspectief. Deze instabiliteit van het perspectief karakteriseert volgens Roche het slashergenre.⁵⁴ Dit wordt het meest duidelijk aan de hand van het onderstaande schematische voorbeeld, dat ik op basis van Roches theorie heb opgesteld (figuur 1).



Figuur 1: Schematische weergave van de begrippen focalization en ocularization van David Roche.

⁵⁰ Ibid., 24.

⁵¹ Ibid., 34.

⁵² Ibid., 18.

⁵³ Ibid., 18.

⁵⁴ Het patroon omtrent zero, primary internal en secondary internal ocularization zijn volgens Roche respectievelijk *the nobody's shot*, de POV-shot en de *shot/reverse shot* op gelijke ooghoogte. Ibid., 18.

Om betekenis te geven aan het bovenstaande schema, wordt er gebruik gemaakt van de begrippen *suspense* en *surprise*. William F. Brewer en Edward H. Lichtenstein stellen dat elk verhaal uit verschillende gebeurtenissen bestaat, die ieder zijn gestructureerd door onder meer de begrippen *suspense* en *surprise*. Hiermee wordt bedoeld dat een verhaal een oorzaak-gevolgstructuur moet bevatten. Wanneer er een gebeurtenis wordt getoond, worden er verwachtingen geschept. De gevolgen hiervan kunnen goed of slecht uitpakken voor een van de personages in het verhaal. Wanneer er sprake is van *suspense*, ervaart de kijker onzekerheid over hoe een gebeurtenis zich gaat voltrekken. Deze onzekerheid kan spanning met zich meebrengen.⁵⁵

Indien *suspense* plaats vindt gedurende het verhaal, wordt dit veelal in beeld gebracht door middel van *spectatorial focalization*. Ter illustratie: wanneer er sprake is van *spectatorial focalization*, beschikt de toeschouwer over meer informatie dan het personage. Indien de toeschouwer deze informatie tot zich neemt, houdt de toeschouwer zich hier mee bezig gedurende het vervolg van het verhaal. Door middel van *suspense* kan de betrokkenheid van de toeschouwer met het personage toenemen. De toeschouwer hoopt op een goede uitkomst wanneer er onheil in zicht is.⁵⁶

Ook Sven Lütticken stelt dat het gebruik van *suspense* ervoor zorgt dat de toeschouwer zich betrokken voelt met het personage. "The audience is asked to identify with the people who are in peril; editing and the use of 'point-of-view' shots are crucial for establishing this identification." Tevens stelt Lütticken dat er sprake is van *surprise* indien de toeschouwer wordt verrast door de uitkomst van het verhaal. Deze ervaring kan voortkomen uit de opbouw van *suspense*, indien het verhaal een onverwachte wending krijgt.⁵⁷ *Surprise* kan eveneens ontstaan wanneer de toeschouwer meer ziet dan het personage (*spectatorial focalization*), maar ook wanneer er sprake is van *internal focalization*. Hierdoor beschikt de toeschouwer over evenveel informatie als het personage.

Aan de hand van het bovenstaande model biedt de theorie van Roche, die mede aansluit op de opvattingen van Christensen, de mogelijkheid om de functie van het technische middel de *long take* te onderzoeken. De besproken literatuur van Christensen en Roche sluiten op elkaar aan omdat zij beiden betogen dat er in *slasherfilms* sprake kan zijn van een zogeheten omgekeerde blik, waarbij er niet vanuit de dader wordt gefilmd, maar vanuit het slachtoffer. Deze opvattingen zijn in tegenspraak met eerdere denkwijzen over de blik in het *slasher*genre, waarbij het enkel draaide om de mannelijke blik. De verandering van de blik, die volgens Christensen en Roche van het vrouwelijke slachtoffer is, draagt bij aan het gevoel van betrokkenheid met het vrouwelijke personage.

Door te analyseren wie de bezitter is van de *gaze* en op welke manier dit vormgegeven is, onderzoek ik of de *POV*-shots instabiel zijn. Vervolgens hoop ik door deze analyse iets te kunnen zeggen over de genre-toekenningen en de functie van de *long take* in deze film.

⁵⁵ William F. Brewer en Edward H. Lichtenstein, *Event Schemas, Story Schemas, and Story Grammars* (Illinois: University of Illinois at Urbana-Champaign, 1980), 7-8.

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ Sven Lütticken, "Suspense and Surprise," *New Left Review* 40 (2006): 96.

Hoofdstuk 3 - Methode

In deze scriptie wordt Kristin Thompsons neoformalistische onderzoeksmethode toegepast om de functie van cinematografische middelen (semantische elementen) te onderzoeken. Op deze manier wordt er getracht aan te tonen hoe het technische middel de long take betekenissen vormt.

Het neoformalisme

Kristin Thompson beschrijft in haar boek *Breaking the Glass Armor* de uitvoering van de neoformalistische filmanalyse, waarbij ze uitgaat van de film zelf om betekenissen te creëren. Deze neoformalistische filmanalyse kent volgens Thompson geen vaste methode, omdat de interessante elementen per film kunnen verschillen.⁵⁸ Zo wordt er onder andere gekeken naar stilistische keuzes, als mise-en-scène, cinematografie en montage, waarbij de interesse ligt in hoe een film afsteekt tegen de achtergrond van conventies.⁵⁹ De taak van de analist is volgens Thompson om fascinerende elementen uit een film te benadrukken en deze te analyseren vanwege deze fascinatie.⁶⁰

Thompson stelt dat elke film specifieke aspecten bezit die bepaalde betekenissen creëren, waardoor systemen van betekenisgeving voor elke film uniek zijn. Dit komt volgens Thompson omdat betekenissen *devices* zijn: “any single element or structure that plays a role in the art-work—a camera movement, a frame story, a repeated word, a costume, a theme, and so on.”⁶¹ Specifieke aspecten, zoals deze visuele componenten, kunnen de kijker daardoor op een spoor van betekenisgeving zetten.

Vervolgens stelt Thompson dat de *dominant* bepaalt welke instrumenten en functies bepalend zijn in een film en welke minder van belang zijn. Met de dominant geeft Thompson opvallende cinematografische technieken aan die ervoor zorgen dat het *vervreemdingseffect* ontstaat. Door de dominant worden de narratieve vorm, de stilistische kenmerken en de thematiek van de film met elkaar verbonden, waarbij de dominant de kern van de film vormt en de structuur bepaalt.⁶²

Het opvallende esthetische kenmerk van de film *Utøya. 22 July* is het cameragebruik. In de film wordt er immers gebruik gemaakt van de long take. Dit begrip omvat ongewoon lange shots, waarbij geen manipulatie van tijd wordt toegepast. In hun boek *Film Art: An Introduction* stellen David Bordwell en Kristin Thompson dat de long take, en daarmee de manier waarop een object binnen het kader wordt gebracht, grote invloed heeft op de vorm van een film.⁶³ In *Utøya. 22 July* is de long take 72 minuten lang. Dit betekent dat de film bestaat uit één lang shot.

⁵⁸ Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (New Jersey: Princeton University Press, 1988), 5-6.

⁵⁹ *Ibid.*, 4-5.

⁶⁰ *Ibid.*, 4-5.

⁶¹ *Ibid.*, 15.

⁶² *Ibid.*, 43.

⁶³ David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill, 2010), 186, 214-215.

Dataverzameling

Omdat de focus van dit onderzoek ligt op de visuele elementen die door Altman als semantisch worden beschouwd, wordt de betekenisgeving van deze visuele aspecten onderzocht door middel van een analyse van de cinematografie. Om de eerste deelvraag te beantwoorden wordt daarnaast mise-en-scène geanalyseerd.

Onder het begrip mise-en-scène wordt volgens Bordwell en Thompson verstaan: hetgeen in het frame te zien is.⁶⁴ Om de eerste deelvraag te beantwoorden wordt er gefocust op setting, staging en kostuum. Het begrip setting omvat in deze scriptie de locatie en het decor van de sequentie.⁶⁵ Onder het begrip staging vallen de elementen gedrag, houding en lichaamstaal.⁶⁶ Met het analyseren van de mise-en-scène wordt er gestreefd naar het uiteenzetten van de conventies van het slashergenre in de film. Hiervoor is gekozen omdat de verscheidene genre-opvattingen rondom de film *Utøya. 22 july* als motivatie dienen voor het onderzoek.

Door het analyseren van de cinematografie wordt er getracht te onderzoeken wie de blik bezit en hoe deze blik wordt vormgegeven. Binnen cinematografie zal worden gelet op *framing*: camera-afstand, camerapositie en de camerabeweging.⁶⁷ Bordwell en Thompson stellen dat er geen vaststaande functies bestaan voor framing, hetgeen aanduidt dat betekenissen gebaseerd zijn op interpretatie van de onderzoeker en de context van de gehele film.⁶⁸

Om de camera-afstand te analyseren worden de volgende begrippen gehanteerd: *Extreme Long Shot (ELS)*, *Long Shot (LS)*, *Medium Long Shot (MLS)*, *Medium Shot (MS)*, *Medium Close-Up (MCU)*, *Close-Up (CU)*, *Extreme Close-Up (ECU)*. Daarnaast zijn er volgens Bordwell en Thompson drie posities waarin de camera zich kan bevinden: *straight-on angle*, *high angle* en *low angle*. Bij een *straight-on angle* staat de camera horizontaal. Bij een *high angle* positie kijkt de camera benedenwaarts naar het materiaal in het frame. Bij een *low angle* shot filmt de camera vanaf beneden omhoog.⁶⁹

Bordwell en Thompson betogen dat de long take gebonden is aan camerabewegingen. Door middel van *panning*, *tracking*, *craning* en *tilting* kan de camera verschillende perspectieven creëren die lijken op de veranderende gezichtspunten die vervaardigd zijn door editing.⁷⁰ Wanneer er sprake is van *panning* draait de camera vanaf zijn as naar links of rechts, waarbij de camera niet van zijn plek af komt. Hierdoor lijkt het alsof de camera over zijn linker- of rechterschouder kijkt. Indien er sprake is van *tracking* beweegt de camera in zijn geheel. De camera verplaatst zich hierbij van positie. Bij

⁶⁴ Bordwell en Thompson, *Film Art: An Introduction*, 118.

⁶⁵ Ibid., 121-124.

⁶⁶ Ibid., 138-139.

⁶⁷ Ibid., 211.

⁶⁸ Ibid., 196.

⁶⁹ Ibid., 194-195.

