

VERTIGO: Een Mind-Game Film?

Een onderzoek naar mind-game elementen
in een klassiek bestempelde Hollywoodfilm.



Naam: Yasmin Karssing

Studentnummer: 4033094

Studie: Media en Cultuur

Begeleidend docent: Clara Pafort-Overduin

Studiejaar: 2019-2020

Blok: 2

Inleverdatum: 23-01-2020

Woordenaantal: 7410

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

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

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

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

Ik heb bovenstaande definitie van plagiaat zorgvuldig gelezen en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte BA-werkstuk 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: Yasmin Karssing

Studentnummer: 4033094

Plaats: Utrecht

Datum: 23-01-2020

Handtekening:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yasmin Karssing', written over a horizontal line.

Abstract

Het onderwerp over narratieve (puzzel)films, die door middel van bepaalde filmische middelen, filmtechnieken, spelelementen en –strategieën de toeschouwer misleiden, maakt steeds meer onderdeel uit van het filmwetenschappelijk debat. In zulke ‘mind-game’ films zijn onderliggende spelstructuren verwerkt, die uiteindelijk bijdragen aan de betekenis van de film en het perceptieproces van het publiek. De mind-game film wordt gezien als een nieuw fenomeen vanaf de jaren ‘90 die de algemene grenzen van “standaard” Hollywood films overschrijdt. Echter is het doel van dit onderzoek om na te gaan of zulke mind-game kenmerken al te vinden zijn in klassiek bestempelde films, waarbij continuïteit centraal staat. Vanuit het theoretisch kader wordt er onderzoek gedaan naar de klassieke film VERTIGO (1958) op grond van specifieke kenmerken, die volgens filmwetenschappers Thomas Elsaesser en Warren Buckland kenmerkend zijn voor mind-game films. De vraag die hierbij centraal staat, is: Welke technieken worden in VERTIGO ingezet om te spelen met de verwachtingen van de kijker en zijn dit technieken die in het huidige debat worden bestempeld als kenmerken van de mind-game film na 1990? Om deze vraag te kunnen beantwoorden, is er een schema ontwikkeld die zich richt op causaliteit en continuïteit in tijd en ruimte in zowel de klassieke als de mind-game film. De segmentatie van de film vormt de basis van mijn analyse.

Uit dit onderzoek blijkt dat de eerste helft van de film VERTIGO een aantal mind-game elementen bevat. Zo wordt er gebruik gemaakt van non-lineaire filmtechnieken en worden er aan de hand van mise-en-scène en montage mysteries gecreëerd om de kijker op het verkeerde been te zetten. De narratieve vorm blijft echter wel zijn continuïteit behouden en na de flashbackscène lijken alle puzzelstukjes in elkaar te vallen, waardoor het verhaal helder wordt voor de kijker. Zo blijft VERTIGO alsnog een klassieke Hollywoodfilm, maar blijkt uit dit onderzoek dat er wel degelijk al mind-game elementen te vinden zijn in een klassiek bestempelde film.

Inhoudsopgave

1. Inleiding.....	5
1.1 Casus: VERTIGO (1958).....	6
2. Theoretisch kader.....	9
2.1 De klassieke film.....	9
2.2 Klassiek versus post-klassiek.....	10
2.3 De mind-game film.....	11
2.4 Mind-game elementen volgens Elsaesser.....	12
3. Analyse aanpak.....	14
4. Analyse.....	17
4.1 Causaliteit en doelen van de personages.....	17
4.1.1 Doelen van de personages.....	17
4.1.2 <i>Reversal</i> en <i>recognition</i>	19
4.1.3 Psychische kenmerken.....	20
4.1.4 <i>Repetition</i> : herhalingen.....	21
4.2 Cinematische ruimte (montage).....	23
4.3 Cinematische ruimte (mise-en-scène).....	28
4.3.1 Kleurenthema's.....	28
4.3.2 Setting: <i>repetition</i> en <i>recognition</i>	32
5. Conclusie.....	34
6. Bronnenlijst.....	36
7. Bijlages.....	37
7.1 Bijlage 1: De Analysemethode.....	37
7.2 Bijlage 2: Plotsegmentatie van VERTIGO.....	40

1. Inleiding

Mijn fascinatie voor de zogenaamde, hedendaagse 'mind-game film' is ontstaan bij het zien van *VERTIGO* (1958), een film over de aan hoogtevrees lijdende privédetective Scottie die is ingehuurd om de vrouw van een vriend, Madeleine, in de gaten te houden. Ik vind het interessant om te zien hoe er in de film gespeeld wordt met de verwachtingen van de kijker door een complexe verhaalvertelling. Dit doet mij dan ook denken aan de term mind-game film. Volgens Thomas Elsaesser en Warren Buckland zijn dit films vanaf circa 1990 met een complexe verhaalstructuur die enigszins lijkt op een puzzel. Buckland noemt zulke films ook wel 'puzzle films', een term die hij voor het eerst introduceerde in *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Volgens Elsaesser overschrijden puzzle films de algemene grenzen van standaard klassieke Hollywood films en hij beschouwt ze als een opkomend fenomeen van de filmindustrie na 1990.¹ Enkele voorbeelden die Elsaesser noemt in zijn artikel zijn de films *FIGHT CLUB* (1999), *MEMENTO* (2000) en *PULP FICTION* (1994).

De discussie rondom de mind-game film is een voortzetting van een eerder debat over het verschil tussen klassieke (1917-1960) en New Hollywood film (vanaf 1960). Zo stellen Elsaesser en Buckland in hun boek *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis* dat verschillende aspecten van filmmaken, waaronder productie en distributie, sinds de jaren '60 aanzienlijk zijn veranderd. Er ontstond een steeds jonger publiek en een mobiliserende samenleving waar de distributie en productie op werden aangepast.² Doordat filmmakers op narratief en technologisch gebied meer focus gingen leggen op *special effects*, *sound design* en (expliciete) *mise-en-scène*, kwam de nadruk meer te liggen op de filmervaring van de toeschouwer in plaats van op een zo duidelijk mogelijke filmvertelling zoals in klassieke film.³ Elsaesser en Buckland zien hierin vanaf de jaren '60 een nieuwe vorm van een filmtijdperk, namelijk de New Hollywood film. In reactie hierop betoogde Bordwell, dat ook films na 1960 klassieke elementen bevatten omdat de verhaalstructuren onveranderd zijn gebleven en slechts de klassieke stijl is geïntensiveerd (*intensified continuity*); het concept van klassieke verhaalvertelling blijft volgens Bordwell aanwezig in Hollywoodfilms na 1960, alleen de middelen om dit te bewerkstelligen zijn veranderd.⁴ Bovendien stelt Bordwell dat er binnen het *science-fiction*, *fantasy* en *actie* filmgenre meer gebruik wordt gemaakt van

¹ Thomas Elsaesser, "The Mind-Game Film," in *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, geëdit door Warren Buckland (Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009), 14.

² Thomas Elsaesser en Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film* (New York: Oxford University Press, 2002), 28.

³ Elsaesser en Buckland, *Studying Contemporary American Film*, 29.

⁴ David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: University of California Press, 2006), 121.

onder andere special effects om intensief continuity te bewerkstelligen dan in genres zoals *comedy* en *drama*.⁵

Later in 2009 introduceren Elsaesser en Buckland binnen dit debat de mind-game film, omdat deze volgens hen afwijkt van zowel de klassieke film als de post-klassieke film. Volgens Buckland bevatten mind-game films een complexe plotstructuur waarin gebeurtenissen zich niet logischerwijs naast elkaar ontwikkelen. Deze narratieve vorm heeft als doel verwarring te creëren bij de toeschouwer.⁶ Buckland en Elsaesser zetten zich hiermee af tegen Bordwells visie dat er na 1990 geen nieuwe narratieve principes zijn ontstaan, aangezien Bordwell betoogt dat de complexe narratieve principes in oorsprong hetzelfde zijn als in de klassieke Hollywood cinema.⁷ Verteltechnieken zoals flashbacks en -forwards, *forking path plots* – waarbij er parallel meerdere plotlijnen langs elkaar lopen met verschillende uitkomsten – hangen in wezen altijd samen op grond van causale samenhang volgens Bordwell.⁸

1.1 Casus: VERTIGO (1958)

VERTIGO (1958) lijkt al hedendaagse mind-game elementen te bevatten zoals omschreven door Elsaesser en Buckland. Ik zal deze klassieke film van Hitchcock dan ook gebruiken als casus voor mijn onderzoek. Zo speelt Hitchcock in VERTIGO met de perceptie van de kijker door middel van frequente plot twists en bevat de film hoofdpersonages met een psychisch probleem (waaronder acrofobie, draaiduizeligheid = “vertigo”), eenzelfde kenmerk dat frequent voorkomt in hedendaagse mind-game films. Ook onthoudt deze psychologische thriller de kijker belangrijke informatie tot het einde, waardoor deze met opzet in verwarring wordt gebracht. De complexe plotstructuur waarin er onder andere wordt gespeeld met causaliteit, tijd en ruimte, lijkt af te wijken van de klassieke normen zoals die gedefinieerd zijn door Bordwell.⁹

Filmtheoretica Patricia Pisters stelt in haar boek *Lessen Van Hitchcock*, dat Hitchcock in tijden van de klassieke film al speelde met de verwachtingen van de kijker. Hitchcock staat volgens haar bekend als ‘Master of Suspense’ door zijn intensieve gebruik van plot twists en andere vernieuwende filmische elementen, waaronder montage.¹⁰ Zo geeft Pisters aan dat Hitchcock de chronologie van het verhaal sterk (story) laat afwijken van de gepresenteerde verhaalvolgorde (plot) om spanning (*suspense*) en verrassingen bij de kijker (*surprise*) te creëren. In hoeverre er spanning en verrassingen bij de kijker opgewekt kunnen worden, hangt allemaal af van welke

⁵ Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, 160-161.

⁶ Warren Buckland, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, geëdit door Warren Buckland (Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009), 3.

⁷ Ibid.

⁸ Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, 93.

⁹ Buckland, *Puzzle Films*, 2.

¹⁰ Patricia Pisters, *Lessen Van Hitchcock: Een Inleiding in Mediatheorie* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007), 16.

informatie er wanneer in het verhaal gepresenteerd wordt. Als de kijker minder dan of evenveel weet als een personage en dan plotseling meer informatie krijgt verschaft, kan dat leiden tot een wending, ofwel een *surprise*, in het verhaal.¹¹ Kunnen we dan Hitchcock's manier van informatie verdelen - met als doel de kijker op het verkeerde been te zetten - beschouwen als een vroege vorm van een mind-game techniek?

Daar waar Pisters het in haar boek heeft over hoe Hitchcocks erfenis in het hedendaagse film- en medialandschap is doorgedrongen, probeer ik juist in navolging van bovenstaande discussie na te gaan op welke manier er al mind-game technieken werden ingezet in de klassieke Hollywoodfilm, in het bijzonder bij de film VERTIGO van Hitchcock. Het doel van deze analyse is dan ook antwoord geven op de vraag welke narratieve en stilistische technieken, die in het debat tussen Bordwell, Elsaesser en Buckland worden bestempeld als 'nieuwe' mind-game elementen, al terug te vinden zijn in een klassiek bestempelde Hollywoodfilm toen er nog geen sprake was van de termen 'post-klassiek' of 'mind-game'. Vervolgens zal ik onderzoeken in hoeverre deze elementen invloed hebben op de causale verbanden binnen het verhaal. Met andere woorden, kunnen we in termen van Bordwell ook hier spreken van continuïteit?

Omdat VERTIGO een klassiek bestempelde Hollywoodfilm is en toch mind-game elementen lijkt te bevatten die worden bestempeld als 'nieuw', lijkt het mij relevant om deze film nader te onderzoeken. Aangezien ik VERTIGO vanaf een andere invalshoek wil benaderen dan die van Bordwell, denk ik met dit onderzoek een toevoeging te kunnen zijn op het huidige debat tussen onder andere Bordwell, Elsaesser en Buckland en misschien zelfs de grenzen tussen klassiek en mind-game kunnen vervagen.

De hoofdvraag die ik dan ook binnen mijn filmanalyse van VERTIGO zal gebruiken, is:

"Welke technieken worden in VERTIGO ingezet om te spelen met de verwachtingen van de kijker en zijn dit technieken die in het huidige debat worden bestempeld als kenmerken van de mind-game film na 1990?"