⁷⁰ Ibid., 199.

craning is er sprake van een beweging verticaal, vaak vervaardigd met een mechanische arm. Indien er sprake is van tilting beweegt de camera omhoog of naar beneden, zonder dat de camera verplaatst van positie. Het is alsof de camera omhoog of naar beneden kijkt. Wanneer de ene camerabeweging overgaat in de ander, is er sprake van *reframing*.⁷¹ Camerabewegingen dienen als *cue* voor de toeschouwer om door te laten schemeren dat hij of zij te maken heeft met een point-of-view. De analyse is erop gericht te ontdekken wat deze semantische elementen kunnen zeggen over de functie van de long take in *Utøya. 22 July*. Een neoformalistische analyse van deze aspecten maakt het mogelijk om de functie van cinematografische middelen op visueel niveau te analyseren.

Zoals de besproken literatuur van David Roche in het theoretisch kader al aangaf, is het waardevol om de wisseling van de point-of-view te analyseren om zodoende kracht, kwetsbaarheid en het perspectief te visualiseren. Om deze reden worden de begrippen focalization en ocularization geanalyseerd, met als doel in beeld te brengen vanuit welk gezichtspunt het verhaal zich ontvouwt. Door dit te onderzoeken wordt er getracht te onderbouwen welke betekenissen het cinematografische middel de long take creëert in de film.

Sequenties

Vanwege de beperkte tijd het onderzoek uitvoer wordt niet de gehele film geanalyseerd. Door middel van een sequentieanalyse wordt er bepaald welke delen van de film het best de functie van de long take aantonen, om zo de hoofd- en deelvragen te beantwoorden. Om deze delen uit het verhaal te selecteren, dient eerst de structuur van de film te worden vastgesteld.

Bordwell en Thompson betuigen namelijk dat verhalen bestaan uit bepaalde terugkerende structuren. Er wordt verondersteld dat deze structuur ook terug te vinden is in *Utøya. 22 July*. Het eerste kwart van de film is veelal de *setup*; het verhaal wekt een aantal verwachtingen bij de toeschouwer op. De opening van het verhaal functioneert als basis voor het narratief. Gedurende de ontwikkeling van het verhaal wordt het plot *goal-oriented*. Het personage boekt progressie in het bereiken van zijn of haar doel. Belangrijke elementen die het plot beïnvloeden zijn veranderingen van tijd, plaats en handeling. Het midden van het verhaal heeft volgens Bordwell en Thompson altijd de functie om het verhaal vertragen. Het laatste gedeelte van de film functioneert als *climax*. Gedurende de climax vermindert het aantal mogelijke ontknopingen.⁷²

Als hulpmiddel voor het uitvoeren van mijn analyse heb ik een sequentieanalyse uitgevoerd, om zodoende het patroon van de film te bepalen. Vanuit dit patroon kan er gekeken worden welke sequenties de functie van de long take het meest duidelijk vormgeeft. Zoals in de sequentieanalyse te zien is (bijlage I) speelt het verhaal zich af op drie verschillende locaties: op het kamp, in het bos achter het kamp en langs de rand van het eiland. Daarnaast heeft Kaja twee doelen: overleven en haar

⁷¹ Bordwell en Thompson, *Film Art: An Introduction*, 199-203.

⁷² *Ibid.*, 91-92.

zusje vinden. Er is gekozen om drie verschillende sequenties te analyseren die ieder een andere locatie en verschillende doelen weergeven. Ook bevinden deze sequenties zich aan het begin, in het midden en aan het eind van het verhaal. Op deze manier wordt er nagestreefd een zo duidelijk mogelijk beeld te vormen van de betekenissen die de long take creëert in deze film.

In de eerste sequentie (00:02.47 -00:17.49) wordt het hoofdpersonage en de locatie (het eiland Utøya en het tentenkamp) geïntroduceerd. Het doel van Kaja in deze sequentie is het vinden van haar zusje. Deze sequentie stopt wanneer de personages de eerste schoten horen en naar het kamphuis vluchten. Kaja's doel verandert hier. Haar nieuwe doel is om te overleven. Vervolgens start de tweede sequentie (00:48:41- 00:50:14) wanneer Kaja een gewond meisje tegenkomt. De locatie in deze sequentie is het bos. Naast dat Kaja in eerste instantie haar zusje zoekt en zelf probeert te overleven, probeert ze gedurende deze sequentie ook het meisje te redden. Tenslotte bevat de derde sequentie (01:17:00 – 01:24:10) de climax van het verhaal. Kaja vindt het mannelijke personage Magnus, waarna ze samen proberen te overleven. Toch slaat Kaja weer alleen op de vlucht om haar zusje te zoeken, met als gevolg dat zij zelf komt te overlijden. Interessant aan deze sequentie is de verandering van locatie en de samenkomst van Kaja's doelen: haar zusje vinden en overleven. Daarnaast is het een interessant gegeven dat de point-of-view gedurende deze sequentie verandert. Dit wordt in de analyse uiteengezet.

Als hulpmiddel voor het uitvoeren van mijn analyse heb ik van de geselecteerde sequenties een analyseprotocol opgesteld. Dit is tot stand gekomen door middel van de concepten die Bordwell en Thompson bespreken in *Film Art: An Introduction*. Het analyseprotocol bestaat uit een aantal kolommen waarin de meest bruikbare informatie uit de sequenties te vinden is: sequentie, scène, camera-afstand, camerapositie en camerabeweging. Daarnaast zijn bij het protocol van de eerste en tweede sequentie de elementen setting, staging en kostuum van mise-en-scène toegevoegd. Bovendien zijn de begrippen van David Roche aan het protocol toegevoegd: focalization (internal focalization/external focalization/spectatorial focalization) en ocularization (internal/zero. Indien internal: primary internal/secondary internal). Dit protocol is te vinden in bijlage II. Door de eerdergenoemde aspecten van mise-en-scène en cinematografie in deze sequenties te analyseren verwacht ik met dit onderzoek meer te kunnen zeggen over de functie van de long take in deze film.

Vanwege het gebruik van de long take, waarbij in de casestudy het gebruik van *cuts* uitblijft, is het onmogelijk om de gekozen sequenties te analyseren door middel van een shotanalyse. Dit is simpelweg niet mogelijk omdat er geen sprake is van shots in de film. Om deze reden ben ik genooddaakt om op een andere manier de sequenties op te delen, om zodoende gedetailleerd verschillende gedeeltes van de sequenties te kunnen onderzoeken. Omdat de camerabewegingen zorgen voor constante reframing, zullen de drie gekozen sequenties worden opgedeeld op basis van de veranderende camerabewegingen. Dit betekent dat in het analyseprotocol elke camerabeweging wordt geanalyseerd in plaats van elk shot. Zodoende worden de sequenties opgedeeld in kleinere delen, waardoor er breedvoerig onderzoek plaats kan vinden.

Hoofdstuk 4 - Analyse

In dit hoofdstuk worden drie sequenties geanalyseerd, allen uitgewerkt aan de hand van een uitgebreid analyseprotocol. In de analyse is gefocust op de semantiek van de film, die door middel van de mise-en-scène en cinematografie wordt bestudeerd. In de analyse zal er per sequentie aandacht worden besteed aan een andere deelvraag. Daarom zal de eerste deelvraag worden beantwoord aan de hand van de eerste sequentie. Dit wordt gedaan met Altmans semantische benadering. Om de genre-toekenning in de eerste sequentie te analyseren wordt er gekeken hoe visuele bouwstenen in deze sequentie de conventies van het slashergenre genereren. Om een zo volledig mogelijk antwoord te geven op de eerste deelvraag wordt ook de kennis die wordt opgedaan in de tweede sequentie gebruikt om de conventies van het slashergenre in kaart te brengen. Om vervolgens de tweede deelvraag te kunnen beantwoorden, wordt de tweede sequentie bestudeerd. Dit wordt gedaan aan de hand van de cinematografische concepten van Bordwell en Thompson. Om in kaart te kunnen brengen op welke manier de film de (in)stabile point-of-view weergeeft, wordt tenslotte David Roche's model toegepast in de derde sequentie. Om de analyse te verhelderen wordt er gebruik gemaakt van screenshots. Aan het eind van elk onderdeel van de analyse wordt er gereflecteerd op de geanalyseerde sequentie.

Deelvraag 1

In het eerste gedeelte van de analyse wordt er gestreefd naar het beantwoorden van de volgende deelvraag: hoe geeft de film *Utøya. 22 July* de conventies van het slashergenre weer? Zoals Altman in het theoretisch kader stelt, wordt er in een semantische benadering gefocust op een gedeeld plot, overeenkomstige sleutelscènes, eigenschappen, personages, gedragingen, objecten, locaties, shots en settingen.⁷³ Om te analyseren hoe de eerste en tweede sequentie van de film de conventies van het slashergenre weergeven, wordt de nadruk gelegd op de personages, gedragingen (staging), kostuum en setting. Hiervoor is gekozen omdat deze visuele elementen naar voren kunnen komen in een afgebakende sequentie zoals deze.⁷⁴

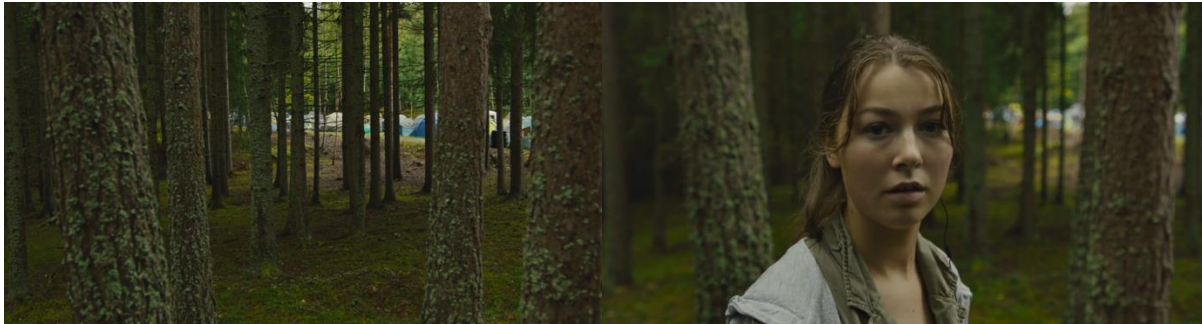
In de analyse van de eerste sequentie vallen een aantal elementen op. Ten eerste is dit de locatie van de sequentie. Zo wordt in de eerste paar seconden een bos vertoond (afbeelding 1). Door de bomen heen ziet de toeschouwer op een open plek gekleurde tenten staan. Doordat er meerdere tenten op de achtergrond staan, lijkt het op een tentenkamp.

Vervolgens valt het volgende element op: er stapt een meisje in beeld (afbeelding 2). Dit meisje draagt onopvallende kleding; een donkergroene blouse en een grijs vest. Ze draagt haar bruine haar in een staart. Daarnaast draagt ze geen make-up. Door deze uiterlijke kenmerken oogt het meisje

⁷³ Altman, *Film/Genre*, 219.

⁷⁴ Het is in een long take onmogelijk om bijvoorbeeld overeenkomstige shots te analyseren. Ook is er gedurende deze film geen sprake van scènes, waardoor deze ook niet worden geanalyseerd.

jong (in de pubertijd) en niet erg meisjesachtig. Doordat dit stoere meisje het eerste wordt geïntroduceerd, lijkt zij het hoofdpersonage te zijn. Deze aanname wordt bevestigd wanneer de camera het meisje volgt.



Afbeelding 1 en 2: de locatie en het hoofdpersonage worden geïntroduceerd.

Wanneer het hoofdpersonage Kaja wordt gevolgd richting de tenten, wordt de veronderstelling dat de locatie een tentenkamp betreft bekrachtigd. Vervolgens stopt Kaja bij een houten huis. Voor het huis zitten meerdere jongeren van Kaja's leeftijd. Verschillende personages zitten in en rond dit huis. Daarom komt het voor de toeschouwer over alsof het huis voor iedereen ter beschikking is. In combinatie met het tentenkamp krijgt het houten gebouw het voorkomen van een kamphuis (afbeelding 3).



Afbeelding 3: Kaja loopt naar het kamphuis toe.

Nadien loopt er groepje jongeren in zwembkleding langs. De jongens dragen een zwembroek, de meisjes hebben een handdoek omgeslagen. Dit is te zien op afbeelding 4. Door hun badkleding lijkt het alsof er in de buurt van het kamp water is. Gedurende de sequentie ziet de toeschouwer echter alleen het tentenkamp, het bos en het kamphuis. Hieruit kan geconcludeerd worden dat het water niet zo dichtbij is dat het op camera te zien is. Door het gebrek aan andere herkenningspunten (naast de

tenten en de bomen) kan de toeschouwer de gevolgtrekking maken dat de personages zich bevinden in een afgelegen bos.



Afbeelding 4: een groep jongeren loopt het kamperrein op in badkleding, dat suggereert dat er water in de buurt is.

Door de karakteristieken van de locatie, een tentenkamp in een bos, komt de locatie overeen met de terrible place zoals Clover hem omschrijft. De locatie oogt veilig (wie komt er tenslotte diep in een bos), maar kan ervoor zorgen dat de slachtoffers opgesloten zitten. Hierbij weet de onwetende toeschouwer nog niet dat de jongeren gevangen zitten op een eiland.⁷⁵ Daarnaast zijn er in de sequentie alleen jongeren te zien, waardoor het lijkt alsof de personages zonder ouderlijk toezicht zich in het bos bevinden. Dit kan de jongeren extra kwetsbaar maken.

Daarnaast komt het hoofdpersonage Kaja overeen met de omschrijving van de Final Girl. Niet alleen wordt de Final Girl vanaf het begin van de film gepositioneerd als hoofdpersonage, maar Kaja past ook qua uiterlijke kenmerken bij de omschrijving. Zo straalt zij weinig seksualiteit uit door haar kledingkeuze (afbeelding 2). Ze draagt niet alleen onopvallende kleuren, maar ook kleding die voor mannen en vrouwen zouden kunnen zijn. Daarnaast past de afwezigheid van make-up bij het profiel van de Final Girl, aangezien het dragen van make-up als kenmerkend vrouwelijk bestempeld kan worden. Daarnaast valt het volgende op: Kaja loopt gedurende de sequentie veelal met haar handen in haar zakken, wat haar stoer doet overkomen (afbeelding 5). Door haar houding kan Kaja als niet mannelijk noch als vrouwelijk worden omschreven. Daarop aansluitend gedraagt Kaja zich naast de jongens niet flirterig, maar eerder vriendschappelijk (afbeelding 6). Dit komt tot uiting doordat ze op een zekere afstand blijft van jongens, maar ook een ontspannen houding aanneemt ten opzichte van het

⁷⁵ Omdat de mise-en-scène niet toont dat het bos op een eiland ligt, kan de locatie niet als eiland worden omschreven. Daarom wordt er enkel een afgelegen bos genoemd, omdat dit wel zichtbaar is.

andere geslacht. In combinatie met het gegeven dat ze wel degelijk een vrouw is, maakt haar houding haar een stoer meisje dat overeenkomt met de karakterisering van de Final Girl.



Afbeelding 5: Kaja loopt nonchalant met haar handen in haar zakken. Ze heeft hierdoor een stoere houding.



Afbeelding 6: Kaja houdt een zekere afstand wanneer ze naast een jongen loopt. Daarnaast houdt ze haar handen in haar zakken.

In de tweede sequentie valt er nog een conventie van het slashergenre op. Voor de toeschouwer is het op dit moment in het verhaal al duidelijk dat er een anonieme moordenaar rondloopt op het eiland. De toeschouwer ziet meerdere jongeren in paniek rennen door het bos. Vervolgens loopt er plotseling een anonieme man langzaam voorbij in het frame. Dit is te zien in

afbeelding 12 en 13. Vanwege de rustige houding en looptempo van de man lijkt het erop dat dit de moordenaar betreft. De toeschouwer weet dit niet zeker, omdat de uiterlijke kenmerken van de moordenaar niet bekend zijn voor de personages en de toeschouwer. Tevens loopt het personage alleen maar, waardoor hij in principe niks verkeerd doet. Toch kan de toeschouwer de neiging hebben om deze anonieme man als moordenaar te beschouwen, omdat hij niet op de vlucht is. Deze anonieme moordenaar kan door zijn doel, jongeren op een kamp in een afgelegen bos vermoorden, bestempeld worden als psychopaat.

Ondanks dat het Kaja's doel is om haar zusje te vinden en uit de handen te blijven van de anonieme moordenaar, helpt Kaja een gewond meisje. Kaja bindt haar grijze vest om de schouder van het meisje, omdat zij geraakt is door een kogel. Door deze actie komt de vindingrijkheid van Kaja naar boven. Volgens Clover is deze eigenschap karakteristiek voor de Final Girl in een slasherfilm.

Reflectie

Uit de bovenstaande analyse van de mise-en-scène blijkt dat Clovers omschreven conventies van het slashergenre zich allen openbaren. Allereerst correspondeert de locatie van de sequenties met haar omschrijving van de terrible place. De locatie oogt veilig doordat het tentenkamp en het kamphuis zijn omringt door een dicht bos. Daarnaast heeft het concept jongerenkamp de connotatie van broederschap en geborgenheid. Vervolgens verandert deze impressie wanneer blijkt dat de jongeren opgesloten zitten met een anonieme, psychopathische moordenaar.

Dit personage sluit daarbij ook aan bij de conventies van het slashergenre. Het personage wordt gedurende de geanalyseerde sequenties niet geïntroduceerd, maar probeert alle jongeren van het jeugdkamp te vermoorden. De rust die het personage uitstraalt wanneer hij in de tweede sequentie langzaam langsloopt, kan de toeschouwer doen huiveren. De beschrijving van een psychopaat past bij zijn houding en lichaamstaal in alle chaos.

Verder voldoet Kaja aan de omschrijving van het hoofdpersonage in een slasherfilm. Kaja wordt als eerste geïntroduceerd in het frame en is daarmee direct als hoofdpersonage gepositioneerd. Ook voldoet zij aan de uiterlijke beschrijving van de Final Girl. Zij kleedt zich niet overduidelijk mannelijk of vrouwelijk. Haar gedrag sluit hierbij aan.

Deelvraag 2

In het tweede gedeelte van de analyse komt volgende deelvraag aan bod: hoe geeft framing vorm aan de film? In deze sequentie helpt Kaja een meisje met een schotwond in haar schouder. Het meisje kan zich niet verplaatsen en daarom blijft Kaja bij haar. Ze liggen samen bij een boom. Ze proberen zo stil en onopvallend mogelijk te blijven liggen, terwijl ze verschillende geluiden om zich heen horen.

Wat betreft framing is één van de opvallende elementen in de sequentie de afwisseling tussen close-ups en long shots in combinatie met de verschillende camerabewegingen. Kaja wordt voortdurend met een (medium) close-up in beeld gebracht. De camera beweegt hierbij door middel

van tracking waardoor Kaja's bewegingen worden gevolgd. Wanneer de camera zich van Kaja afdraait, verandert de camera-afstand in een long shot. De camerabeweging geeft de toeschouwer hierdoor de mogelijkheid om rond te kijken (afbeelding 8), zoals Kaja zelf een aantal seconden daarvoor ook doet (afbeelding 7).

Tijdens deze long shots wordt er gefilmd vanuit een low angle. Deze camerapositie geeft de indruk dat de camera zich verstopt, net zoals Kaja in deze sequentie doet. Dit komt mede doordat de camera zich achter de takken in het frame verstopt, waardoor het zicht gedeeltelijk wordt geblokkeerd. Deze positie is vrijwel gelijk aan Kaja's blik. Haar zicht is namelijk ook gedeeltelijk belemmerd. Hierbij valt op dat de camera steeds een iets groter blikveld heeft dan Kaja, omdat Kaja lager ligt.

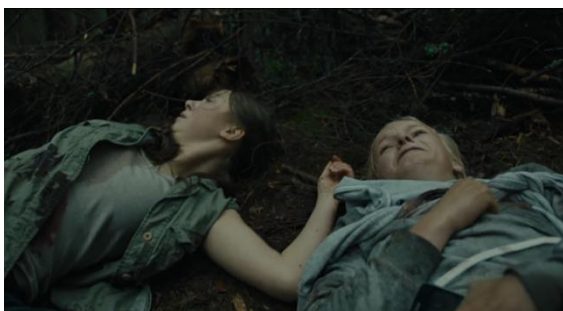


Afbeelding 7: Close up van Kaja.



Afbeelding 8: Long shot vanuit een low angle.

Eerder in deze sequentie gebeurt hetzelfde. Kaja ligt op de grond (in een medium close-up) en kijkt naar rechts (afbeelding 9). Vervolgens pant de camera dezelfde richting op (afbeelding 10). Het frame verandert hierdoor in een long shot. Omdat de camera pant vanaf een high angle, ziet de toeschouwer in het long shot meer dan dat Kaja ziet. De toeschouwer neemt in afbeelding 10 dezelfde takken en boom waar als in afbeelding 9, waardoor de toeschouwer de long shot kan zien als het gezichtspunt van Kaja (alleen dan iets ruimer).



Afbeelding 9: Kaja in medium close-up kijkt naar rechts.



Afbeelding 10: camera pant naar rechts voor een long shot.

Later in de sequentie kijkt Kaja naar links en wordt in een close-up in beeld gebracht (afbeelding 11). Vervolgens pant de camera dezelfde richting op. Omdat de camera Kaja in het voorgaande shot in beeld brengt in een high angle, heeft de toeschouwer in dit shot een groter blikveld. Daarna ziet de toeschouwer in afbeelding 12 en 13 een personage rustig lopen. Daaropvolgend draait de camera weer terug naar Kaja in een high angle (afbeelding 14).