Om deze vraag te kunnen beantwoorden, zal ik eerst onderzoeken hoe - in het huidige debat - het onderscheid wordt gemaakt tussen klassieke Hollywoodfilms, 'post-klassieke' en 'mind-game' films en welke rol continuïteit hierbij speelt. Dit gebeurt op basis van een literatuuronderzoek in hoofdstuk 1, hetgeen tevens het theoretisch kader van mijn onderzoek vormt. Hierin introduceer ik filmwetenschappers en termen, die van belang zijn binnen de discussie rondom de klassieke, post-klassieke Hollywood film en de mind-game film. Vervolgens sluit ik dit hoofdstuk af met het beschrijven van mijn analysemethode.

¹¹ Pisters, *Lessen Van Hitchcock*, 81.

Hoofdstuk 2 bevat de analyse van VERTIGO. Omdat het in de mind-game film voornamelijk gaat over de wijze waarop door de informatieverdeling de kijker misleid wordt, zal ik mij focussen op de wijze waarop de narratieve vorm, de cameravoering, mise-en-scène en montagetechnieken ingezet worden om informatie te delen dan wel achter te houden voor de kijker.

In de conclusie geef ik een antwoord op de hoofdvraag en zal ik proberen VERTIGO te positioneren in het debat over de mind-game film.

2. Theoretisch kader

2.1 De klassieke film

Om het debat van Buckland en Elsaesser tegenover Bordwell over de mind-game film beter te kunnen begrijpen, is het van belang om eerst de theorie rondom de klassieke film te bespreken. De Amerikaanse filmwetenschapper David Bordwell, die veel heeft geschreven over de klassieke Hollywood Cinema, schreef in 1985 samen met Kristin Thompson en Janet Staiger *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, waarin hij de principes en betekenis van de klassieke Hollywood Cinema (1917-1960) uitlegt. Als vervolg hierop heeft hij meerdere boeken, waaronder *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* uitgebracht, waarin hij betoogt dat er net als bij klassiek Hollywood, bij New Hollywood in iedere film sprake is van causaliteit en de eenheid van tijd, plaats en handeling.¹² Deze klassieke stijl bevat volgens Bordwell elementen als "psychological causality, planting and payoff, rising action, and recurrent motifs"¹³. Er is volgens hem ten alle tijden een duidelijke oorzaak-en-gevolg logica en lineaire chronologie geïmplementeerd in de narratieve structuur van een klassieke Hollywoodfilm. De klassieke narratieve structuur omvat dan ook een temporele, ruimtelijke en causale logica van gebeurtenissen (continuïteit). Waarom en welke doelen worden nagestreefd en hoe bepaalde obstakels worden ondervonden, zijn op een logische wijze weergegeven aan de toeschouwer. Een klassieke plotstructuur omvat dan ook een rangschikking van gebeurtenissen die samen een enkele, doorlopende handeling weergeven met een duidelijk aangegeven begin (introdunctie van een actie), midden (obstakels) en eind (resolutie). Het plot, de gebeurtenissen en handelingen van de personages zijn daardoor transparant en zonder al te veel moeite te begrijpen door de toeschouwer. Films die deze klassieke stijl handhaven, zijn gemakkelijk te begrijpen door een zo helder mogelijke verhaalvertelling. De kijker wordt door het verhaal geleid.¹⁴ Ofwel, de filmische stijl, tijd en ruimte zijn ondergeschikt aan en ondersteunen een zo vloeiend mogelijke overdracht van informatie.¹⁵

Volgens Bordwell zijn terugkerende motieven, duidelijke doelen en personage-gerichte causaliteit op basis van psychologische eigenschappen technieken om tot een transparante verhaalvertelling te komen.¹⁶ De (hoofd)personages hebben een duidelijk en gericht doel, dat door middel van consistente persoonlijke eigenschappen, kwaliteiten en handelingen nagestreefd wordt.¹⁷ Hierbij zijn twee termen van belang: *reversal* (omkering) en *recognition* (erkenning). *Reversal* staat voor een gebeurtenis of handeling

¹² David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw Hill, 2004), 69.

¹³ Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, 12.

¹⁴ *Ibid.*, 13.

¹⁵ Bordwell en Thompson, *Film Art*, 43.

¹⁶ David Bordwell, Janet Staiger en Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960* (Londen, Routledge, 1985), 117.

¹⁷ Bordwell, Staiger en Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, 15.

die in strijd is met de huidige situatie van een personage en de verwachtingen van de toeschouwer. Bij de klassieke film treedt hierna *recognition* op, ofwel de (h)erkenning van een (hoofd)personage en dat hij of zij wordt blootgesteld aan een *reversal*.¹⁸

Continuïteitsmontage ondersteunt een heldere verhaalvertelling. Dit creëert namelijk een ruimtelijke, consistente visuele samenhang waardoor de fictieve wereld homogeen blijft. "*Editing must be seamless, camerawork 'subordinated to the fluid thought of the dramatic action,'*" zoals Bordwell betoogt.¹⁹ Kenmerken hiervan zijn: de 180-graden regel, het shot/reverse-shot-patroon (ofwel van het ene personage naar het andere op gelijk niveau), lineaire tijdsverloop, shots op oogniveau en beelden van acties die in en door elkaar heen vloeien. Enkele tekenen van discontinuïteit en nevenschikking kunnen door middel van de coherente montage alsnog worden begrepen door de kijker. Onzichtbare en transparante overgangen tussen shots zijn hier tevens een kenmerk van.²⁰

De heldere plaatsing van personages en objecten binnen het frame van een shot is tevens een filmtechniek die in klassieke films wordt toegepast. Hoe belangrijker de informatie, hoe opvallender of hoe meer dit op de voorgrond van het frame is geplaatst (= *staging in depth*). Een lineair vertelperspectief hierin houden, is wederom een belangrijk kenmerk van een klassieke Hollywoodfilm.²¹ "*The classical technique is usually motivated compositionally. The chain of cause and effect demands that we see a close-up of an important object or that we follow a character into a room,*"²² aldus Bordwell in *The Classical Hollywood Cinema*. Er wordt aan de hand van heldere, zichtbare filmische tekens aangegeven wat belangrijke informatie is over de situatie, omgeving, objecten, etcetera.

2.2 Klassiek versus post-klassiek

Als reactie op Bordwells idee van het klassieke Hollywood Cinema, wordt er vanaf de jaren '90 door verschillende filmwetenschappers en -theoretici gesteld dat een nieuwe dominante trend – de 'post-klassieke film' – vanaf 1960 is ontstaan in de Amerikaanse filmproductie.²³ Daar waar klassieke narratieve constructies zich vasthouden aan een lineair chronologisch principe, is de plot en verhaalstructuur in post-klassieke film veel complexer.²⁴ Thomas Elsaesser en Warren Buckland betogen bovenstaande ideeën in hun boek *Studying Contemporary American Film* (2002). De post-klassieke cinema kenmerkt zich volgens hen door onder andere een niet altijd chronologische verhaalvertelling,

¹⁸ Bordwell, Staiger en Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, 2.

¹⁹ Ibid., 24.

²⁰ Elsaesser en Buckland, *Studying Contemporary American Film*, 37.

²¹ David Bordwell, *Narration in Fiction Film* (Madison: University of Wisconsin Press, 1985), 107.

²² Bordwell, Staiger en Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, 25.

²³ Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, 5.

²⁴ Elsaesser, "The Mind-Game Film", 26.

meer open eindes in de vertelling en een motivatie in de film dat wordt bepaald door bijvoorbeeld gebeurtenissen, sociale systemen en genreconventies in plaats van door personages. Tevens zijn ze experimenterend op technologisch gebied: hardere, zichtbare, snelle montage (o.a. jumpcuts, sprongen in tijd en ruimte, opzettelijke continuïteitsfouten, flashbacks en -forwards) en special effects. De nadruk komt hierdoor meer op de *filmervaring* te liggen. “‘Spectacle’ in this context would connote that such movies are ‘experienced’ rather than watched, that they offer a fantasy space to ‘inhabit’, rather than opening a window onto reality,” aldus Elsaesser en Buckland.²⁵ Zij stellen dat de post-klassieke cinema de opvolger is van klassieke cinema, terwijl Bordwell van mening is dat de klassieke tradities nog steeds binnen al deze films zijn te ontdekken.²⁶ In reactie hierop brengt Bordwell in 2006 een nieuw boek uit, namelijk het eerder genoemde *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Hierin analyseert hij een groot aantal Hollywoodfilms vanaf de jaren '60 en stelt dat de als post-klassiek bestempelde films gezien kunnen worden als klassieke films die zich weliswaar meer ontwikkeld hebben op narratief en cinematografisch niveau, maar wel nog vasthouden aan de klassieke principes (intensified continuity). Ofwel, volgens hem is het overkoepelende principe van een heldere verhaalvertelling ongewijzigd, maar zijn de filmtechnieken wel deels veranderd en geïntensiveerd.²⁷

Ondanks dat de Amerikaanse filmindustrie door de jaren heen aanzienlijk is veranderd op gebied van productie en distributie, zoals Buckland en Elsaesser dat aangeven, bevatten films vanaf de jaren '60 volgens Bordwell nog altijd principes die geworteld zijn in de geschiedenis van het traditionele productieproces van film.²⁸

2.3 De mind-game film

Elsaesser en Buckland gaan in 2009 opnieuw in discussie met Bordwell en werken hun argument verder uit dat er veranderingen zijn in de Hollywood cinema vanaf de jaren '90. Zo is volgens hen in deze tijd de puzzle film en mind-game film ontstaan, afwijkend van zowel de klassieke als de post-klassieke film. Daar waar de puzzle film volgens Buckland kan worden bestudeerd door alleen een theoretisch perspectief (narratologie), beperkt Elsaesser zich niet tot één perspectief, maar onderzoekt hij de mind-game film vanuit verschillende perspectieven (narratologie, psychologie, psychopathologie, geschiedenis en politiek).²⁹

De discussie rondom de mind-game film is dan ook een voortzetting van een eerdere discussie over de klassieke versus de post-klassieke film. Elsaesser en Buckland zien binnen deze nieuwe filmstijl veranderingen in de informatieverschaffing naar de

²⁵ Elsaesser en Buckland, *Studying Contemporary American Film*, 29.

²⁶ Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, 4.

²⁷ Ibid., 120.

²⁸ Ibid., 3.

²⁹ Buckland, *Puzzle Films*, 8.

toeschouwer op zowel visueel als narratief niveau.³⁰ Zij onderzoeken hoe de filmmaker speelt met de verwachtingen en de mindset van de toeschouwer door een bepaalde manier van informatievervalsing. Binnen de klassieke Hollywoodfilm zijn deze structuren transparant en wordt de kijker moeiteloos meegezogen in het verhaal. Causaliteit en de eenheid van tijd, ruimte en handeling, zoals eerder hierboven besproken, zijn daar oorzaak van. Buckland stelt dat er specifiek in mind-game films geen traditionele relatie te vinden is tussen kijker en film aangezien de complexiteit van hedendaagse films de klassieke narratieve principes veruit overstijgt.³¹ Volgens Buckland omarmt de mind-game film non-lineaire filmtechnieken, zoals flashbacks, flashforwards en *loops*. Zulke films bevatten hierdoor vervaagde grenzen tussen de verschillende niveaus van realiteit (op gebied van tijd en ruimte), een niet-consistente informatievervalsing, bedrog en ambiguïteit, hetgeen tegengesteld is aan continuïteit en een heldere vertelling. Uiteindelijk opereren mind-game films op twee niveaus wat betreft de narratieve structuur: de (complexe) vertelling (plot, *narration*) en het verhaal (*narrative*).³² Er wordt gespeeld met causaliteitsrelaties doordat de klassieke volgorde van 'begin, midden, eind' veranderd wordt.³³ Volgens Elsaesser en Buckland is het bij een mind-game film niet de bedoeling om de kijker volledig mee te nemen in het verhaal, maar om deze op het verkeerde been te zetten door een complexere vertelstructuur en onbetrouwbare informatievervalsing.³⁴ Elsaesser stelt dat mind-game films de kijker achterlaten met 'narratologische problemen en puzzels': er wordt continu geëxperimenteerd met de *spectator-address*,³⁵ waarbij de regisseur speelt met de perceptie van de realiteit van de toeschouwer.³⁶

2.4 Mind-game elementen volgens Elsaesser

Volgens Elsaesser probeert de filmmaker de kijker te misleiden door personages en objecten die belangrijk zijn voor het juiste begrip van het verhaal onopvallend in het beeldkader te plaatsen. Ook door meer diepteverschillen binnen de framing en een vrijere, non-lineaire beweging van de camera door de ruimte, is het minder duidelijk welke informatie van belang is.³⁷ Er wordt tevens meer gebruik gemaakt van special effects, flashbacks en -forwards, point-of-view shots vanuit een onbekende bron en optische trucs binnen het frame om de toeschouwer nog meer in verwarring te brengen.³⁸

³⁰ Buckland, *Puzzle Films*, 21.