Zoals te zien is in afbeelding 12 en 13 wordt het anonieme en kalme personage gefilmd vanuit een low angle, waardoor het lijkt alsof de toeschouwer naast Kaja ligt. Het komt over alsof Kaja en de toeschouwer vanuit dezelfde hoek kijken. Deze camerapositie draagt voor de toeschouwer bij aan het gevoel van betrokkenheid bij Kaja, omdat zij zich allebei (naast elkaar) in dezelfde positie bevinden.

Echter, de toeschouwer beschikt over meer informatie dan Kaja. Dit komt tot stand doordat het blikveld van de long shot groter is dan die van Kaja. Dit zorgt ervoor dat er sprake is van suspense. De toeschouwer kan namelijk inschatten hoe dichtbij het gevaar is, terwijl Kaja niet over deze kennis beschikt. De toeschouwer hoopt hierdoor op een goede uitkomst van het narratief, waardoor de betrokkenheid van de toeschouwer wordt vergroot.



Afbeelding 11: Kaja kijkt in een close-up naar links.



Afbeelding 12: long shot in low angle van een langzaam lopende man.



Afbeelding 13: man loopt rustig verder, Kaja ziet dit niet.



Afbeelding 14: Kaja duikt weg in een low angle (close-up).

Vervolgens valt het volgende op: wanneer Kaja in een (medium) close-up in beeld wordt gebracht, zoals in afbeelding 7, 9, 11 en 14, wordt dit gedaan door middel van een high angle. Deze camerapositie benadrukt dat Kaja op de grond ligt. Daarnaast geeft het Kaja's kwetsbaarheid weer. Wanneer Kaja in een high angle wordt gefilmd wekt dat de indruk dat niet alleen de camera, maar ook het kwaad dat op haar jaagt, groter is dan zijzelf.

Volgens Bordwell en Thompson worden betekenissen van framing gebaseerd op de interpretatie en de context van de film. Gedurende de geanalyseerde sequentie komt Kaja slechts in close-up in beeld. Door deze close-ups zijn haar gezichtsuitdrukking en lichaamshouding goed zichtbaar. Het lijkt erop dat Kaja slechts door middel van close-ups in beeld wordt gebracht om op deze manier haar emoties te benadrukken. Op deze manier wordt de toeschouwer de mogelijk geboden om zich betrokken te voelen met het personage, omdat de toeschouwer weet hoe Kaja zich voelt.

Reflectie

In deze sequentie komt, op basis van een analyse naar framing, naar voren dat er een duidelijk onderscheid is tussen de manier waarop Kaja en de omgeving in beeld worden gebracht. Als Kaja in beeld komt wordt er gebruik gemaakt van close-ups. Hierdoor zijn haar emoties af te lezen en is haar lichaamstaal te herkennen. Zo wordt de toeschouwer de mogelijkheid geboden om zich betrokken te voelen met Kaja.

Vervolgens is het opvallend dat er gebruik gemaakt wordt van long shots om haar omgeving in beeld te brengen. Dit komt tot stand door gebruik te maken van panning tussen Kaja en haar omgeving. De camera draait vanaf Kaja naar de plek waar zij naar kijkt (of keek) om vervolgens weer terug te draaien. Op deze manier krijgt de toeschouwer kennis over de omgeving. Vanwege de stand van de camera, die zich in een low angle bevindt wanneer de camera draait, ontvangt de toeschouwer zelfs meer informatie over de omgeving dan Kaja. Het ontvangen van meer informatie zorgt ervoor dat de toeschouwer het gevaar kan inschatten. Dit veroorzaakt suspense, wat de betrokkenheid vergroot.

Deelvraag 3

In de derde sequentie (01:17:00 – 01:24:10) bevindt Kaja zich in het water aan de rand van het eiland. Ze is op dit moment samen met Magnus, die ze aan het begin van het verhaal ontmoette. Samen verstoppen ze zich, terwijl Kaja naar haar zusje wil zoeken. In deze sequentie wordt er onderzocht op welke manier de film de (in)stabele point-of-view weergeeft.

Tijdens de start van de sequentie (01:17:00) worden Kaja en Magnus gefilmd vanuit external focalization. Hierbij weet de toeschouwer minder dan de personages. Dit komt tot stand omdat de camera niet meer dan de twee personages in beeld brengt. Kaja en Magnus zitten tegen de rand van het eiland aan en kunnen om zich heen kijken. Voor de toeschouwer is dit niet mogelijk. Vervolgens stapt Kaja van de rand weg, waarna zij wordt gevolgd door de camera. Op dit moment ziet de camera net zoveel als Kaja en is er sprake van internal focalization. Op het moment dat zij verder naar achter loopt, verandert deze point-of-view in spectatorial focalization. Gedurende het tijdslot 01:17:11 - 01:17:14 ziet de toeschouwer in de verte een schutter op de berg staan, terwijl Kaja dit nog niet ziet (afbeelding 15). Deze point-of-view veroorzaakt suspense, omdat de toeschouwer op dit moment het gevaar beter kan inschatten dan Kaja. De toeschouwer houdt zich vanaf nu bezig met de vraag hoe Kaja dit gaat overleven. Deze suspense kan betrokkenheid opwekken bij de kijker. De ocularization is hierbij zero, omdat er nog geen representatie is van het zicht van Kaja.



Afbeelding 15: spectatorial focalization met zero ocularization.



Afbeelding 16: Kaja en de toeschouwer zoeken samen naar de bron van het geluid. Hierbij is er sprake van internal focalization met secondary internal ocularization.

Daaropvolgend verandert het POV-shot in internal focalization (afbeelding 16), de toeschouwer ziet net zoveel als Kaja. Kaja kijkt waar het geluid vandaan komt en zoekt de bron. Op dit moment zien Kaja en de toeschouwer de schutter nog niet. Omdat deze point-of-view de indirecte representatie van Kaja's perspectief laat zien, is er sprake van secondary internal ocularization. Op het moment dat Kaja met haar ogen de schutter vindt, vindt de toeschouwer hem ook. Dit is te zien in afbeelding 17, waarbij er door de externe point-of-view van Kaja sprake is van internal focalization en secondary internal ocularization.



Afbeelding 17: Kaja en de toeschouwer vinden de schutter.

Kaja spring richting de eilandrand, maar de camera loopt de andere kant op (afbeelding 18). De camera verstopt zich achter een aantal takken en toont de toeschouwer de schutter (afbeelding 19 en 20). Op dit moment is er sprake van spectatorial focalization, omdat de camera richting de schutter loopt. Kaja verschuilt zich tegen de eilandrand. Ook nu zorgt deze point-of-view (spectatorial focalization) ervoor dat er suspense ontstaat, immers beschikt de toeschouwer over meer informatie dan het personage. De toeschouwer krijgt tijdens deze point-of-view te zien hoe dichtbij de schutter is. Ook ziet de toeschouwer zijn wapen en de snelheid waarmee hij schoten lost. De toeschouwer hoopt dat Kaja het gevaar overleeft, waardoor het gevoel van betrokkenheid wordt versterkt. Na deze spectatorial focalization draait de camera zich naar Kaja, die zich inderdaad schuilhoudt (afbeelding 21). Hierdoor wordt bevestigd dat Kaja niet heeft gezien wat de toeschouwer zojuist zag.



Afbeelding 18: camera beweegt zich richting de schutter.



Afbeelding 19: camera focust zich op schutter.



Afbeelding 20: camera focust zich op schutter.

Afbeelding 21: camera richt zich op Kaja.

De (in)stabele point-of-view wordt in het bovenstaande voorbeeld uiteengezet doordat de toeschouwer niet enkel de blik van Kaja aanneemt. In afbeelding 16 en 17 is de indirecte representatie van Kaja's zicht zeker te zien, door Roche ook wel de reactive gaze genoemd. Echter, deze frames worden gevolgd door frames waarbij er geen sprake is van de blik van Kaja (afbeelding 18,19 en 20). De blik die dan wordt weergegeven is van een anonieme waarnemer (de cameraman/de toeschouwer). De instabele point-of-view in dit voorbeeld zorgt volgens de theorie van Roche voor de visualisatie van kwetsbaarheid en kracht van het slachtoffer. De kwetsbaarheid wordt gevisualiseerd wanneer de camera meer vertoont dan alleen Kaja's blik. De toeschouwer krijgt dan te zien in welke situatie Kaja zich bevindt, wat haar kwetsbaar maakt. Ook kan de toeschouwer daardoor onzekerheid voelen wat betreft de afloop van het verhaal. Daarentegen wordt Kaja's kracht gevisualiseerd wanneer de toeschouwer Kaja's blik deelt. De betrokkenheid die hierdoor tot stand komt, wordt veroorzaakt doordat de toeschouwer het gevoel kan krijgen dat hij zich naast Kaja bevindt en hetzelfde meemaakt.

Vervolgens richt de camera zich weer op Kaja, en ziet de toeschouwer net zoveel als zij (niet meer dan de modderige muur van het eiland), wat duidt op internal focalization. Dit is weergegeven in afbeelding 21. Er is wederom sprake van secondary internal ocularization, omdat de toeschouwer niet direct het blikveld van Kaja ziet. Toch ziet de toeschouwer wel hetzelfde, omdat het blikveld van de camera zich bevindt naast Kaja (afbeelding 22).



Afbeelding 22: Kaja verstopt zich, en de camera doet hetzelfde. Hier is sprake van internal focalization met secondary internal ocularization.

Wanneer Kaja op de vlucht slaat, wordt zij gevolgd door de camera. De camera rent achter haar aan, zoals te zien is in afbeelding 23 tot en met 26. Op dit moment is er sprake van internal focalization met secondary internal ocularization. De camera rent dicht achter Kaja aan, waardoor Kaja's blikveld wordt weergegeven. Mede door de internal focalization met secondary internal ocularization lijkt het erop dat de instabiele point-of-view in deze sequentie ervoor zorgt dat de toeschouwer het gevoel kan krijgen dat hij achter Kaja aan rent, en zich daardoor in dezelfde situatie bevindt. Dit komt tot stand omdat er nooit sprake is van een directe point-of-view (primary internal ocularization) vanuit Kaja's blikveld, maar de ocularization gedurende de sequentie constant secondary internal is. Hierdoor wordt Kaja's zicht voortdurend op een indirecte wijze in beeld gebracht.



Afbeelding 23: Kaja rent en camera volgt haar.

Afbeelding 24: Hierbij is er sprake van internal focalization met secondary internal ocularization.



Afbeelding 25: De camera blijft haar volgen.



Afbeelding 26: Kaja rent en camera volgt haar.

Na een vrijwel constante indirecte point-of-view wijkt het blikveld van de toeschouwer tijdens Kaja's vlucht nogmaals af van Kaja's, zoals ook gebeurde toen de dader in beeld kwam. Dit keer draait de camera weg van Kaja op de tijdscode 01:21:30. Zoals in afbeelding 26 al te zien is, loopt er in de verte een jongen het water in. Wanneer Kaja en de camera dichterbij komen, draait de camera naar de jongen (zoals te zien in afbeelding 27 en 28). Omdat Kaja niet deze richting op kijkt, is er in dit frame sprake van spectatorial focalization met zero ocularization, waarbij de toeschouwer meer ziet dan Kaja. Dit is op te maken uit het volgende frame waarin Kaja haar schoen aantrekt en naar beneden kijkt (afbeelding 29). Zij keek dus niet naar de jongen, maar naar haar schoen. Doordat de camera een aantal seconden afwijkt van de blik van Kaja, en dan weer haar zicht aanneemt, wordt een instabiele point-of-view weergegeven. Deze point-of-view kan ervoor zorgen dat de toeschouwer zich realiseert dat hij niet precies hetzelfde ziet als Kaja, maar ook een eigen blik heeft.



Afbeelding 27: blikveld verplaatst zich naar de jongen.



Afbeelding 28: spectatorial focalization met zero ocularization.



Afbeelding 29: Kaja kijkt naar beneden, wat bevestigt dat in het vorige frame sprake was van spectatorial focalization met zero ocularization.

Dat de instabiele point-of-view in deze sequentie ervoor zorgt dat de toeschouwer het gevoel kan krijgen dat hij achter Kaja aanrent, en zich daardoor in dezelfde gevaarlijke situatie bevindt, is bevestigd door het laatste gedeelte van deze sequentie. Hierbij gebeurt het volgende: Magnus vindt Kaja aan het einde van de sequentie weer terug. Hierbij is er wederom sprake van internal focalization met secondary internal ocularization omdat de camera Kaja's blik en bewegingen volgt. Vervolgens stapt Kaja van Magnus vandaan richting het water. Op dat moment gaat de camera naast Magnus staan, in plaats van naast Kaja. Deze gebeurtenis vindt plaats gedurende tijdscode 01:22:45 - 01:23:00. Er is hierbij geen sprake van een point-of-view, omdat de camera tussen beide personages staat. Wanneer Kaja opeens op de grond valt, gaat de camera echter mee (afbeelding 30 en 31). Ze wordt geraakt door een kogel. Omdat Kaja en de camera samen op de grond liggen, en de camera enkel Kaja in beeld brengt, lijkt het erop dat Kaja en de toeschouwer zijn geraakt. Toch weet de toeschouwer op te staan. Vanaf dit moment volgt de toeschouwer Kaja niet meer, maar Magnus. Zijn point-of-view wordt ingenomen vanaf tijdscode 01:23:47. Doordat de toeschouwer weet op te staan, wordt er bevestigd dat de toeschouwer gedurende het verhaal niet uitsluitend in de huid van Kaja kruipt. Hierdoor maakt de toeschouwer de horror op het eiland gevoelsmatig zelf mee.

Daarnaast gebeurt er nog iets opvallends wanneer Kaja wordt geraakt. De suspense die gedurende het verhaal werd opgebouwd door de instabiele point-of-view veroorzaakt bij de toeschouwer de hoop dat Kaja de massamoord overleeft. Wanneer Kaja op de grond valt na geraakt te zijn door de kogel, wordt de toeschouwer verrast door deze onverwachte wending van het verhaal. Hierbij is er sprake van surprise. Nadat tijdens de gehele film de indirecte point-of-view van Kaja wordt gevolgd, blijft de toeschouwer alleen achter met Magnus. Dit kan voor verbazing en verontrusting zorgen bij de toeschouwer, omdat de toeschouwer zich al die tijd betrokken voelde bij Kaja.



Afbeelding 30: Kaja wordt geraakt door een kogel en valt op de grond.



Afbeelding 31: Kaja valt op de grond, waarna de point-of-view over wordt genomen door Magnus (tijdscode 01:23:47).



Afbeelding 32: camera draait zich om naar Kaja, die dood op de grond ligt.

Vervolgens bevestigt het camerawerk Kaja's dood, doordat Magnus tijdens zijn vlucht naar de reddingsboot wordt achtervolgt door de camera. De camera rent nu achter Magnus aan, maar kijkt nog een keer naar Kaja's levenloze lichaam (zie afbeelding 32). Hierbij is er sprake van *spectatorial focalization* met *zero ocularization*, omdat alleen de camera nog omkijkt naar Kaja. Het lijkt alsof de toeschouwer Kaja nog niet achter wil laten, maar mee moet rennen met Magnus. Vervolgens draait de camera terug naar Magnus en volgt hem. Dit is te zien in afbeelding 33 en 34. Tenslotte haalt Magnus de reddingsboot en stapt ook de camera hierin (afbeelding 35).



Afbeelding 33: Camera volgt Magnus nu.



Afbeelding 34: Camera volgt Magnus nu.



Afbeelding 35: Magnus en de camera stappen in de boot.

Reflectie

Zoals in de bovenstaande analyse genoemd is, zorgt de instabiele point-of-view gedurende deze sequentie ervoor dat de toeschouwer de sequentie kan beleven alsof hij achter Kaja (en daarna Magnus) aanloopt. Dit wordt tot stand gebracht door het uitblijven van een directe point-of-view, dat in deze scriptie ook wel de primary internal ocularization wordt genoemd. Daarnaast wordt dit benadrukt doordat de camera soms afwijkt van Kaja's gedeelde blik, waardoor de toeschouwer meer kan zien dan het personage. Daarnaast is het opvallend dat de point-of-view constant bij Kaja is, tot op het moment van haar dood. Hierdoor is er geen sprake van een male gaze, maar een reactive gaze.

Zoals de uiteengezette literatuur van Kyle Christensen in theoretisch kader al aan het licht brengt, is er sprake van betrokkenheid met Kaja door het gebruik van point-of-view. Door deze point-of-view krijgt de toeschouwer inzicht in hoe Kaja de achtervolging beleeft vanuit haar optiek, ook wel haar gaze genoemd. Deze POV-shots veroorzaken het gevoel dat Kaja en de toeschouwer samen worden achtervolgd. Deze POV-shots tonen Kaja's kracht en kwetsbaarheid, wat kan bijdragen aan de verbintenis tussen de toeschouwer en Kaja.

Tenslotte zorgt de instabiele point-of-view gedurende de geanalyseerde sequentie voor verbazing en verontrusting bij de kijker omdat de opgebouwde suspense wordt verbroken door een verrassende wending van het verhaal. Tijdens de sequentie wordt de betrokkenheid met Kaja opgebouwd door suspense, waardoor het onverwachte lot van Kaja ervoor kan zorgen dat de toeschouwer verbluft achterblijft.

Hoofdstuk 5 - Conclusie

In deze scriptie is er nagestreefd antwoord te geven op de vraag hoe het technische middel de long take functioneert in de film *Utøya. 22 July*. Om deze vraag te beantwoorden is er ingegaan op verschillende aansluitende theorieën. Het onderzoek begon bij Altman's genretheorie en de concretisering van zijn model. Deze theorie vindt aansluiting bij de verschillende genre-opvattingen omtrent *Utøya. 22 July*. Daarnaast vindt de feministische filmtheorie omtrent het slashergenre aansluiting bij Altman's semantische benadering van genre. Het omschrijft de conventies van het slashergenre. Vervolgens zorgen David Roche's theorie en model met betrekking tot het belang van een instabiele point-of-view in het slashergenre voor een diepgaande analyse naar betekenisgeving middels camerawerk. Om een zo volledig mogelijk antwoord te geven op de vraag omtrent de functie van de long take in *Utøya. 22 July* is de theorie rondom framing van Bordwell en Thompson toegevoegd aan het onderzoek.

Met deze verschillende theorieën tezamen als fundering van het onderzoek is er vervolgens vanuit een neoformalistische benadering een analyse uitgevoerd van drie sequenties van de film. Dit is gerealiseerd aan de hand van drie deelvragen, elk gebaseerd op de besproken theorie. In deze conclusie zullen deze drie deelvragen samengebracht worden om tot een beknopt antwoord te kunnen komen op de vraag hoe het technische middel de long take functioneert in de film *Utøya. 22 July*.

Utøya. 22 July is een film die volgens de uiteengezette recensies tot het slashergenre behoort, terwijl de website van IMDB de film in andere genres plaatst. De analyse van de mise-en-scène levert een groot aantal conventies van het slashergenre op, die tezamen de uitgesproken genre-opvattingen vanuit de recensies kunnen verklaren. Zo is de locatie van de film overeenkomstig met de terrible place zoals Clover hem omschrijft, is hoofdpersonage Kaja qua innerlijk en uiterlijk het equivalent van de Final Girl en sluit ook de karakterschets van de anonieme moordenaar aan bij de dader in het verhaal. In de eerste en tweede sequentie van het verhaal worden deze conventies opgewekt, waardoor de film voor de toeschouwer geplaatst kan worden in het slashergenre.

Uit de analyse van framing van de tweede sequentie van *Utøya. 22 July* blijkt dat de camera-afstand gebruikt wordt om betrokkenheid op te wekken voor het vrouwelijke personage Kaja. Dit wordt gedaan door het personage slechts in (medium) close-up in beeld te brengen, om op deze wijze haar emoties te tonen. Vervolgens wordt de omgeving waarin Kaja zich bevindt getoond door middel van long shots, waardoor de kijker het gevaar kan inschatten. Het tonen van het eventuele gevaar zorgt voor het opbouwen van suspense bij de toeschouwer. Dit wekt het gevoel van betrokkenheid op bij de toeschouwer, er wordt meegeleefd met het personage.

Vervolgens blijkt uit de analyse dat de toeschouwer het gevoel kan krijgen dat hij niet alleen toegang heeft tot Kaja's blikveld, maar over een opzichzelfstaand gezichtsveld beschikt. Dit komt tot stand door de camerabeweging en -positie, waardoor het lijkt alsof de toeschouwer zichzelf ook in de massamoord bevindt. Deze gevolgtrekking werkt nauw samen met de analyse van de camerapositie. Wanneer Kaja in beeld wordt gebracht, gebeurt dit in een high angle. Als de omgeving wordt vertoond, voltrekt dit zich in een low angle. Deze camerapositie wekt de indruk dat de toeschouwer de omgeving bekijkt vanuit een lage positie, zoals naast Kaja, die verscholen tegen de boom ligt. Omdat de camerabewegingen telkens niet direct Kaja's bewegingen volgen, maar iets later, lijkt het alsof de toeschouwer zelf naast Kaja ligt en rondkijkt.