³¹ *Ibid.*, 1.

³² *Ibid.*, 6.

³³ Pisters, *Lessen Van Hitchcock*, 63.

³⁴ Elsaesser, "The Mind-Game Film", 15.

³⁵ *Ibid.*, 14-16.

³⁶ *Ibid.*, 14.

³⁷ Bordwell, *Narration in Fiction Film*, 107.

³⁸ Eleftheria Thanouli, "Post-Classical Narration: A new paradigm in contemporary cinema," in *New Review of Film and Television Studies*, 4, no. 3 (2006), 188.

Elsaesser stelt daarbij dat er een hoofdpersone in een mind-game film een aantal 'typische' kenmerken heeft:³⁹

- 1) De protagonist is/wordt misleid, waardoor hij/zij onwetend is over wat nu eigenlijk concreet de realiteit of verbeelding is en wie hij- of zij zelf is;
- 2) De protagonist heeft een vriend, mentor of partner, die later ingebeeld blijkt te zijn;
- 3) De protagonist wordt achtervolgd omdat hij/zij beschuldigd wordt van een mogelijke misdaad. Illusies van de personage gaan hiermee gepaard.

Buckland voegt toe dat de (hoofd)personages in mind-game films veelal lijden aan psychische problemen, zoals schizofrenie of geheugenverlies. Vaak is er sprake van een onbetrouwbare verteller die de kijker misleidt.⁴⁰ Alle bovenstaande kenmerken zorgen voor verwarring en onduidelijkheid en maken dat het doel van de hoofdpersoon door de film heen telkens opnieuw getoetst moet worden.

Elsaesser stelt dat geen enkel personage aanvankelijk onderscheid kan maken tussen realiteit en verbeelding, tot een wending in het plot de misleiding waarneembaar (= *recognition*) maakt. Pas als de kijker de hele film heeft gezien en weet op welke manier hij misleid is, kan hij het verhaal pas goed begrijpen.⁴¹

³⁹ Elsaesser, "The Mind-Game Film", 17.

⁴⁰ Buckland, *Puzzle Films*, 6.

⁴¹ *Ibid.*, 5.

3. Analyse aanpak

Uit het theoretisch kader is gebleken dat het debat zich toespitst op de vraag in hoeverre er sprake is van een transparante vertelling en in hoeverre de kijker dus had kunnen weten dat hij op het verkeerde been werd gezet. Wanneer en op welke wijze wordt informatie uit de story in het plot gedeeld met de toeschouwer? En hoe zit het met de *range of story information*: wie weet wat wanneer? Belangrijk bij het creëren van transparantie zijn *causaliteit in de narratieve vorm* en *continuïteit in ruimte en tijd*. Deze heb ik op hun beurt uitgewerkt in deelaspecten zoals karakterisering van personages, montage, framing en mise-en-scène. Dit heb ik weergegeven in het volgende schema waarbij ik me focus op de klassieke Hollywoodfilm en de mind-game film, waaruit duidelijk wordt hoe bovenstaande technieken volgens de besproken auteurs worden ingezet.

	Klassieke Hollywoodfilm, tot jaren '60 (Bordwell, Thompson & Staiger)	Mind-game film, vanaf 1990 (Buckland & Elsaesser)
<u>Karakterisering van personages</u>	<ul style="list-style-type: none"> ● Duidelijk en gericht doel nastreven (causale handelingen), meerdere doelen zijn gelinkt; ● Transparante, stabiele karaktereigenschappen; ● Motivatie van film in controle van het personage & karaktereigenschappen; ● Transparante acties / handelingen. 	<ul style="list-style-type: none"> ● De protagonist is/wordt misleid; ● De protagonist heeft een verbeelde vriend, illusies; ● De protagonist wordt achtervolgd (schuldig zijn aan een misdaad); ● Psychische problemen; ● Onbetrouwbare verteller; ● Constant bijstellen van doelen.

<u>Narratieve vorm</u>	<ul style="list-style-type: none"> ● Temporele, ruimtelijke en causale logica met een heldere, duidelijke afsluiting; ● Transparante en logische rangschikking van gebeurtenissen (causaal); ● De plot en verhaal zijn transparant (begin – midden – eind). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Complexe vertelling (plot, niet altijd causale logica in tijd en gebeurtenissen); ● Non-lineaire filmtechnieken (flashbacks, flashforwards en loops); ● Vervaagde grenzen tussen de verschillende niveaus van realiteit (tijd en ruimte); ● Niet-consistente informatieverschaffing, bedrog en ambiguïteit (= dubbelzinnigheid).
<u>Reversal – recognition – katharsis (emotionele zuivering bij de kijker)</u>	<ul style="list-style-type: none"> ● Blootstelling aan reversal (omkering) ● Recognition ● Katharsis 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reversal ● Recognition ● Geen katharsis
<u>Cinematische tijd (montage)</u>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ruimtelijke, consistente visuele samenhang; ● De 180-graden regel; ● Coherente montage; ● Onzichtbare en transparante overgangen tussen shots. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Montage in dienst van complexe verhaalvertelling > verhaal vol “gaten”, misleiding, labyrintische structuren.
<u>Cinematische ruimte (framing en mise-en-scène)</u>	<ul style="list-style-type: none"> ● Staging in depth (positie van belang); ● Terugkerende motieven (visueel die emoties opbrengen); ● Een lineair perspectief. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Optische trucs (special effects, point-of-view shots vanuit een onbekende bron, bewuste framing van objecten binnen of buiten het beeld).

Op basis van bovenstaand schema, heb ik een analysemethode ontwikkeld die probeert bloot te leggen op welke manier er wordt omgegaan met causaliteit en continuïteit in tijd en ruimte in VERTIGO omdat zich hier het debat op richt. Om *causaliteit* te onderzoeken focus ik op de doelen van de personages en de oorzaak- en gevolgrelaties. Hoe wordt de kijker door het verhaal heen geleid? Bij de analyse van *continuïteit in tijd en ruimte* onderzoek ik hoe er gebruik is gemaakt van montage en mise-en-scène om zo te kunnen

bepalen of deze gericht zijn op transparantie in de vertelling of misleiding van de kijker. In het analyseprotocol is per scène genoteerd wat er zich afspeelt en hoe de eerder genoemde filmtechnieken zijn gezet. Deze segmentatie van de film is te vinden als bijlage en vormt de basis van mijn analyse.

Het protocol diende ervoor om te beginnen met de film en moest voorkomen dat ik een lijstje kenmerken afvink. Pas nadat ik de film had geanalyseerd, heb ik mijn resultaten vergeleken met wat er in mijn theoretisch kader is besproken. In de presentatie van mijn analyse zal ik wel steeds terugkoppelen naar de literatuur zodat er meteen duidelijk wordt voor de lezer hoe mijn bevindingen zich verhouden tot het debat.

4. Analyse

4.1 Causaliteit en doelen van de personages

Bij het onderzoeken van de relatie tussen story en plot in VERTIGO, kijk ik wanneer en welke informatie er wordt gegeven en hoe de kijker door het verhaal wordt geleid. Bevat de verhaalvertelling een temporele, ruimtelijke en causale logica? En zijn de gebeurtenissen in VERTIGO op een transparante of complexe manier gerangschikt?

4.1.1 Doelen van de personages

Causaliteit hangt in de klassieke Hollywoodfilm nauw samen met personages in film, aangezien zij handelen vanuit een bepaalde doelgerichtheid. VERTIGO lijkt in eerste instantie een klassieke, lineaire narratieve structuur te hebben: er is een causale logica waarneembaar tot aan scène 28 (halverwege de film) en het doel van hoofdpersonage Scottie lijkt duidelijk te zijn, namelijk zijn grootste angst overwinnen (acrofobie). Naderhand helpt hij met een belangrijk doel, opgelegd door Gavin: het schaduwen en veiligstellen van Madeleine. *Restricted narration* zorgt ervoor dat de kennis die de kijker gedurende deze helft van de film heeft gelijk staat aan die van Scottie. Scottie en de toeschouwers weten echter niet dat ze verstrikt zitten in een spel en beiden kunnen in eerste instantie geen onderscheid maken tussen de verschillende werkelijkheden omdat hiervan de informatie ontbreekt.

De informatie over Madeleine's doel krijgt de toeschouwer via Gavin die suggereert dat ze zelfmoord wil plegen. De kijker wordt hier op het verkeerde been gezet, omdat later blijkt dat ze niet meer is dan een projectie van de werkelijkheid, gecreëerd door Judy en Gavin. Judy heeft Madeleine's identiteit aangenomen om de moord op de ware Madeleine te verhullen. Dit is dan ook het ware doel van Judy. Cruciale informatie wordt dus voor zowel Scottie als de toeschouwer weggehouden. Madeleine's - oftewel Judy's - gedrag, haar ronddwalen en zelfmoordpoging, haar dromen en herinneringen zijn allemaal gecreëerd door Judy en Gavin om Scottie in de val te lokken. Deze mysterieuze creatie van Madeleine wekt bij Scottie fascinatie op, wat zorgt voor nog een doel: Madeleine voor zich winnen - onwetend dat hij zich bevindt in een illusionaire wereld gecreëerd door Gavin en Judy. Wij zien het verhaal door de point-of-view van Scottie, waardoor de toeschouwer geen inzicht krijgt in de achtergrond van Madeleine en het werkelijke verhaal achter Gavins moord op zijn vrouw.

Het doel van Judy en Gavin om Scottie in de val te lokken wordt echter pas in scène 28 duidelijk voor de toeschouwer wanneer de cruciale informatie over de moord

wordt gedeeld in het plot door middel van een flashbackscène.⁴² Hitchcock bouwt vanaf hier dus suspense op.



Fig. 1 t/m 3 scène 28

Door middel van deze non-lineaire filmtechniek wordt onthuld dat Judy Madeleine speelt en volgt er een terugblik op de moord op Gavins werkelijke vrouw. *Restricted narration* maakt plaats voor *unrestricted narration*. Op cognitief niveau wordt de relatie tussen Scottie en de toeschouwer verbroken, omdat het niveau in kennis niet meer gelijk is. Het vertelperspectief verschuift naar dat van antagonist Judy, wat zorgt voor verandering in sympathie voor beide personages en *suspense* bij de kijker. Op dit moment worden alle eerdere verwachtingen van de toeschouwer tegengesproken: Madeleine heeft geen geheimzinnig mentaal probleem dat de toeschouwer samen met Scottie probeert te begrijpen.



Fig. 4 en 5 scène 29

Op het moment dat Judy de brief schrijft aan Scottie waarin ze de waarheid onthult (zie figuur 4 en 5), weet de kijker dat hij of zij op het verkeerde spoor zit. Vanwege de omslag van *restricted* naar *unrestricted narration*, wordt er suspense gecreëerd. Door deze flashbackscène begrijpt de toeschouwer meer van de story en de causale verbanden binnen het plot. De temporele, ruimtelijke en causale logica zijn nog altijd aanwezig, dus aan de continuïteit is niets veranderd.

⁴² Zie bijlage 2, scène 28.

Scotty ontmoet in scène 26 Judy, een vrouw die sprekend op Madeleine lijkt – gespeeld door dezelfde actrice.⁴³ Gedreven door zijn obsessie, doet Scottie er alles aan om Judy te transformeren in een exacte kopie van Madeleine. Zijn obsessie voor Madeleine beeldde zich al uit in scène 23 t/m 25 waarin hij in iedere vrouw Madeleine ziet.⁴⁴ Wanneer hij dan ook Judy onder ogen komt, besluit hij om haar te volgen. Hij neemt hierdoor een dominante positie in tegenover zijn vrouwelijke tegenspeelster. Hij creëert zo een eigen illusie binnen de geschapen werkelijkheid van Madeleine.