De analyse van de (instabiele) point-of-view sluit aan bij observatie betreffende de gewaarwording dat de toeschouwer gedurende het verhaal de indruk kan hebben dat hij de massamoord zelf meemaakt. Dit kan mede geconcludeerd worden door het uitblijven van een directe point-of-view (primary internal ocularization) van Kaja's blikveld, waardoor de toeschouwer het besef kan hebben dat hij achter Kaja aanrent en zelf rondkijkt. Omdat Kaja en de toeschouwer veelal naar hetzelfde kijken en hetzelfde meemaken, ontstaat ook daardoor betrokkenheid met Kaja.

Naast dat spectatorial focalization ervoor zorgt dat de toeschouwer een "eigen" blikveld heeft, draagt deze instabiele point-of-view ook zorg voor het feit dat de toeschouwer soms toegang heeft tot meer informatie dan Kaja, waardoor er suspense kan ontstaan. De toeschouwer kan zo het gevaar van de situatie inschatten, waardoor hij hoopt op een goede afloop voor het hoofdpersonage. Daarnaast zorgt de point-of-view die vrijwel de gehele film bij Kaja blijft ervoor dat de toeschouwer zich betrokken voelt bij haar. Dit ontstaat omdat de toeschouwer samen met Kaja bijna de gehele 72 minuten doorstaat. Tenslotte ervaart de toeschouwer het als een totale verrassing wanneer Kaja wordt geraakt door een kogel. Deze gebeurtenis, ook wel surprise, toont dat de toeschouwer niet alle gevaren kan inschatten, wat bevestigt dat hij zich eveneens in het verhaal bevindt (en niet alleen Kaja's belevenissen volgt).

Kort gezegd: de long take functioneert in de film *Utøya. 22 July* als middel om betrokkenheid en het gevoel van "zelf ervaren" op te wekken bij de toeschouwer.

Discussie

Uit het huidige onderzoek blijkt dat het gebruik van de long take onder andere zorgt voor betrokkenheid bij de kijker. Echter is deze betrokkenheid niet slechts ontstaan door het uitblijven van cuts, dat significant is voor het begrip de long take. Hiermee wordt bedoeld dat deze betrokkenheid ook opgewekt had kunnen worden als er gedurende de film gebruik gemaakt werd van verschillende shots die vervolgens aan elkaar werden gemonteerd.

Desalniettemin is de andere evidente uitkomst, dat de toeschouwer het gevoel kan krijgen dat hij zelf de massamoord meemaakt, onweerlegbaar te danken aan de long take. Deze conclusie wordt getrokken vanwege het gevoel van “meerennen” en “meebeleven”. Dit gevoel kan alleen ontstaan wanneer de toeschouwer zich betrokken voelt bij het personage. Er kan dus gesuggereerd worden dat alle cinematografische componenten van de long take bijdragen aan het welbewust ervaren van het bloedbad op Utøya en de betrokkenheid bij Kaja.

Beperkingen en aanbevelingen

Met betrekking tot de vraag hoe de film *Utøya. 22 July* de conventies van het slashergenre weergeeft moet in acht genomen worden dat de overeenkomsten tussen de conventies van het slashergenre en de mise-en-scène van de film veelal gebaseerd zijn op het waargebeurde verhaal. Voornamelijk de locatie en de dader van de massamoord, het bos en een psychopathische moordenaar, zijn onlosmakelijk verbonden met de werkelijke gebeurtenis. De conventies van het slashergenre komen dus overeen met de film, maar ook met het voorval op het eiland waardoor de gebeurtenis zelf al een script voor een slasherfilm an sich lijkt. Dit wordt niet zozeer gezien als een beperking van het onderzoek, maar dient benoemd te worden om te relativeren waarom menig recensent *Utøya. 22 July* in het slashergenre plaats.

Vanwege de aandacht voor het filmproduct zelf is gebleken dat het neoformalisme als uitgangspunt van de onderzoeksmethode zeer geschikt is voor het onderzoek. Binnen de film zelf liggen immers de elementen die tot betekenisgeving kunnen leiden. Doordat het neoformalisme zich niet richt op vaststaande elementen uit de film, maar er per film gekeken kan worden welke elementen interessant zijn, is deze methode toepasbaar voor verschillende films met opvallende elementen zoals de long take.

Daarnaast dient de lezer van deze scriptie er rekening mee te houden dat deze studie is gebaseerd op een aantal sequenties van de film, waardoor in de getrokken conclusies uitgegaan is van de informatie uit deze sequenties. Om deze reden moet er meegewogen worden dat het onderzoek naar het functioneren van de long take in de film *Utøya. 22 July* niet geheel compleet is.

Een analyse van de volledige film zou bijdragen aan een completer beeld en het tevens mogelijk maken nog meer uitspraken te doen over de functie van de long take in *Utøya. 22 July*. Daarnaast is het van belang te benadrukken dat dit onderzoek specifiek gericht is op één film, waarbij de functie van de long take ook slechts voor deze film geldt. Vervolgonderzoek naar de functie van de

long take in andere films is aan te raden om valide uitspraken te doen over de algehele functie van dit cinematografische middel.

Literatuurlijst

Altman, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999.

Altman, Rick. "A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre." *Cinema Journal* 23, No. 3 (1984): 6-18.

Bordwell, David en Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2010.

Brewer, William F. en Edward H. Lichtenstein. *Event Schemas, Story Schemas, and Story Grammars*. Illinois: University of Illinois at Urbana-Champaign, 1980.

Chaudhuri, Shohini. *Feminist Film Theorists*. Londen: Routledge, 2006.

Christensen, Kyle. "The Final Girl versus Wes Craven's 'A Nightmare on Elm Street': Proposing a Stronger Model of Feminism in Slasher Horror Cinema." *Studies in Popular Culture* 34, No. 1 (2011): 23-47.

Clover, Carol J. *Men, Women and Chainsaws*. Princeton: Princeton University Press, 1992.

IMDB. "Utøya 22. Juli." Geraadpleegd 22 december, 2018. <https://www.imdb.com/title/tt7959216/>.

The Independent. "Utøya – 22 July: Is filming Anders Breivik's massacre exploitative?" Geraadpleegd 18 december, 2018. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/utoya-22-july-film-release-date-anders-breivik-norway-massacre-documentary-a8570361.html>.

Lütticken, Sven. "Suspense and Surprise." *New Left Review* 40 (2006): 95-109.

Mulvey, Laura. *Visual and Other Pleasures*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009.

Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." in *Media and Cultural Studies: Keywords*, aangepast door Meenakshi Gigi Durham en Douglas M. Kellner, 342-352. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2006.

NRC. “Extreme gruwel, extreem verteld.” Geraadpleegd 22 december, 2018.
<https://www.nrc.nl/nieuws/2018/06/12/extreme-gruwel-extreem-verteld-a1606291>.

Roche, David. “(In)Stability of Point of View in *When a Stranger Calls* and *Eyes of a Stranger*,” in *Style and Form in the Hollywood Slasher Film*, aangepast door Wickham Clayton, 17-37. Farnham: Palgrave Macmillan, 2015.

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

Volkskrant. “Utøya 22. juli is een 72 minuten durende hel van een film (vier sterren).” Geraadpleegd 18 december, 2018. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/ut-ya-22-juli-is-een-72-minuten-durende-hel-van-een-film-vier-sterren-~b20c25fb/>.

Filmlijst

Utøya. 22 July (2018). Regie door Erik Poppe. Script door Erik Poppe. Hoofdrollen: Andrea Berntzen en Aleksander Holmen.

Bijlage I - Sequentieanalyse

Nummer	Tijdslot	Inhoud
1	00:00:00 – 00:02:48	Epiloog, introductie verhaal weergegeven in tekst en beelden van de aanslagen in Oslo, Noorwegen
2	00:02:48 – 00:17:45	Handelingen: Introductie personages (ook hoofdpersoon), locatie en relaties tussen personen. Kaja zoekt haar zusje, vindt haar en loopt naar het kamp. Locatie: kamp

3	00:17:45 – 00:21:09	Handelingen: Iedereen rent naar binnen (naar het kamphuis) omdat ze schoten horen. Locatie: kamphuis
4	00:21:09 – 00:36:11	Handelingen: Iedereen rent naar buiten en schuilt in de bossen. Kaja maakt zich zorgen om haar zusje, maar blijft bij de groep. Locatie: bos achter kamphuis
5	00:36:11 – 00:42:12	Handelingen: Kaja distantieert zich van de groep, gaat naar het tentenkamp om haar zusje te zoeken in hun tent. Komt in de tussentijd een jongetje (Tobias) tegen. Locatie: tentenkamp
6	00:42:12 -00:58:00	Handelingen: Kaja rent terug het bos in, schuilt voor de moordenaar. Ze belt haar moeder. Vindt onderweg een meisje dat is geraakt, en probeert haar te helpen. Meisje gaat dood. Locatie: bos achter kamphuis
7	00:58:00 – 01:01:58	Kaja rent verder om te overleven. Ze komt aan de rand van het eiland en klimt naar beneden. Ze loopt langs de rand van het eiland tot ze een bekende jongen (Magnus) vindt. Locatie: rand van het eiland
8	01:01:58 – 01:19:25	Handeling: Schuilt tegen de stenen wand van het eiland (en onder de bomen) met 3 anderen: 2 meisjes en Magnus. Meisjes

		vluchten even later, waarna Kaja en Magnus met z'n tweeën overblijven. Locatie: rand van het eiland, in een inham
9	01:19:25 – 01:22:46	Handelingen: Kaja gaat verder met zoeken naar haar zusje. Komt allerlei dode kinderen tegen (ook Tobias, die ze eerder ontmoette). Locatie: rondom het eiland
10	01:22:46 – 01:23:51	Handelingen: Magnus bereikt Kaja, omdat ze te veel in het zicht loopt (hij probeert haar te beschermen). Kaja wordt doodgeschoten. Locatie: rand van het eiland
11	01:23:58 – 01:26:02	Handelingen: camera volgt Magnus, Magnus rent naar de boot die nadert en springt aan boord. Magnus zit op de boot naar Emilie, het zusje van Kaja Locatie: rand van eiland, reddingsboot
12	01:26:02 – 01:28:00	Epiloog
13	01:28:00 – 01:33:16	Credits

Bijlage 2 – Analyseprotocol

Analyse protocol sequentie 1								
Shot	Mise-en-scène	cinematografie						

Nr.	Sequentie (tijds code)	Setting	Staging + kostuum	Framing	camerabeweging	Camerapositie	POV: focalization (internal focalization/ external focalization/ spectatorial focalization)	Ocularization: (Internal: primary internal/ Secondary internal)
1	00:02.47 - 00:03:07	Bos, groen, bomen	n.v.t.	LS	n.v.t.	straight-on		
2	00:03:07 - 00:04:10	bos, groen, bomen (tenten op de achtergrond). Opvallende kleur: groen	Een paar kinderen lopen door het beeld, vervolgens stapt Kaja het beeld in. Ze kijkt in de camera, en praat. "je zult het nooit begrijpen, oké" Kaja draagt een groen blousje en een grijs vest eroverheen. Ze ademt met haar mond open. Haar bruine haar draagt ze los, met alleen de bovenste laag van haar haar in een staart. Ze	Medium close up	n.v.t.	Straight-on	n.v.t.	n.v.t.

			draagt geen make-up.					
3	00:04:10 - 00:04:35	bos, groen, bomen (tenten op de achtergrond). Opvallende kleur: groen	Na verloop van tijd kijkt ze niet meer in de camera, en is te zien dat ze een oortje in haar oor heeft, en dat ze dus belt met iemand (haar moeder). Ze begint tijdens het gesprek te lopen, richting de tenten (en het kamp). Andere jongeren in praktische kleding lopen langs	medium close up	tracking (de camera volgt Kaja)	straight-on	n.v.t.	n.v.t.
4	00:04:35-00:05:15	tentenkamp, kamphuis met trappetjes	Kaja loopt al bellend met haar handen in haar zakken naar het kamp. Ze gaat op een trap zitten bij een huis	medium close up	tracking (de camera volgt Kaja)	Low angle/straight on (gedurende het lopen verandert dit)	spectatorial focalization	secondary internal ocularization

			op het tentenkamp , tussen drie andere jongeren					
5	00:05:15 - 00:05:21	tentenkamp	Kaja en de camera kijken naar een groep jongeren die in zwemkleding aankomen	long shot	Panning (camera draait weg van Kaja, kijkt mee naar wat zij ziet)	straight-on	camera draait weg van Kaja, kijkt mee naar wat zij ziet = internal focalization	secondary internal ocularization
6	00:05:21-00:05:25	tentenkamp	Kaja zit bij het kamphuis, kijkt naar de groep, roept haar zusje	medium close up	panning (terug naar kaja)	high angle	spectatorial focalization (of helemaal geen POV?)	zero
7	00:05:25-00:05:36	Kamphuis op tentenkamp	Kaja kijkt naar achter (naar haar vriendin), pakt haar even vast en zegt dat het goed komt	medium close up	tracking	high angle	n.v.t.	zero
8	00:05:36 - 00:06:28	tentenkamp, bos	Kaja staat op en loopt richting de tenten. Ze praat met twee meisjes die haar voorbij lopen. Na verloop van tijd komt ze bij haar tent aan, en praat tegen een meisje in een groen badpak	medium close up	tracking	straight-on	internal focalization	secondary internal ocularization

9	00:06:28-00:06:34	Bij de tent, bos	Kaja's broek is nu zichtbaar. Ze draagt een blauwe broek, en haar billen zijn nat. Ze doet de tent dicht waar haar zusje Emilie in is gegaan	medium long shot	tracking (de camera volgt Kaja)	high angle	n.v.t.	zero
10	00:06:34-00:07:12	Bij de tent, verpakkingen van koekjes liggen bij de tent	Er komt een jongen (Peter) naar Kaja's tent. Samen ruimen de de rommel van Emilie op	Medium close up	tracking (de camera blijft Kaja volgen terwijl ze naar de grond bukt en weer opstaat)	straight-on (wanneer Kaja bukt een high angle)	n.v.t.	zero
11	00:07:12-00:07:16	Tent, peter	Peter kauwt op oude chips en praat met Kaja	close up	panning (camera draait naar Peter)	straight-on	n.v.t.	n.v.t.
12	00:07:16-00:07:20	Tent van Kaja	Kaja praat met Peter, kijkt vrolijk en lacht	Medium close up	panning (terug naar kaja)	straight-on	spectatorial focalization	secondary internal ocularization
13	00:07:20-00:07:25	tentenkamp in het bos	Peter in beeld, praat met Kaja en loopt het beeld uit	Medium close up	n.v.t.	straight-on (ooghoogte van Kaja)	internal focalization	secondary internal ocularization
14	00:07:25-00:07:40	van buiten de tent volgt de camera Kaja in de tent. Emilie draagt haar haar in een staart	Kaja doet de tent open en stapt naar binnen. Binnen praat ze met haar zusje Emilie	MC U op Kaja -> verandert in een close-up naar Emilie wan	Tracking, camera volgt Kaja weer, de tent in	straight-on (op ooghoogte van Kaja)	internal focalization	secondary internal ocularization

		en draagt een grijs shirt met lange mouwen. Opvallende kleur is groen (slaapzakken en tassen in de tent)		neer Kaja in de tent is (camera houdt de blik aan van Kaja)				
15	00:07:40-00:07:45	In de tent	Kaja kijkt geïrriteerd, terwijl Emilie naar beneden kijkt. Kaja pakt boos de telefoon van Emilie uit haar hand, waardoor Emilie boos wordt. Emilie is niet boos, maar heeft door dat ze zich verkeerd heeft gedragen. Het is duidelijk dat Kaja de grote zus is	CU	panning (camera draait van focus op Emilie naar panning tussen beide zusjes)	straight-on	n.v.t.	zero
16	00:07:45 - 00:07:58	in de tent	Focus op Emilie, ze trekt een gele trui aan. Ze kijkt Kaja niet aan terwijl ze	CU	n.v.t. (camera staat stil)	straight-on	n.v.t.	zero

			praten, en zucht					
17	00:07:58-00:08:08	In de tent	Kaja houdt haar mond open en kijkt verbaast terwijl ze met Emilie praat (emilie uit beeld)	CU	panning: camera draait weer naar Kaja	low angle	n.v.t.	zero
18	00:08:08-00:08:23	In de tent	Emilie kijkt naar beneden, praat en speelt met haar telefoon. Ze haalt haar schouders op en kijkt onschuldig/onwetend	CU	Panning (camera draait naar Emilie)	straight-on	n.v.t.	zero
19	00:08:23-00:08:34	In de tent	Kaja kijkt geïrriteerd.	CU	panning (terug naar kaja)	low angle	n.v.t.	zero
20	00:08:34-00:08:40	In de tent	Emilie zit aan haar voeten (niet in beeld). Haar knieën trekt ze naar zich toe.	CU	Panning naar Emilie	straight-on	n.v.t.	zero
21	00:08:40-00:08:45	In de tent	Kaja zucht en komt minachtend naar haar zusje (ze hebben een discussie)	CU	panning (terug naar kaja)	low angle	n.v.t.	zero
22	00:08:45-00:08:56	In de tent	Emilie kijkt weg en friemelt aan haar mouw van haar trui. Ze kijkt	CU	Panning naar Emilie	straight-on	n.v.t.	zero

			naar beneden					
23	00:08:56-00:08:59	In de tent	Kaja wijst met haar hand naar Emilie en kijkt boos	CU	panning (terug naar kaja)	low angle	n.v.t.	zero
24	00:08:59-00:09:06	in de tent	Emilie begint te schreeuwen, pakt haar telefoon en legt hem dan weer weg	CU	Panning naar Emilie	straight-on	n.v.t.	zero
25	00:09:06-00:09:18	in de tent	Kaja twijfelt en schud haar hoofd. Ze kijkt Emilie aan	CU	panning (terug naar kaja)	low angle	n.v.t.	zero
26	00:09:18-00:09:42	in de tent	Emilie praat en kijkt naar beneden. Kaja bukt naar haar toe, waardoor ze in beeld komt en kijkt haar zusje aan. Ze probeert het goed te maken	CU	Panning (camera draait naar Emilie)	straight-on	n.v.t.	zero
27	00:09:42-00:09:47	in de tent	Kaja kijkt naar emilie en praat met haar. Ze kijkt verontwaardigd	CU	Zooming	high angle	n.v.t.	zero
28	00:09:47-00:09:55	in de tent	Emilie kijkt verdrietig naar beneden en haalt haar neus op. Ze zucht	cu	Panning naar Emilie	straight-on	n.v.t.	zero

29	00:09:55-00:10:09	in de tent	Kaja zucht en denkt na. Ze zegt sorry tegen haar zusje	CU	panning (terug naar kaja)	low angle	n.v.t.	zero
30	00:10:09-00:10:17	In de tent	Emilie kijkt verdrietig naar beneden en typt op haar telefoon	CU	Panning naar Emilie	straight-on	n.v.t.	zero
31	00:10:17-00:10:23	in de tent	Kaja zit gebogen naar haar zusje en praat met haar	CU	panning (terug naar kaja)	straight-on (omdat ze gebogen zit)	n.v.t.	zero
32	00:01:02:3-00:10:31	In de tent	Emilie blijft naar beneden kijken	CU	Panning naar Emilie	straight-on	n.v.t.	zero
33	00:10:31-00:12:30	Op het tentenkamp	Kaja staat op en stapt uit de tent, pakt een handdoek en klopt hem uit. Vervolgens hangt ze de handdoek op over de tent (waar Emilie nog in zit). Terwijl Kaja over het kamp loopt vraagt iemand hoe laat het is. Kaja kijkt op haar telefoon en geeft antwoord. De jongen staat op (heeft alleen een onderbroek aan), kleed	MC U loopt over in een MS, camera draait om Kaja heen --> daarna weer MC U	Panning naar Kaja -> gaat over in tracking	straight-on	external focalization/spectatorial focalization	secondary internal ocularization

			<p>zich aan. Kaja vertelt in de tussentijd aan hem dat er een explosie was in Oslo. Ze vertelt het neutraal. Ze jongen lijkt geschrokken, maar laat het snel los. De jongen stelt zich voor als Magnus, En ze lopen samen door. Ze lopen beide met hun handen in hun zakken. Kaja wijst hem vervolgens de weg. Vervolgens ziet Kaja haar vriendin en knuffelt haar</p>					
33	00:12:30-00:12:40	tentenkamp		close up	n.v.t. (camera staat stil)	straight-on	internal focalization	secondary internal ocularization
34	00:12:40-00:12:47	Bij kamphuis op tentenkamp		close up	tracking	straight-on	internal focalization	secondary internal ocularization
35	00:12:47-00:12:50	bij kamphuis op		close up	n.v.t. (camera staat stil)	straight-on	n.v.t.	zero

		tentenka amp						
36	00:12 :50- 00:12 :56	Bij kamph uis op tentenka amp		close up	tracking	straight- on	n.v.t.	zero
37	00:12 :46 - 00:13 :16	Bij kamph uis op tentenka amp		close up	tracking	straight- on	internal focalization	secondar y internal oculariza tion
38	00:13 :16 - 00:13 :35	Bij kamph uis op tentenka amp		MC U	n.v.t. (camera staat stil)	high angle	n.v.t.	zero
39	00:13 :35 - 00:13 :40	Bij kamph uis op tentenka amp		MC U	panning	high angle	n.v.t.	zero
40	00:13 :40 - 00:13 :51	Bij kamph uis op tentenka amp		MC U	n.v.t.	high angle	n.v.t.	zero
41	00:13 :51 - 00:14 :02	Bij kamph uis op tentenka amp		MC U	panning	high angle	n.v.t.	zero
42	00:14 :02 - 00:17 :21	Bij kamph uis op tentenka amp			panning tussen de personag es	straight- on	n.v.t.	zero
43	00:17 :21- 00:17 :32	Bij kamph uis op tentenka amp		CU	tracking	straight- on	n.v.t.	zero
44	00:17 :32 - 00:17 :37	Bij kamph uis op tentenka amp		medi um long shot	panning tot stilstand	low angle	internal focalization	secondar y internal oculariza tion
45	00:17 :37 - 00:17 :39	Bij kamph uis op tentenka amp		MC U	panning terug naar Kaja	low angle	n.v.t.	zero