Fig. 6 scène 27

Judy's blik op het eind van scène 27 (zie figuur 6) suggereert tevens dat zij gevoelens heeft voor Scottie. Wanneer Judy verliefd wordt op Scottie, maar de aard van Madeleine niet mag onthullen, gaat ze mee in de transformatie die Scottie wenst. Zowel Judy als Scottie zijn nu gevangen in een obsessie voor elkaar en er vindt in beiden een verandering in doelen plaats. Judy komt herhaaldelijk emotioneel in beeld, bijvoorbeeld wanneer Scottie kijkt naar andere vrouwen die tevens lijken op Madeleine's verschijning. Ook wordt zij herhaaldelijk gepositioneerd voor een spiegel (zie figuur 7 t/m 9). Het dubbelbeeld van beide personages lijkt een tweestrijd aan te geven.



Fig. 7 scène 27



Fig. 8 scène 34

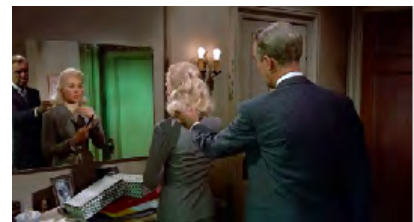


Fig. 9 scène 37.1

4.1.2 *Reversal en recognition*

Zoals eerder aangegeven, staat *reversal* voor een gebeurtenis of actie die in strijd is met de huidige situatie van een personage en de verwachtingen van de toeschouwer.⁴⁵ Het personage hoeft hier echter geen kennis van te hebben. In *VERTIGO* ontstaat *recognition* bij Scottie pas op het moment wanneer Madeleine's dubbelganger Judy een ketting, die extreme gelijkenissen vertoont met de ketting van de overleden Madeleine, omdoet (zie figuur 10 t/m 12).

⁴³ Zie bijlage 2, scène 26.

⁴⁴ Zie bijlage 2, scène 23 t/m 25.

⁴⁵ Bordwell, Staiger en Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, 2.



Fig. 10 t/m 12 scène 37.2

Wanneer Judy's ware identiteit blijkt, valt Scottie's droom en illusie in duigen, maar toch laat hij de controle over Judy niet los.⁴⁶ Vanaf dat moment veranderen Scottie's acties, doelen en positie tegenover Judy. Wanneer hij beseft dat zijn obsessie was gebaseerd op een illusie, neemt hij Judy mee naar San Juan Baptista, de plek waar Scottie denkt dat Madeleine is overleden. Er ontstaat opnieuw een achterstand in informatie bij de kijker waardoor er spanning ontstaat, omdat er geen informatie wordt verschaft over Scottie's plannen. Deze verandering in positie en doelen van Scottie leidt uiteindelijk tot een *surprise-effect*.

In eerste instantie is het doel in VERTIGO van Judy om Scottie op een verkeerd spoor te brengen met haar identiteit om de moord te maskeren, maar vanaf de tweede helft van de film verschuift dit naar Scottie die Judy probeert te veranderen in een verschijning van iemand die hij wil dat zij is en waar hij macht over heeft. De doelen van de personages worden dus pas gaandeweg onthuld en veranderd, waardoor er gespeeld wordt met de causaliteit en er op die manier onduidelijkheid en verwarring bij de kijker ontstaat.

4.1.3 Psychische kenmerken

Scottie's onstabiele identiteit, die tevens blijkt uit zijn bijnamen John, "Johnny-O", "John-O" en "available Ferguson", en zijn acrofobie, die zijn handelingen gedurende de film belemmeren en hem verstrikt doen raken tussen realiteit en illusie, lijken kenmerken van een hoofdpersoon uit een mind-game film dat kampt met psychische problemen:

*"A protagonist seems deluded or mistaken about the difference between reality and his/her imagination, but rather than this inner world becoming a clearly marked "subjective" point of view of a character (as in the European art film), there is no perceptible difference either in the visual register or in terms of verisimilitude, between real and imagined, real and simulated, real and manipulated."*⁴⁷

⁴⁶ Zie bijlage 2, scène 37.2.

⁴⁷ Elsaesser, "The Mind-Game Film", 17.

Gavin is cruciaal in de start van de handeling, ook al komt deze personage nauwelijks voor in beeld. Scottie kan lang geen juist oordeel vellen over de situatie. Hij is een instabiel personage, dat eerder in het hokje van de 'New Hollywood' en de mind-game film past. Echter, in de tweede helft van de film krijgt ook Scottie alle informatie over Madeleine's ware aard. Er is hier sprake van *planting* en *pay-off*; bij de kijker wordt het verhaal weer transparant. Dit lijkt dan weer meer op een klassieke verhaalvertelling, aangezien de kijker het bij een mind-game film 'niet had kunnen weten'.

4.1.4 Repetition: herhalingen

Herhalingen van bepaalde gebeurtenissen, motieven of tekens kunnen de toeschouwer in een bepaalde richting sturen. Om de toeschouwer te doen geloven dat er iets mis is met 'Madeleine' wordt bijvoorbeeld de naam 'Charlotta Valdes' meerdere keren in beeld en tekst in verband gebracht met Madeleine. Doordat er geen heldere visuele tekens waarneembaar zijn die wijzen op een dubbele identiteit van Madeleine, kan dat voor verwarring zorgen bij de toeschouwer.



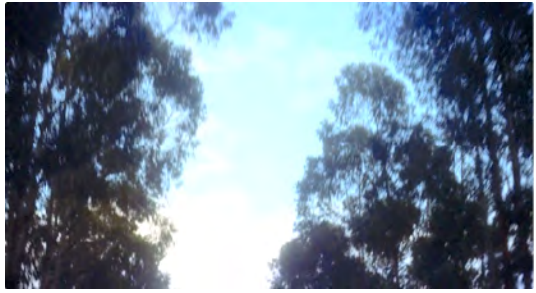


Fig. 13 t/m 17 *scène 18.1*

Fig. 18 t/m 22 *scène 38*

Herhaling wordt ook ingezet om de toeschouwer verbanden te laten leggen om spanning te creëren. Scène 38 (zie figuur 18 t/m 22), waarin Scottie Judy meeneemt naar San Juan Baptista nadat hij achter Madeleine's ware identiteit is gekomen, is een herhaling van een scène eerder in de film met Madeleine (scène 18.1, figuur 13 t/m 17). Judy kijkt naar de omgeving buiten de auto. Hetzelfde shot is eerder in de film gebruikt voordat Madeleine van de klokkentoren springt. Hierdoor wordt de toeschouwer aangespoord een verband te leggen tussen deze twee gebeurtenissen: gaat Judy net als Madeleine eindigen?

4.2 Cinematische ruimte (montage)

Montage is een belangrijke verteltechniek die ingezet kan worden om een verhaal helder of verwarrend te vertellen. Ik zal aan de hand van een aantal scènes uit VERTIGO laten zien dat het de bedoeling is de kijker op een verkeerd spoor te zetten door middel van montagetechnieken.

VERTIGO lijkt een heldere verhaalvertelling te bevatten door de continuïteitsmontage. Hitchcock maakt onder andere gebruik van *establishing shots*, die de locatie en situatie van een scène aanduiden. Ook wisselen shots elkaar ritmisch (o.a. bij *shot/tegen-shots*) en grotendeels in chronologische volgorde af. Tevens maakt Hitchcock gebruik van vaste transitie technieken, zoals *cross dissolves*, om een tijd overgang te illustreren. Dit kunnen we zien wanneer we terugblikken op de segmentatie van VERTIGO (zie bijlage 2). Deze montagetechnieken zorgen voor een eenheid in tijd, plaats en handeling en daardoor voor een transparante vertelling van het verhaal.

Toch zijn er in VERTIGO ook montagetechnieken te herkennen met als doel de kijker specifieke puzzelstukjes aan informatie toe te reiken die misleidend werken bij het begrijpen van het verhaal. Hitchcock maakt in VERTIGO gebruik van herhalingen van zowel individuele shots als gehele montage sequenties om daarmee connecties tussen handelingen en scènes te suggereren. Hieronder een voorbeeld van dit fenomeen waarbij twee scènes in montage parallel naast elkaar staan.







Fig. 23 t/m 33 scène 2

Fig. 34 t/m 44 scène 18.3

Zoals hierboven te zien, worden de volgorde van de shots, de framing en de mise-en-scène in zijn geheel ritmisch herhaald. In een eerste vertoning zal dit niet meteen opvallen, maar aangezien er altijd cognitieve processen aanwezig zijn bij de kijker, kan dit aansturen tot eenzelfde betekenisgeving van de scène. In scène 2 (zie figuur 23 t/m 33) overlijdt namelijk een agent doordat Scottie niet heeft kunnen ingrijpen vanwege zijn acrofobie. Aangezien scène 18.3 (zie figuur 34 t/m 44) op dezelfde manier in beeld is gebracht, lijkt Scottie wederom schuldig door zijn acrofobie aan de dood van Madeleine, aangezien hij hier tevens niet kon ingrijpen. Hiermee geeft Hitchcock de kijker misleidende informatie, aangezien Elstar achter deze uitgedachte moord zit. De kijker krijgt echter alleen Scottie als hoofdverdachte te zien en bovenstaande montagesequenties versterkt deze misleiding alleen maar. Er ontstaat een mysterie, aangezien zowel Scottie als de kijker begrijpt dat er iets mis is, maar verder niet weet wat. De werkelijke dader wordt echter pas duidelijk tijdens de flashbackscène.⁴⁸

In beide scènes wordt er gebruik gemaakt van het *vertigo-shot*: waarbij filmcamera tegelijkertijd inzoomt en achteruit beweegt, waardoor er een 'duizelingwekkend' gevoel wordt gecreëerd. Dit shot in combinatie met de shots ervoor

⁴⁸ Zie bijlage 2, scène 28.

en die erop volgen illustreren Scottie's beleving van acrofobie. We krijgen op deze manier informatie over Scottie's psychisch probleem, een element past bij de mind-game film.

Hierop volgend nog twee voorbeelden van scènes die ritmisch en visueel hetzelfde zijn gemonteerd:

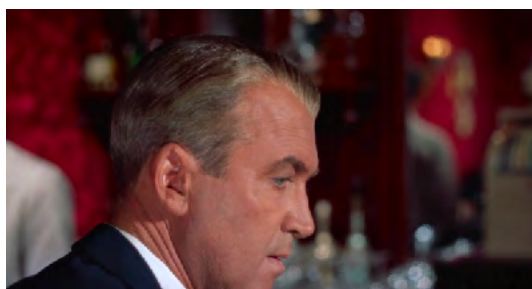


Fig. 45 t/m 49 scène 5

Fig. 50 t/m 54 scène 26

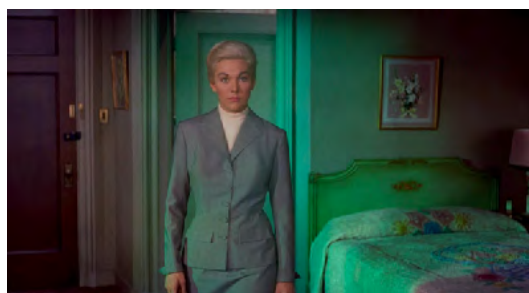


Fig. 55 t/m 58 scène 12

Fig. 59 t/m 62 scène 37.1

Judy wordt in scène 26 en 37.1 op een exact hetzelfde manier gepresenteerd aan de kijker als Madeleine in scène 5 en 12 (zie figuur 45 t/m 62). Het ritme, de kadrering van de shots en de mise-en-scène staan parallel naast elkaar. Doordat Judy en Madeleine door dezelfde actrice worden gespeeld, zou het kunnen gaan om dezelfde persoon in het verhaal. Aangezien dit niet concreet in beeld wordt uitgelegd, levert dit cruciale vragen op die het kijkproces bemoeilijken. Dit past dan weer eerder bij een mind-game film. De echtheid van Madeleine en Judy is tot dan toe voor de kijker nog niet duidelijk, maar door middel van bovenstaande montagetechnieken wordt de kijker wel al gestuurd in die richting om erover na te denken.

4.3 Cinematische ruimte (mise-en-scène)

Mise-en-scène is een term die zijn oorsprong kent in het theater en het omvat zodoende de elementen: setting, belichting, kostuums en het gedrag van de acteurs.⁴⁹ In de filmwereld duidt het de controle aan van de regisseur over dat wat er binnen het frame wordt weergegeven.⁵⁰ Tijdens mijn filmanalyse van VERTIGO is het van belang te onderzoeken welke informatie er via de mise-en-scène wordt verschaft. In een mind-game film zal er namelijk veelal informatie worden achtergehouden om de kijker in verwarring te brengen.

4.3.1 Kleurenthema's

Een opvallend fenomeen in VERTIGO is het gebruik van specifieke kleuren in de mise-en-scène. De kleuren rood en groen nemen hierbij de overhand en zet Hitchcock in om de perceptie van de kijker te beïnvloeden. Verschillende tekens wijzen erop dat de kleur groen staat voor Madeleine.



Fig. 63 scène 5

In de eerste scène waarin Madeleine en Scottie samen voorkomen (zie figuur 63), worden zij al direct gekoppeld aan deze kleurenthema's. Omgeven door een romantische, vuurrode setting met andere personages in neutrale donkere kledij, zit daar in het midden Madeleine. Zij springt met haar groene zijden jurk uit het beeld. De manier waarop zij van achteren is gefilmd zorgt voor een mysterieus beeld en roept

⁴⁹ David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction*, 112.

⁵⁰ Ibidem.

vragen op bij de kijker. Wie is deze vrouw en waarom houdt de filmmaker op deze manier informatie achter van de kijker?

In onderstaand passage van scène 15.1 wordt de kleur groen letterlijk als thema door Madeleine geïntroduceerd. Zoals in de tekst naar voren komt, symboliseert zij deze kleur als onsterfelijk ("*always green, ever-living*"). Maar wanneer Madeleine vertelt dat wel degelijk moet sterven, wekt dit een mysterie op bij de kijker. Zowel de toeschouwer als Scottie weet niet wat er met Madeleine aan de hand is.

_EXT. THE REDWOODS - (DAY)

Madeleine and Scottie near the massive trunk of a tree.
Beyond them, the small stream, bridged by a wide flattened
redwood log.

MADELEINE

How old?

SCOTTIE

Oh... some, two thousand years, or more.

MADELEINE

The oldest living things?

Scottie nods and watches her, wondering, as she looks about thoughtfully.

SCOTTIE

You've never been here before.

She shakes her head, lost in thought as she lets her gaze wander among the trees.

SCOTTIE

What are you thinking?

MADELEINE

(Searching)

Of all the people who have been born... and have died... while the
trees went on living.

SCOTTIE

(Agreeing) Their true name is Sequoia
Sempervirens: always green, ever-living.

MADELEINE
(Flatly) I don't like them.

SCOTTIE
Why?

MADELEINE
(Simply) Knowing I have to die...

Wanneer Madeleine terugkeert als Judy (zie figuur 64), draagt zij groen en wordt zij omgeven door groene attributen. De groene, fluorescerende *high key* belichting in Judy's hotelkamer draagt bij aan haar overkomen als geest: alsof ze wederkeert vanuit het hiernamaals en dus onsterfelijk is (zie figuur 65). Bovenstaande zijn allemaal hints dat Scottie gevangen is in een fantasiewereld en het personage Madeleine in wezen niet echt is. Al is dit bij een eerste vertoning niet duidelijk en ontwikkelt dit zich tot een mysterie. Alhoewel de kijker hier aanwijzingen krijgt, worden de betekenissen van die aanwijzingen niet duidelijk verteld. Dit creëert een mysterie wat kenmerkend is voor een complex vertelstructuur, waarbij cruciale informatie wordt weggehouden zoals in een mind-game film.



Fig. 64 scène 26



Fig. 65 scène 37.1



Fig. 66 t/m 68 scène 18.3

Het weghouden van informatie voor de toeschouwer binnen de mise-en-scène speelt een grote rol in VERTIGO. Zo wordt er in scène 18.3 (zie figuur 66 t/m 68) bewust Gavin's moord op zijn vrouw buiten beeld gehouden, terwijl dit op hetzelfde moment in het plot gebeurt. Pas tijdens scène 28 wordt het duidelijk wat er die dag in San Juan Bautista heeft afgespeeld, door het geven van de ontbrekende informatie.



Fig. 69 scène 5



Fig. 70 scène 26

Madeleine en Judy worden op eenzelfde manier weergegeven door positionering in het shot, mise-en-scène en zoals eerder besproken door montage.⁵¹ Kleurenthema's zijn hetzelfde, maar toch wordt er door Hitchcock iets mee gespeeld. De scènes en personages lijken aan elkaar gelinkt te zijn en het publiek zal er actief achter moeten komen wat het nu precies is wat hen samenbrengt.

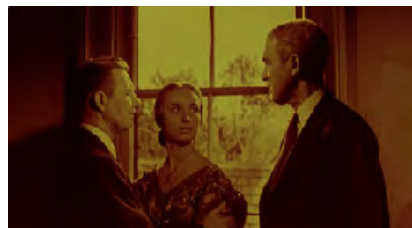
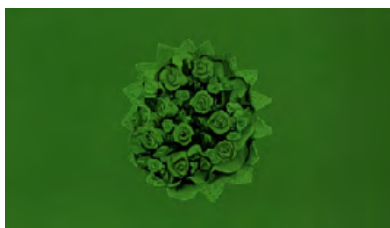


Fig. 71 t/m 73 scène 21

Vlak na de dood van Madeleine, zien we een geanimeerde montagesequentie die de droom van Scottie moet voorstellen (zie figuur 71 t/m 73). Het filmisch vormgeven van een droom wordt vaker gedaan aan de hand van animatie, maar het gebruik van de

⁵¹ Zie pagina 27.

specifieke kleuren, spiraalvormen en bepaalde motieven die verwijzen naar Madeleine (bloemen, ketting, graf, schilderij) kunnen worden gezien als aanwijzingen voor een later moment in de film. Deze montagesequentie is dan ook een belangrijk deel van de puzzel, aangezien het aan de hand van symbolische mise-en-scène informatie geeft over de onheilspellende Madeleine en het gevaar dat rondom haar hangt. Zowel de hoofdpersonage als de kijker ontvangt hier belangrijke, maar nog onduidelijke informatie, wat kan zorgen voor een mysterie.

4.3.2 Setting: *repetition* en *recognition*

In de film zijn een aantal *lookkeys* verwerkt, ofwel kleine aanwijzingen waarbij de goede denkprocessen van het publiek 'beloond' worden.⁵²



Fig. 74 scène 5

In scène 5 (zie figuur 74) wordt Madeleine op een manier geportretteerd die bepalend is voor het begrijpen van latere gebeurtenissen in de film. Ze wordt *en profile* gepresenteerd, heeft een zachte, elegante uitstraling en lijkt zo een levende vorm van een schilderij. Deze presentatie van Madeleine krijgt in de volgende scène betekenis, wanneer we bovenstaand beeld van haar kunnen relateren aan het schilderij van Charlotta Valdes in het museum dat Madeleine bezoekt. Dit gegeven, in combinatie met de eerdere kennis die is opgedaan tijdens de conversatie tussen Gavin en Scottie over Madeleine, zorgt ervoor dat er een mysterie wordt

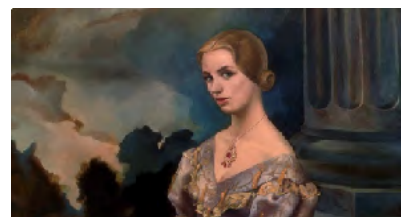


Fig. 75 scène 6

⁵² Elsaesser, "Mind-Game Film", 13.

gecreëerd bij het publiek rondom het ware bestaan van Madeleine. Madeleine lijkt een kant te hebben die Scottie en de toeschouwer nog niet kunnen invullen. Zo dwaalt Madeleine onder andere door willekeurige straten van San Francisco, zonder dat we hieraan een betekenis kunnen koppelen. Later blijkt dat de plaatsen die zij bezoekt wel degelijk vooraf bepaald en geënceneerd zijn en dit alles onderdeel is ter fabricatie van Madeleine's identiteit.

Door middel van deze bovenstaande, indirecte informatieverschaffing - in plaats van een transparante, directe vertelling - zorgt de film ervoor dat de kijker actief moet nadenken over het verhaal om het te kunnen begrijpen. Deze puzzelstukjes kunnen de toeschouwer zowel op een dwaalspoor zetten of in een later stadium dienen als hulpmiddel om het verhaal sneller te kunnen begrijpen.

5. Conclusie

In de inleiding introduceerde ik de vraag over welke filmtechnieken worden ingezet in VERTIGO om te spelen met de verwachtingen van de kijker en in hoeverre deze technieken overeenkomen met die van de mind-game film na 1990. In dit eindwerkstuk heb ik geanalyseerd hoe VERTIGO speelt met causaliteit en cinematografische ruimte en wat dat betekent voor de continuïteit. Een belangrijke vraag bij deze is: wie weet wat wanneer en hoe wordt de informatie uit de story gedeeld met de kijker? In mijn analyse wordt duidelijk dat in VERTIGO op verschillende wijzen de toeschouwer op het verkeerde been wordt gezet door informatie te laten ontbreken of op mysterieuze wijze te spelen met de cinematografische ruimte aan de hand van mise-en-scène en montage.

Hoewel alle handelingen en gebeurtenissen zijn gemotiveerd door de doelen van de personages, wat een klassiek kenmerk is, zijn sommige doelen door het achterhouden van cruciale informatie nog helemaal niet duidelijk en wordt de toeschouwer op een verkeerd spoor gezet. Zo heeft Gavin een kleine, maar cruciale rol met een doel dat gedurende de film lang onzichtbaar blijft. De transparantie in de doelen wordt gaandeweg gecreëerd doordat er steeds meer informatie wordt onthuld. Eerst aan de kijker (suspense) en pas veel later ook aan de hoofdpersoon Scottie. Er ontstaat een wending in het verhaal - ofwel een *surprise* - en dat is dan weer een belangrijk gegeven dat kenmerkend is voor de mind-game film.

In de narratieve vorm lijkt VERTIGO in eerste instantie een klassieke verhaalvertelling te omvatten, tot het moment dat Judy terug gaat in de tijd. Gedurende deze flashbackscène weet de kijker evenveel als Judy en wordt er duidelijk dat de film al die tijd cruciale informatie heeft achtergehouden voor de kijker om op deze manier spanning op te bouwen. De kijker weet net zo weinig als Scottie (*restricted narration*) gedurende de eerste helft van de film, maar vanaf de flashbackscène heeft de kijker meer kennis (*unrestricted narration*). In VERTIGO zorgt deze flashbackscène voor het ophelderen van de story. Er worden namelijk voor deze scène geen concrete aanwijzingen gegeven over de moord op de ware Madeleine, maar door middel van *lookys* en kleurenthema's, kreeg de toeschouwer wel al eerder aanwijzingen dat er een mysterie heerst rondom Madeleine. Deze hints kunnen de kijker op een dwaalspoor brengen of zorgen ze uiteindelijk voor het begrijpen van de story. Bij een tweede vertoning van de film zijn deze hints dan ook een stuk duidelijker. Door het achterhouden van de belangrijkste informatie over de moord wordt de kijker dus gemanipuleerd. Aangezien de kijker samen met Scottie eerst wordt gemanipuleerd door Gavin en in verwarring wordt gebracht over wat er nu gaande is met Madeleine en Judy, is het *surprise* effect des te groter wanneer de waarheid naar voren komt. Dit past eerder bij de mind-game film dan een klassieke verhaalvertelling. Anders dan in de mind-game film waar de cruciale informatie pas op het eind wordt gedeeld, gebeurt dit

in VERTIGO al halverwege in de flashbackscène. Deze informatie hadden we op basis van de aanwijzingen tot nu toe niet kunnen weten. De toeschouwer krijgt inzicht en kan begrijpen wat de misleiding was en in hoeverre dit door het hele plot was verweven.

Voor mijn onderzoek had ik het idee dat VERTIGO zou passen binnen het mind-game genre vanwege zijn mysterieuze verhaalvertelling. Wanneer ik bovenstaande waarnemingen plaats in het debat rondom de mind-game film door Thomas Elsaesser, Warren Buckland en David Bordwell, zie ik dat VERTIGO zeker plaats maakt voor kenmerken die worden gepresenteerd als kenmerken van de mind-game film. Zo zijn bijvoorbeeld de (kleuren)thema's en herhalingen binnen de cinematografische ruimte niet altijd even helder met als gevolg het creëren van een mysterie. Ook heerst er binnen de personages misleiding en psychische problemen, zoals beschreven door Elsaesser en Buckland. Er wordt gebruik gemaakt van non-lineaire filmtechnieken, zoals een flashback maar de narratieve vorm blijft in de kern wel zijn continuïteit behouden. Het plot heeft een duidelijk begin, midden en eind en er heerst een temporele, ruimtelijke en causale logica aan gebeurtenissen. De narratieve vorm deelt alle informatie om de uiteindelijke story te kunnen begrijpen. Dit past bij een klassieke verhaalvertelling, zoals Bordwell dat omschrijft.

We zouden kunnen stellen dat de eerste helft van VERTIGO een mind-game verhaalvertelling aanhoudt, maar dit halverwege verandert in een klassieke verhaalvertelling. Er zijn dus mind-game technieken ingezet in VERTIGO, maar niet doorgezet zoals dat tegenwoordig gebeurt volgens Elsaesser en Buckland. Zo blijft VERTIGO alsnog een klassieke Hollywoodfilm, maar neemt dit niet weg dat er wel degelijk al mind-game elementen te vinden zijn in een film uit 1958.

Mijn onderzoek is dus een aanvulling op de discussie tussen Bordwell, Elsaesser en Buckland, waarin ik betoog dat niet alle kenmerken van de mind-game film expliciet behoren tot de jaren '90 en erna. Het zou interessant kunnen zijn om verder te onderzoeken of er meer films zijn uit de klassieke periode die cruciale informatie achterhouden van de kijker. Willen we echt iets kunnen zeggen over wanneer zulke mind-game technieken precies zijn ontstaan, dan zouden we deze klassieke films moeten onderzoeken en kijken hoe het zit met de informatieverdeling en wanneer het moment waarop cruciale informatie wordt gedeeld om de volledige story te kunnen begrijpen, verschuift naar het eind zoals dit het geval is in de mind-game film.

6. Bronnenlijst

- Bordwell, David, Janet Staiger en Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. Londen, Routledge, 1985.
- Bordwell, David. *Narration in Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- Bordwell, David en Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill, 2004.
- Buckland, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Geëdit door Warren Buckland. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.
- Elsaesser, Thomas en Warren Buckland. *Studying Contemporary American Film*. New York: Oxford University Press, 2002.
- Pisters, Patricia. *Lessen Van Hitchcock: Een Inleiding in Mediatheorie*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007.
- Thanouli, Eleftheria. "Post-Classical Narration: A New Paradigm in Contemporary Cinema." *New Review of Film and Television Studies*. 4, no. 3 (2006): 183-196.
- Vertigo*. Directed by Alfred Hitchcock. Paramount, 1958. DVD.

7. Bijlages

7.1 Bijlage 1: De Analysemethode

De analysemethode vertaalt zich in onderstaand schema:

Causaliteit (narratieve elementen)		
Op welk vlak?	Personages	Narrativiteit
Aanpak:	Ik ga per personage onderzoeken welke doelen zij hebben en op welke manier zij handelingen / acties verrichten om deze doelen uit te laten komen. Ik ga hierbij onderzoeken:	Ik ga onderzoeken hoe de kijker door het verhaal heen wordt geleid, zodat deze wel of niet in verwarring wordt achtergelaten.
Antwoord op de vragen:	<ul style="list-style-type: none"> • Terugkerende motieven? • Duidelijk en gerichte doelen? • Film gestuurd door de doelen van de personages? • Hoe worden de doelen gemotiveerd: transparante acties / handelingen? • Transparante karaktereigenschappen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Het plot en verhaal zijn transparant (begin – midden – eind)? • Temporele, ruimtelijke en causale logica met probleemoplossende procedures? • Transparante of complexe rangschikking van gebeurtenissen?
Onderzoek:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Doelen van de personages 2. Handelingen om die doelen te bereiken 3. Terugkerende motieven 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Onderzoek: begin – midden – eind 2. Midden = gebeurtenissen in chronologische volgorde? 3. Repetition, reversal en recognition (katharsis)

Belangrijke termen:	Cognitieve filmtheorie	Reversal, recognition, recognition en katharasis, ambiguïteit, intensified continuity, suspense & surprise, plottwist, causaliteit (eenheid van tijd, plaats en handeling), chronologie, conventies, unity
---------------------	------------------------	--

Cinematische ruimte (stilistische elementen)		
Op welk vlak?	Montage	Framing en mise-en-scène
Aanpak:	Montage is een belangrijke verteltechniek om een bepaalde verhaalvertelling te creëren. Zo kan er gespeeld worden met het plaatsen van verschillende beelden achter elkaar om een bepaalde betekenis op te wekken, die ofwel helder (klassiek) ofwel verwarrend (mind-game) moet zijn.	Ik ga onderzoeken hoe het personage en/of het product binnen het beeld van de kijker wordt geplaatst en hoe zich dit verhoudt tot de informatieverschaffing. Binnen een mind-game film wordt er namelijk veelal bewust informatie weggehouden met als doel de kijker in verwarring te brengen.
Antwoord op de vragen:	<ul style="list-style-type: none"> • Ruimtelijke, consistente visuele samenhang? • Coherente (continuïteits)montage? • Onzichtbare en transparante overgangen tussen shots? 	<ul style="list-style-type: none"> • Positie en framing personage en product? • Een lineair of non-lineair perspectief? • Visuele thema's zichtbaar?

Onderzoek:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Twee belangrijke scènes waarin sprake is van informatieverschaffing door middel van montage 2. Deze aan de hand van onderstaande termen analyseren 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Twee belangrijke scènes waarin sprake is van informatieverschaffing door middel van framing, mise-en-scène 2. Deze aan de hand van onderstaande termen analyseren 3. "Lookeys", visuele thema's en herhalingen
Belangrijke termen:	De 180-graden regel (spatial continuity), continuïteit, duur van het shot, relaties tussen shots (grafisch, ritmisch, ruimte, tijdrelaties), Kuleshov-effect, crosscutting, flashbacks en -forwards, jumpcut	Staging in depth, mise-en-scène, lineaire of non-lineaire filmtechnieken (special effects, point-of-view shots), informatieverschaffing, "Lookeys", depth of field, on-screen + off-screen space

7.2 Bijlage 2: Plotsegmentatie van VERTIGO

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 1 <i>Intro</i>	Madeleine wordt op een spannende wijze weergegeven. Ze oogt een nerveuze blik, bange blik.	Er treedt suspense op.	Langdurende shots.	Gedetailleerd extreme close-up shot van Madeleine's fysieke verschijning (gezicht, mond, ogen). Zorgt voor voyeurisme en suspense.	Live-action en gebruik van special effects. De kleur rood: begin van een visueel thema en suspense? Spiraalvormen in haar ogen = thema van onstabiele identiteit van Madeleine? Ook staan spiraalvormen voor duizeligheid = thema in Vertigo.
Scene 2 <i>Achtervolging op het dak</i>	Scottie is in een situatie waar hij geen controle over heeft. Hij wordt bewust van zijn acrofobie (hoogtevrees).	Er is geen backstory geïntroduceerd - waarom vindt deze achtervolging plaats? Thema: acrofobie, duizeligheid. Terugkerend motief: agent ligt dood in spiraalvorm.	Continuïteitsmontage Kuleshov-effect: de vertigo-shot + close-up Scottie's angstige gezicht. Dit creëert suspense.	Gebruik van dolly-zoom shot (ook wel vertigoshot) om duizeligheid en hoogtevrees te benadrukken. Long shots afgewisseld met close-up shots,	Het gevoel van acrofobie wordt meteen geïntroduceerd door de hoge gebouwen in de stad van San Francisco.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 3 Bij Midge thuis	<p>Scotties doel in deze scène: hij wil van zijn acrofobie af en absoluut niet meer terug bij de politie.</p> <p>Midge - Scottie lijken in gedrag een moeder-zoon verhouding te hebben.</p>	<p>Ellips in het narratief (gat in het verhaal: hoe heeft Scottie de achtervolging overleefd?)</p> <p>Thema: acrofobie, duizeligheid & man-vrouw.</p>	Continuïteitsmontage	<p>Midge en Scottie nauwelijks zichtbaar in hetzelfde frame = creëert afstand. Shot / tegen-shot</p> <p>Medium (long) shots.</p> <p>Close up op Midge wanneer Scottie haar laat herinneren over hun verloving.</p> <p>Close up wanneer Scottie in Midge's armen valt.</p>	Lichte kleurtjes, voornamelijk geel in combinatie met rood en blauw.
Scene 4 Bij Gavin Elster op kantoor	<p>Gavin wil dat Scottie zijn vrouw schaduwet omdat hij haar verdenkt van psychische gedachten. Echter, probeert hij uitgedacht een verhaal over te dragen - wat later een alibi voor zijn eigen daden blijkt te zijn. Tevens introduceert hij een thema: <i>vrijheid</i> en <i>macht</i> bij mannen.</p>	<p>Terugkerend motief: - Kleurenthema's</p>	Continuïteitsmontage	<p>Voornamelijk medium (long) shots.</p> <p>Zoom-in / close up shot op Gavin wanneer hij zegt "someone's dead". Grote depth-of-field, waardoor het lijkt alsof Gavin verder weg staat / Scottie in zijn eigen wereld.</p> <p>Gebruik van dolly zooms. Specifieke bewegingen van Gavin en Scottie - veelal zit Scottie terwijl Gavin op een verhoging zijn verhaal doet (superieure positie). Spectator - spectacle.</p>	<p>Het eerste shot: opvallend rode tapijt met rode meubels (symbolische kleur). Tevens gebruik gemaakt van Lookeys: schilderijen van schepen en water. Later komt dit gegeven terug in scene 11.2 en 15.2.</p> <p>De plant: enige groene voorwerp en staat op specifieke momenten tussen de twee mannen in. (Symbool voor Madeleine?)</p>

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 5 Ernie's restaurant	De eerste keer dat Scottie Madeleine ziet. Begin van Scottie's obsessie.	Terugkerend motief: Madeleine's haar in vorm van een spiraalvorm.	Continuïteitsmontage . Kuleshov effect: de close-up beelden van Scottie en Madeleine en profile worden langs elkaar geknipt om de connectie weer te geven. Dissolve naar volgende scene.	De scene begint met medium close op Scottie; lange camera beweging / establishing dollyshot van Scottie naar Madeleine. Madeleine en profile close up shot gevolgd door een close-up en profile shot van Scottie.	Gebruik van veel roodtinten in de mise-en-scene. Deze rode kleur steekt af tegen de fel-groene zijden jurk die Madeleine aanheeft, zodat zij tevens van achteren meteen opvalt in het zicht van de kijker. Madeleine wordt neergezet als een soort kunstobject.
Scene 5.1 Scottie schaduw Madeleine vanuit zijn auto	Scottie's obsessie voor Madeleine volgt door middel van een achtervolging. Nieuwsgierigheid volgt.	Geen duidelijke handelingen van beide personages. Alles is een mysterie, maar door middel van motieven en/of Lookeys kan er betekenis aan worden gegeven. Suspense.	Continuïteitsmontage . POV shots van Scottie ritmisch afgewisseld met close-ups op Scottie = kuleshov-effect. Later dissolves om het verstrijken van tijd te visualiseren.	Establishing shot van appartementsgebouw van Madeleine. Close-up shots van Scottie afgewisseld door Point-of-view (=POV) (extreme) long shots op Madeleine. Oftewel, voorwaartse tracking shots (volgshot) en the achterwaartse reactie-shots. - Suggereert voyeurisme.	Een parkeerplaats met een duidelijk "One Way" bord. Madeleine rijdt een groene Rolls Royce. Vervolgens Madeleine omringd door bloemen in een bloemenzaak. Gebruik van reflectie in een spiegel (voyeurisme).

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 5.2 Scottie schaduw Madeleine op begraafplaats	Madeleine bezoekt het graf van Carlotta Valdes.	Suspense door de lange shots + voyeurisme (POV shots). Terugkerend motief: groen en bloemen.	Continuïteitsmontage .Het shot met de naam op het graf wordt pas op het eind van de scene weergegeven > extra belangrijke informatie.	POV-shots op Madeleine en close-up shots van Scottie = voorwaartse tracking shots (volgshot) en the achterwaartse reactie-shots. Madeleine wederom en profile. Deze beelden hebben een waas: lijkt op fantasiewereld. Close-up op grafsteen.	Begraafplaats met veel groen en bloemen.
Scene 6 Museum	Madeleine staart lang naar een specifiek schilderij van Carlotta Valdes.	Terugkerend motief: De vrouw op het schilderij (Carlotta Valdes) wordt op eenzelfde manier geportretteerd als Madeleine. Wederom het gebruik van bloemen en hun kapsel in spiraalvorm.	Dissolve naar deze scene: de achtervolging continues. Wederom een aantal dissolve-overgangen (tijd). Continuïteitsmontage	Close-up boeket bloemen - dolly zoom-in shot naar boeket bloemen op schilderij. Vervolgens een zoom in-shot op Madeleine's haar - dolly naar het schilderij met de vrouw met hetzelfde haar. Tevens POV shots van Scottie. Door bovenstaande shots wordt er een duidelijke relatie geïmpliceerd tussen Madeleine en Carlotta Valdes. Madeleine en profile.	Kunstmuseum. Madeleine staart naar een groot schilderij. De boeket bloemen die Madeleine eerder kocht in de bloemwinkel, is dezelfde die de vrouw op het schilderij vastheeft.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 7 McKittrick hotel	Scottie's doel: Madeleine blijven achtervolgen en schaduwen.	Complexe rangschikking van gebeurtenissen. Scottie ziet Madeleine in haar kamer, maar er blijkt volgens de manager geen Madeleine te overnachten en haar auto is plotseling verdwenen.	Continuïteitsmontage	POV shot van Scottie naar Madeleine achter het raam in haar kamer. Establishing shot van hotel. Voornamelijk medium (long) shots. Van boven naar beneden met een wijde lens gefilmd = wekt acrofobie op = gevaar voor Scottie.	Grimmige sfeer door de donkere belichting.
Scene 8 Bij Midge thuis	Midge en Scottie communiceren afstandelijk van elkaar (afstand + ieder een eigen handeling).		Continuïteitsmontage	Wederom Midge en Scottie nauwelijks in elkaars frame. Tevens alleen maar long shots. Creëert nog meer afstand tussen de twee.	Midge's huis (geel en blauwe tinten).
Scene 9.1 Argosy book shop	De eigenaar van de boekenwinkel vertelt de geschiedenis van Carlotta Valdes. Terugkerend motief in toespraak van deze man: <i>vrijheid</i> en <i>macht</i> bij mannen.	Terugkerend motief: Carlotta Valdes. Deze scene vormt een basis aan achtergrondinformatie .	Dissolve naar deze scene. Gebruik van lange shots.	Establishing shot. Medium long shots.	Boekenwinkel.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 9.2 Midge en Scottie in auto	Midge probeert achter Scottie's motieven te komen van zijn obsessie voor Madeleine. Resulteert in Midge die Scottie achtervolgt in zijn achtervolging naar Madeleine = complex!		Dissolve naar deze scene. Continuïteitsmontage tot aan: wanneer Midge is vertrokken, kijkt Scottie in het boek naar een afbeelding van Carlotta Valdes. Hierin een flashback shot naar scene 5 (Madeleine en profile). Suggereert dat Carlotta = Madeleine.	Beide personages de hele scene in 1 medium shot frame. Close-up op afbeelding Carlotta.	Binnen in auto, donkere sfeer.
Scene 10 Gavin Elsters club	Scottie vertelt zijn bevindingen van de relatie tussen Madeleine en Carlotta. Sterke persoonlijke gevoelens voor Madeleine.	Terugkerend motief: groen dat Madeleine impliceert.	Dissolve naar deze scene. Continuïteitsmontage Dissolve to black.	Establishing shot van de club. Langdurende medium shot, waarin beide mannen te zien zijn. Afgewisseld met over-shoulder.	Chique omgeving dat rijkdom en macht impliceert. Elstar = macht en in contrast met Scottie. Wederom een groene plant tussen de twee.
Scene 11.1 Scottie schaduw Madeleine	Scottie's doel: Madeleine redden van haar zelfmoord en psychische gedachten. Madeleine lijkt nog altijd erg obsessief met Carlotta.		Veel dissolves tussen de achtervolgingsshots.	Close-up shots van Scottie afgewisseld met extreme long shots.	

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 11.2 Madeleine verdrinkt bijna bij de Red Golden Gate bridge	Scottie redt Madeleine's leven, wanneer Madeleine zelfmoord wil plegen.	Terugkerend motief: bloemen en de kleur rood van de brug.	Dissolve naar een lange establishing shot. Scottie's POV afgewisseld met close ups op hem. Wanneer Madeleine zichzelf in het water gooit, ineens een gebruik van intense muziek.	Extreme long shot waarin de achtergrond met de kenmerkende Red Golden Gate Bridge goed verlicht is, met Madeleine als silhouette ervoor = haar handelingen goed zichtbaar. Wanneer Scottie Madeleine redt, is er veelal gebruik van medium shots. Aan het eind van de scene een close-up shot op Madeleine en Scottie.	Red Golden Gate bridge voor een groot meer. Close-up op Madeleine's bloemen die ze in het water gooit.
Scene 12 Scottie's appartement	Scottie's eerste echte ontmoeting en gesprek met Madeleine. Emotioneel betrokken bij elkaar. Scottie's obsessie blijft groeien. Dan verdwijnt Madeleine plotseling.	Terugkerende motieven: - Kleurenthema's (zie mise-en-scene) Scottie komt erachter dat Madeleine 26 is en Carlotta op haar 26e zelfmoord heeft gepleegd. Dit zorgt voor een <i>surprise</i> in het verhaal.	Dissolve vanuit de vorige scene naar een later moment bij Scottie thuis. Wederom gebruik van dissolves (tijd). De 180-graden regel wordt halverwege de scene doorbroken.	Establishing shots van Scottie's appartement. Dan een establishing pan shot van Scottie naar Madeleine's jurk naar Madeleine in bed. Close-up shots op emotie van Madeleine. Verder voornamelijk medium shots. Shot / tegen-shots.	Scottie draagt een groene trui. Madeleine ligt in een rood bed. Ze kleed zich om in een rode badjas. Daarnaast meerdere rode en groene accenten.
Scene 12.1 Midge in auto voor Scotties huis	Midge achtervolgt Scottie (voyeurisme vanuit haar kant)	Scottie is onwetend, de kijker heeft op dit moment meer informatie (<i>unrestricted narration</i>) = suspense.	Continuïteitsmontage	Close-up op Midge. Extreme long shot op Scottie. Midge = voyeur.	Donkere setting. Alleen Midge ietwat belicht.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 13.1 Achtervolging Madeleine	Achtervolging continues. Nu echter vanwege eigen belangen door zijn obsessie = duidelijk vanwege zijn emotie en gezichtsexpressies. Madeleine rijdt een complexe route, maar eindigt voor zijn deur = complex.		Continuïteitsmontage	Close-up shots van Scottie afgewisseld met extreme long shots op Madeleine.	Madeleine rijdt weer haar groene Rolls Royce en draagt dit keer een witte kleur.
Scene 13.2 Scottie's huis	Madeleine's doel: Scottie in de val lokken met valse informatie. Vervolgens een emotionele reactie van Madeleine op Scottie, maar is deze echt? Geen transparante handeling / doel van Madeleine.		Continuïteitsmontage	Medium shots en shot / tegen-shots.	
Scene 14 Onderweg samen in de auto	Madeleine probeert Scottie in de val te lokken.		Continuïteitsmontage	Establishing shot van de natuur. Beiden in een medium shot. Erna een close-up gaze shot op Madeleine en profile, waarin zij wederom als een kunstwerk wordt afgebeeld.	

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 15.1 Red Woods	Madeleine en Scottie worden steeds intiemer. Dan begint Madeleine zich te gedragen zoals Carlotta Valdes	Terugkerend motief: groen (bos).	Continuïteitsmontage . Halverwege de scene duren de shots langer om een mysterie te benadrukken.	Extreme long shots afgewisseld met medium shots. Veelal van achteren. Close-up van Madeleine wanneer zij zich begint te gedragen als Carlotta. Daarna loopt zij weg in een extreme long shot. Medium / close-up shot op Scottie.	Hoge bomen in een donker bos. Veel groen. Lijkt op een gegeven moment op een droomsequentie. Madeleine draagt wit en steekt daarmee af met de donkere setting.
Scene 15.2 Het strand	Madeleine vertelt haar angsten en wat ze zich kan herinneren als Carlotta Valdes. Ze wil zelfmoord plegen, maar Scottie redt en kust haar.	Terugkerend motief: - Madeleine's zelfmoordpoging in water	Continuïteitsmontage .	Close-up shots van Scottie afgewisseld met extreme long shots van Madeleine. Close-up shots wanneer ze intiem raken.	Donkere setting, hevige golven, veel wind. Grauwe kleuren.
Scene 16 Bij Midge thuis	Midge heeft een verassing voor Scottie. Ze heeft zichzelf geschilderd zoals het portret van Carlotta Valdes. Dit raakt een gevoelige snaar bij Scottie, waardoor hij haar verlaat. Midge is boos op haarzelf (obsessie voor Scottie).	Ellips in het verhaal - wat is er gebeurd met Madeleine? Terugkerend motief: - Carlotta Valdes' schilderij	Continuïteitsmontage Dissolve to black.	Medium (long) shots die elkaar afwisselen. Shot / tegen-shots. Close-up shots op Midge wanneer haar emotie duidelijk wordt: ze wil Scottie. Erna: beiden in medium long shot. Close-up shot op portret en Scottie's reactie.	Erg donkere setting. Midge draagt rood.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 17 Scottie's appartement met Madeleine	Madeleine vertelt Scottie weer over haar droom als Carlotta Valdes. Ze beschrijft San Juan Bautista. Hij kent deze plek en neemt Madeleine ernaartoe. (deel van Elstar's plan)		Continuïteitsmontage .	Establishing shot van Union Square. Scottie loopt er onopvallend en verdwaald rond. Bij Scottie thuis: voornamelijk medium shots en close-up shots. Shot / tegen-shots.	
Scene 18.1 Onderweg in de auto	Scottie brengt Madeleine naar San Juan Bautista in de hoop meer duidelijkheid te krijgen over haar angsten en nachtmerries.		Continuïteitsmontage .	Establishing shot van omgeving auto en natuur. Dan beiden in medium shot. Dan close-up shots van ieder apart afgewisseld aan elkaar.	
Scene 18.2 De stal	Madeleine zit in een koets en probeert haar droom te herinneren en begrijpen. (deel van Elstar's plan)		Continuïteitsmontage	Eerste shot van de scene geen continuïteitsshot > start aan de overkant van het gebouw (pan establishing shot). Wederom veelal gebruik van close-up shots om emotie te tonen.	Overmatige groene kleur in eerste shot (grasperk).

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 18.3 San Juan Bautista	Madeleine rent het gebouw in, naar boven en springt naar beneden / pleegt zelfmoord. Door Scottie's acrofobie is hij te laat. Hij voelt zich schuldig aan haar dood > allemaal deel van Elstar's plan.	Terugkerend motief: - het trappenhuis in een spiraalvorm en het <i>vertigo</i> -effect - Scottie's acrofobie	Continuïteitsmontage . Opmerkelijk: dezelfde ritmische montage als scene 2 = parallelisme!	Kikvorsperspectief van het shot met de toren voordat Madeleine erheen rent = speculatie wat er zal gebeuren. Gebruik van de vertigoshots om Scottie's acrofobie te visualiseren (point of view). Dezelfde framing en duur van shots zoals in scene 2.	Om het effect van acrofobie te vergroten is er naast de camera-effecten tevens gebruik gemaakt van spiraalvormen (de trap, hoe Madeleine dood ligt). Low key belichting in de toren.
Scene 19 Rechtszaal	Elstar's doel om Scottie erin te luizen is gelukt. Elstar heeft een alibi voor de moord op zijn vrouw en verlaat voorgoed San Francisco.	Terugkerend motief: - Wanneer Elstar zijn excuses aanbiedt, staat er wederom een groene plant tussen hen afgebeeld.	Continuïteitsmontage	Herhaalde establishing shot zoals in scene 18.2. Veelal medium long shots. Close-up shots op Elstar's reactie en voornamelijk Scottie's reacties. Medium shot op gesprek Elstar en Scottie.	Donkere setting, dezelfde kleuren.
Scene 20 Begraafplaats			1 shot. Fade to black.	Long pan shot.	

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 21 <i>Droomsequentie</i>	Scottie droomt over verschillende elementen en motieven eerder uit de film.	Vele objecten in beeld die verwijzen naar eerdere belangrijke momenten in de film. Terugkerende motieven: - Kleurenthema's (bijv. rode flitsen = gevaar) - Bloemen (Madeleine) - Spiraalvormen - Carlotta Valdes - Begraafplaats	FX - complexe montage. Fade to volgende scene.	Close-up van Scottie's reactie op de droom.	Nacht, donkere kleuren. Scottie ligt onder een geel laken. Veel gebruik van kleurenthema's. Geel met blauw, groen met rood.
Scene 22 <i>Psychiatrie met Midge</i>	Midge probeert het weer goed te maken door hem te helpen door middel van klassieke muziek. Ze houdt van hem, maar komt niet bij hem binnen.	Terugkerend motief: - Bloemen	Continuïteitsmontage .	Establishing shot psychiatrie. Long shot en medium shots van Scottie en Midge. Shot / tegen-shots. POV shot op Scottie, die niet reageert. Creëert afstand.	De grauwe kleuren in de kamer bepalen de mood van de scene. Er zijn bloemen afgebeeld op de gordijnen en bloemen in de vaas.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 23	Scottie ziet in een blonde vrouw Madeleine en gaat sindsdien op zoek (obsessie).	Begin van deel 2. Terugkerend motief: - groene Rolls Royce	Extra lange dissolve-overgang naar deze scene, zorgt ervoor dat wij dit waarnemen als een nieuw hoofdstuk. Deze begint met een extreem wide-shot van de stad - gaat over in een langzaam shot dat establisht op het eerste gebouw waar Scottie Madeleine zag. Deze lange shots zorgen voor suspensie.	Establishing shot van de stad. Dan dezelfde establishing shot zoals in scene 5.1. De blonde vrouw #1 is precies hetzelfde gepositioneerd zoals Madeleine in scene 5.1.	Omgeving: oud appartementscomplex van Madeleine met de groene Rolls Royce op de parkeerplaats.
Scene 24 Restaurant	Scottie ziet in elke vrouw Madeleine (obsessie).	Terugkerende motieven: - Restaurant - Kleurenthema's	Opmerkelijk: zelfde ritmische montage als scene 5.	De blonde vrouw #2 is precies hetzelfde gepositioneerd zoals Madeleine in scene 5. Tevens zijn de kadrering en bewegingen van de camera hetzelfde als in scene 5. Langzame zoom in-shot op Scottie wanneer hij de blonde vrouw bekijkt.	Hetzelfde zoals in scene 5.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 25 Museum	Scottie ziet in iedereen Madeleine (obsessie) = duidelijk dat hij naar haar verlangt en terug wil.	Terugkerende motieven: - Museum	Continuïteitsmontage .	De blonde vrouw #3 is precies hetzelfde gepositioneerd zoals in scene 6. Extreme long shot. Pas in het medium shot duidelijk dat het om een andere vrouw gaat.	Hetzelfde zoals in scene 6.
Scene 26 Voor de bloemenzaak + achtervolging Judy	Scottie ziet een vrouw die sprekend lijkt op Madeleine. Hij besluit haar te achtervolgen.	Terugkerende motieven: - Judy draagt een groene outfit (= Madeleine?) - Bloemen - Achtervolging zoals bij Madeleine	Continuïteitsmontage . Gebruik van dissolves (tijd). Opmerkelijk: dezelfde ritmische montage als scene 5 = parallelisme!	Zoom-in shot op het hetzelfde boeket van Madeleine in scene 11.2. Close-up shot van Judy en profile, net als Madeleine in scene 5. Verder close-up shot van Scottie afgewisseld met long POV shots. Dezelfde framing en duur van shots zoals in scene 5.	Gebruik van doffe en grijze kleuren in de omgeving zodat Madeleine uitspringt in het frame in haar groene pak. Madeleine draagt opvallende, ietwat vulgaire make-up dat afsteekt tegen de chique uitstraling van Madeleine.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 27 Judy's hotelkamer - Empire hotel	Haar blik aan het eind van de scene suggereert dat ze gevoelens heeft voor Scottie.	<p>Terugkerende motieven:</p> <ul style="list-style-type: none"> - schilderij van bloemen (Judy = Madeleine?) <p>Wie is Judy en wat heeft zij te maken met Madeleine? De kijker en Scottie zijn overduidelijk onwetend over een belangrijk deel van het plot (<i>restricted narration</i>)</p>	<p>Continuïteitsmontage .</p> <p>Fade to > flashbackscene.</p>	<p>Establishing shot van Empire hotel.</p> <p>Close-up shots van Scottie afgewisseld met long shots van Madeleine.</p> <p>Tijdens gesprek voornamelijk medium shots.</p> <p>Judy gepositioneerd voor een spiegel. Het dubbelbeeld van beide personages = tevens de tweestrijd tussen hen.</p> <p>Eind scene close-up shot op Judy en profile gevolgd door een flashbackscene.</p>	<p>Dit hotel heeft veel groene accenten. De voorgevel, behang.</p> <p>Judy heeft een rode portemonnee; wederom gebruik van kleurenthema.</p>

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 28 Flashbackscène	<p>De moord op Elstar's vrouw wordt afgebeeld. De dode vrouw was de echte Madeleine. Judy = Scottie's Madeleine en daarmee heeft Elstar dus een alibi voor de moord op zijn vrouw.</p> <p>Elstar's doel is nu duidelijk: Scottie voor zijn acrofobie laten opdraaien voor zijn misdaad.</p>	<p><i>Surprise</i> en <i>katharsis</i> bij publiek = weet inmiddels dat Madeleine Judy is. Scottie heeft hier echter nog geen weet van.</p> <p><i>Van restricted narration</i> naar <i>unrestricted narration</i> / dramatische ironie (het publiek weet meer dan Scottie = spanning).</p> <p>PLOTTWIST!</p>	Flashbackscène = er wordt gespeeld met de causaliteitsrelaties.	Voornamelijk (extreme) long shots.	
Scene 29 Judy schrijft brief	Judy is ongepland verliefd geworden op Scottie en vertelt alle waarheid in een brief naar hem. Uiteindelijk besluit ze 'm toch niet te sturen.	Wanneer Judy besluit de brief te verscheuren is de kijker volledig op de hoogte, maar Scottie voorlopig nog niet. > creëert suspense.	Continuïteitsmontage	<p>Begin close-up zoals eind scene 27.</p> <p>Close-up op grijze pak van Madeleine.</p> <p>Langdurende close-up tijdens het schrijven van de brief.</p>	
Scene 30 Restaurant	Scottie en Judy gaan naar Ernie's restaurant, waar Scottie Madeleine voor het eerst heeft gezien.		Continuïteitsmontage	<p>Medium shots. Shot / tegen-shots.</p> <p>Close-up op emotie Judy wanneer ze ziet dat Scottie de vrouwen in grijze pakken bekijkt.</p>	Alle vrouwen dragen grijs en zijn gekleed zoals Madeleine eerder. Judy daarentegen draagt lila, om af te steken tegen Madeleine.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 31 <i>Judy's hotel</i>	Scottie brengt Judy terug naar haar hotelkamer. Hij wil haar graag terug zien, maar Judy wil dit niet, want ze heeft door dat Scottie haar alleen maar wil vanwege Madeleine. Dit doet haar pijn, vanwege haar gevoelens. Daarom besluit ze om toch mee te gaan.	Terugkerend motief: - Kleurentema: groen	Continuïteitsmontage . Fade to black.	Establishing shot hotel. Medium long shots. Close-up op Judy en profile = relateert aan eerdere en profile beelden van Madeleine.	De silhouet van Judy in het groene licht beeld Madeleine uit. Het is exacte hetzelfde profiel als Madeleine omgeven door fel groen licht, tevens de kleur van Madeleine. Gebruik van low key belichting, backlight en harde schaduwen.
Scene 32 <i>Palace of fine arts + bal</i>		Terugkerend motief: - Judy draagt een groene outfit.	Fade in. Continuïteitsmontage . Dissolve van tuin naar het bal.	Beiden de hele tijd in hetzelfde frame (medium (long) shots).	Mooie, chique omgeving met veel groen.
Scene 33 <i>Bloemenmarkt</i>		Terugkerend motief: - Scottie koopt Judy een bloem.	Continuïteitsmontage .	Medium shot.	Bloemenmarkt.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 34 Ransohoffs	Scottie wil Madeleine en doet er alles aan om Judy's verschijning te veranderen in die van Madeleine. Judy is verliefd op Scottie, maar ze wil niet veranderen in Madeleine.	Terugkerende motieven: - Hetzelfde grijze pak - Dezelfde schoenen	Continuïteitsmontage . Fade to volgende scene.	Medium shots. Low angle close-up shots op Judy wanneer ze emotioneel wordt - ze doorbreekt hier de vierde wand. Judy wederom gepositioneerd voor een spiegel. Het dubbelbeeld van beide personages = tevens de tweestrijd tussen hen. Close-up op Judy's nieuwe schoenen (dezelfde als Madeleine).	De vrouwen dragen allen een gelijke grijze pak, zoals Madeleine droeg.
Scene 35 Scottie's apartment	Judy wil graag dat Scottie bij haar weggaat, want zelf kan ze het niet. Beide personages zijn gevangen in hun obsessie voor elkaar.	Thema: obsessie. Zowel Scott als Judy kunnen niet stoppen. De kijker eerst: moordmysterie naar droomstatus, waar de moord niet meer boeit.	Continuïteitsmontage .	Long shot. Close-up op emotionele Judy.	
Scene 36 Beautysalon	Scottie gaat nog een stap verder door Judy's haar te kleuren naar blond zoals Madeleine had.	Terugkerend motief: de ogen en lippen zoals in de introsequentie van de film die angst en spanning uitstralen.	Continuïteitsmontage .	Extreme close-up shots van Judy's ogen en mond is een herhaling van scene 1.	

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 37.1 <i>Judy's hotel</i>	Judy keert terug in de verschijning van Madeleine. Beiden lijken in een fantasiewereld met veel emoties > kussen elkaar. Scottie's obsessie = necrofilie.		Continuïteitsmontage . Tijdens de kus: spelen met causaliteit. Fade to > volgende scene.	Tijdens de kus: 360 graden pan camerabeweging, terwijl de achtergrond verandert van Judy's kamer naar San Juan Bautista en terug > impliceert fantasiewereld en een illusie. Ook dit is te vertalen in een spiraalvorm.	High key belichting: de groene kleur overheerst deze scene > impliceert fantasiewereld en het hiernamaals. Madeleine lijkt een geest tot ze uit het licht stapt. Gebruik van spiegel: dubbelbeeld.
Scene 37.2	Scottie realiseert de hoax. De vrouw in zijn armen is geen droom, maar van vlees en bloed en schuldige aan moord .	Er treedt recognition op bij Scottie. Terugkerend motief dat hiervoor zorgt: - Ketting van Carlotta Valdes	Flashback shot naar scene 6. Gerelateerd aan deze scene. Kuleshov-effect. Fade to black.	Voornamelijk medium shots. Dan ineens een zoom-in extreme close-up shot op Judy's ketting. Dan close-up op Scottie's reactie.	Rode ketting van Carlotta Valdes.
Scene 38 <i>Onderweg naar San Juan Bautista</i>	Judy heeft door dat Scottie haar door heeft. Scottie wil haar confronteren en Judy wil niet geconfronteerd worden. Scottie's angst in scene verplaatst zich naar Judy. Madeleine's vastberadenheid is nu Scottie's vastberadenheid. Scottie's obsessie heeft plaatsgemaakt voor woede. Scottie's doel: genezing van zijn acrofobie en obsessie door Judy te vermoorden. De kus zorgt ervoor dat Scottie weer zijn liefde voor Judy terug voelt.	Terugkerende motieven: plekken waar ze langsrijden. Door de woede van Scottie en onderdanigheid en liefde van Judy, verandert de sympathie voor Scottie in sympathie voor Judy. Suspense = wat gaat er met Judy gebeuren?	Continuïteitsmontage .	Beiden in een medium shot. Dan close-up shots: dit keer alleen Scottie en profile.	Donkere setting - Low key belichting.

	Causaliteit		Continuïteit in tijd en ruimte		
	Personages	Narrativiteit	Montage	Cinematografie	Mise-en-scene
Scene 39 San Juan Bautista	<p>Wanneer Judy per ongeluk naar beneden valt door het zien van een schim, is Scottie weer in staat om vanaf hoog naar beneden te kijken.</p> <p>Doel is bereikt: Scottie is genezen van zijn acrofobie.</p>	Surprise.	Continuïteitsmontage	<p>Establishing shot van de kerktoren.</p> <p>Close-up op Judy's bange gezicht.</p> <p>Daarna medium shots.</p> <p>Lange close-up shot op beiden wanneer Scottie de waarheid onthuld.</p>	Donkere setting - Low key belichting.

Aantekening: Hitchcock: probeert het publiek vooral emotioneel betrokken te laten voelen. Wat de camera ziet, hoe de emoties weer worden gegeven i.p.v. focus op hoe een verhaal op een logische, causale manier wordt verteld. Misleiden van emoties in de eerste helft van de film.