46	00:17:39 - 00:17:42	Bijkamphuis op tentenkamp		MC U	n.v.t. (camera staat stil)	low angle	internal focalization	secondary internal ocularization
47	00:17:42 - 00:17:48	Rennen richting kamphuis		MC U	tracking		n.v.t.	zero

Analyseprotocol sequentie 2								Mise-en-scène	
Shot		cinematografie					Opmerkingen	Setting	staging + kostuum
Nr.	Sequentie (tijdscode)	Framing	camerabeweging	Camerapositie	POV: focalization internal focalization/ external focalization/spectatorial focalization	Ocularization internal /zero. Internal: primary internal/ Secondary internal			

1	00:48:41 - 00:48:46	CU	tracking	high angle	external focalization	zero		In het bos, bij een boom . Op de achtergrond is de rand van het bos te zien (en de rand van het eiland)	Kaja en het meisje liggen op de grond te schuilen. Kaja is vies door de moeder. Haar vest is uit, en is geknoopt rond de schoeder van het gewonde meisje
2	00:48:46 - 00:48:50	LS	panning	Low angle	spectatorial focalization	zero		In het bos	n.v.t.
3	00:48:50 - 00:49:22	CU	tracking	high angle	external focalization	zero		In het bos, bij de boom	Kaja ligt naast het meisje. Ze pakt haar hand vast en moedigt haar aan

									om te blijven leven . Kaja heeft bloed op haar kin.
4	00:49:22 - 00:49:27	LS	panning (naar links en weer terug)	low angle	spectatorial focalization	zero	Camera kijkt naar de omgeving, waar jongeren rennen (om te vluchten). Kaja ligt lager dus kan dit niet zien. + FRAME WITH IN A FRAME	In het bos. Kinderen rennen voorbij over de rand van het bos (daar achter is het einde van het eiland)	Rennende kinderen.
5	00:49:27 - 00:49:41	CU	klein beetje zooming	high angle	external focalization	zero		In het bos, bij de boom .	Kaja en het meisje schuilen op de grond. Kaja wrijft over de hand van het

									gewonde meisje. Ze fluist eren met elkaar.
6	00:49:41-00:49:51	LS	tilting (naar boven en naar beneden)	low angle	spectatorial focalization	zero	Kaja kijkt beetje naar boven, maar camera ziet veel meer. De camera ziet de dader lopen. + FRAME WITH IN A FRAME	In het bos, bij de boom.	Kaja kijkt op. Man in rege njas loopt heel erg langzaam voor bij.
7	00:49:51 - 00:50:14	CU	zooming/tracking	low angle	external focalization	zero		In het bos, bij de boom.	Kaja houdt haar hand voor de mond van het gewonde meisje om zo geen geluid te maken

Analyseprotocol sequentie 3							
Shot		cinematografie					Opmerkingen
Nr.	Sequentie (tijdscode)	Framing: Extreme Long Shot (ELS), Long Shot (LS), Medium Long Shot (MLS), Medium Shot (MS), Medium Close-Up (MCU), Close-Up (CU), Extreme Close-Up (ECU).	camerabeweging (panning, tracking, craning en tilting)	Camerapositie (straight-on angle, high angle en low angle)	POV: focalization (wiens perspectief zijde): internal focalization/ external focalization/spectatorial focalization	Ocularization (de relatie tussen wat de camera laat zien en wat het personage hoort te zien): internal/zero. Internal: primary internal/ Secondary internal	
1	01:17:00 - 01:17:03	MCU	n.v.t.	straight-on angle	external focalization	zero	
2	01:17:03 - 01:17:11	CU	tracking (Kaja)	low angle	external focalization	zero	
3	01:17:11 - 01:17:14	MCU	tilting	low angle	spectatorial focalization	zero	schutter
4	01:17:14 -	MCU	tracking (Kaja)	low angle	internal focalization	Secondary internal	Schutter in zicht!

	01:17:1 7						
5	01:17:1 7 - 01:17:2 1	LS	Zooming/tr acking	low angle	spectatorial focalization	zero	SCHUT TER!
6	01:17:2 1 - 01:17:2 4	ECU	panning (terug naar Kaja)	straight- on angle	n.v.t.	zero	
7	01:17:2 4 - 01:17:4 1	ECU	tracking (Kaja)	straight- on angle	internal focalization	secondar y internal	
8	01:17:4 1 - 01:17:5 7	CU	n.v.t.	high angle	internal focalization	secondar y internal	
9	01:17:5 7 - 01:18:0 1	CU	uitzoomen	high angle	n.v.t.	zero	
10	01:18:0 1 - 01:18:0 5	ECU	panning	straight- on angle	spectatorial focalization	secondar y internal	
11	01:18:0 5 - 01:18:1 7	ECU	panning (terug)	straight- on angle	spectatorial focalization	secondar y internal	
12	01:18:1 7 - 01:18:2 7	ECU	panning (naar de modder)	straight- on angle	internal focalization	secondar y internal	zelfde zicht als Kaja
13	01:18:2 7 - 01:18:3 1	ECU	panning (naar Kaja)	straight- on angle	spectatorial focalization	zero	
14	01:18:3 1 - 01:19:1 8	ECU	n.v.t.	high angle	spectatorial focalization	zero	
15	01:19:1 8- 01:19:2 6	CU	tracking (Kaja)	straight- on angle	external focalization	zero	Gaat haar zusje weer zoeken
16	01:19:2 6 - 01:19:2 9	CU	panning naar Magnus en weer terug	high angle	spectatorial focalization	zero = nobody's shot	

17	01:19:29 - 01:19:40	MCU naar CU	Tracking en zooming	high angle	external focalization	zero = nobody's shot	
18	01:19:40 - 01:19:44	MCU	panning naar Magnus en weer terug	low angle	spectatorial focalization	zero	
19	01:19:44 - 01:21:09	MLS	tracking (Kaja)	straight-on angle	internal focalization	secondary internal	op 01:20:47 van MLS naar MCU
20	01:21:09 - 01:21:11	CU	tilting	high angle	spectatorial focalization	zero	Kijker ziet dat ze gewond is
21	01:21:11 - 01:21:30	MLS	tracking (Kaja)	low angle	internal focalization	secondary internal	
22	01:21:30 - 01:21:34	LS	panning (naar jongen in het water en weer terug)	straight-on angle	spectatorial focalization	zero	
23	01:21:34 - 01:22:10	CU	tracking (Kaja)	low angle	external focalization	zero	
24	01:22:10 - 01:22:17	CU	panning van Kaja naar Tobias	high angle	internal focalization	secondary internal	
25	01:22:17 - 01:22:20	CU	panning van Tobias naar Kaja	low angle	internal focalization	secondary internal	
26	01:22:20 - 01:22:26	MCU	tracking (Kaja)	low angle	internal focalization	secondary internal	
27	01:22:26 - 01:22:30	MS	tilting heen en weer tussen dode lichamen	straight-on angle	internal focalization	secondary internal	

28	01:22:30 - 01:22:37	MCU	tracking (Kaja)	low angle	external focalization	zero	
29	01:22:37 - 01:22:39	MLS	panning naar dood meisje en weer terug naar Kaja	high angle	internal focalization	secondary internal	
30	01:22:39 - 01:22:41	MCU	n.v.t.	low angle	external focalization	zero	
31	01:22:42 - 01:22:45	MLS	panning naar Magnus en weer terug	low angle	spectatorial focalization	zero	
32	01:22:45 - 01:23:00	MCU	Tracking (Kaja en Magnus)	low angle	n.v.t.	zero	
33	01:23:00 - 01:23:05	LS	Panning naar de boot en weer terug	low angle	spectatorial focalization	zero	!!
34	01:23:05 - 01:23:10	MCU	n.v.t.	low angle	n.v.t.	zero	
35	01:23:10 - 01:23:12	MCU	Panning naar Kaja en terug naar Magnus	low angle	internal focalization	secondary internal	POV is nu Magnus
36	01:23:12 - 01:23:16	MCU	tracking (Magnus)	low angle	n.v.t.	zero	
37	01:23:16 - 01:23:35	MCU	panning (naar Kaja) -> blijft op Kaja	low angle	internal focalization	secondary internal	Frame within a frame

38	01:23:35 - 01:23:37	CU	Tilt naar Magnus (naar boven)	low angle	n.v.t.	zero	
39	01:23:37 - 01:23:47	CU	Tracking Kaja	low angle	Internal focalization	secondary internal	POV is Magnus
40	01:23:47 - 01:23:50	CU	tracking Kaja	straight-on angle	external focalization	zero	POV is Kaja -> Kaja wordt neergeschoten
41	01:23:50 - 01:23:51	ECU	Tilt naar Magnus (naar boven en dan weer naar beneden)	low angle	internal focalization	secondary internal	POV lijkt Kaja
42	01:23:51 - 01:23:54	ECU	n.v.t.	straight-on angle	external focalization	zero	Camera op Kaja
43	01:23:54 - 01:23:56	ECU	tracking (Magnus)	van low angle naar high angle	external focalization	zero	
44	01:23:56 - 01:24:00	LS	Tilting en panning naar de omgeving en terug naar Magnus	van low angle naar straight-on angle	spectatorial focalization	zero = nobody's shot	
45	01:24:00 - 01:24:07	MLS	tracking Magnus	low angle	spectatorial focalization	zero	Camera kijkt achterom naar Kaja (die dood op de grond ligt) terwijl Magnus wegrent

46	01:24:07 - 01:24:09	MLS	panning naar Magnus	low angle	spectatorial focalization	zero	
47	01:24:09 - 01:24:39	LS	tracking Magnus	low angle	spectatorial focalization	zero	tracking Magnus tot hij op de boot zit

Bijlage 3 – Verklaring Intellectueel Eigendom

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 parafaseren 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: Donna Steenbergen

Studentnummer: u199529

Plaats: Amsterdam

Datum: 11 april 2019

Handtekening:

