

**Eindwerkstuk Bachelor Communicatie- en  
informatiewetenschappen**

Universiteit Utrecht

**Virtual Reality binnen humanitaire communicatie**

*Een onderzoek naar de manier waarop vluchtelingen en slachtoffers  
gerepresenteerd worden binnen humanitaire Virtual Reality-films, zodat het  
kijkers uitnodigt tot het ontwikkelen van empathische gevoelens*

**Naam:** Merel Plomp  
**Studentnummer:** 6179622  
**Begeleider:** Wouter Oomen MA  
**Aantal woorden:** 5998 (exclusief samenvatting,  
inhoudsopgave, voetnoten,  
literatuurlijst en bijlagen)  
**Datum:** 12 juni 2020



**Utrecht University**

## Samenvatting

Virtual Reality (VR) wordt binnen humanitaire communicatie steeds vaker ingezet om verhalen van “distant sufferers” over te brengen aan het Westerse publiek. Bovendien wordt gepretendeerd dat VR gezien kan worden als de “ultimate empathy machine” die bij toeschouwers sterke gevoelens van empathie kan ontwikkelen voor karakters in de virtuele omgeving (Milk, 2015). Dit onderzoek focust op welke manier slachtoffers en vluchtelingen gerepresenteerd worden binnen humanitaire VR-films, zodat het kijkers uitnodigt tot het ontwikkelen van empathische gevoelens. Het verband tussen representatie en de VR-techniek staat dus centraal. Om dit verband te onderzoeken zijn er drie humanitaire VR-films geanalyseerd aan de hand van de “Structure of Sympathy” (Smith, 1999) en een Kritische Discoursanalyse. De resultaten tonen aan dat binnen alle drie de films vooral de representatie van kindslachtoffers en *community building* centraal staan. Deze representaties staan rechtsreeks in verband met vertelvormen van de VR-techniek. Zo worden kindslachtoffers middels monologen niet meer als passief gerepresenteerd, maar juist als actieve *agents*. De monologen zorgen ervoor dat de kijker meer te weten komt over de gemoedstoestand van slachtoffers waardoor er empathische gevoelens ontwikkeld kunnen worden. Bovendien worden de slachtoffers en vluchtelingen gerepresenteerd als een hoopvolle gemeenschap waarbij de omgevingen, via de ruimtelijkheid van VR en een sterk gevoel van *presence*, centraal staan voor het overbrengen van hun verhalen. Middels dit onderzoek is er dus meer inzicht verkregen in hoe VR-technieken zich verhouden tot representaties van “distant sufferers” die binnen het humanitaire debat al langer bediscussieerd worden.

# Inhoudsopgave

<b>Samenvatting</b> .....	<b>2</b>
<b>1. Inleiding</b> .....	<b>4</b>
1.1    Aanleiding .....	4
1.2    Theoretisch kader .....	5
1.2.1    Representatie van “distant suffering” en de Ander .....	5
1.2.2    Virtual Reality .....	6
1.2.3    VR en Empathie .....	6
1.3    Vraagstelling .....	8
<b>2. Methode</b> .....	<b>9</b>
2.1    Onderzoeksubiecten.....	9
2.2    Analyse aan de hand van de “Structure of Sympathy” .....	10
2.3    Kritische Discoursanalyse .....	10
<b>3. Analyse en interpretaties</b> .....	<b>12</b>
3.1    “Structure of Sympathy” .....	12
3.1.1    Recognition.....	12
3.1.2    Alignment .....	13
3.1.3    Allegiance .....	13
3.2    Kritische Discoursanalyse .....	15
3.2.1    Representatie van kindslachtoffers.....	15
3.2.2    Community building .....	16
<b>4. Conclusie &amp; Discussie</b> .....	<b>17</b>
<b>5. Literatuurlijst</b> .....	<b>19</b>
<b>6. Bijlagen</b> .....	<b>22</b>
6.1    Bijlage 1: Analyse aantekeningen “Structure of Sympathy” .....	22
6.2    Bijlage 2: Transcript en codering <i>You are There: On the Road to Making Polio History</i> .....	25
6.3    Bijlage 3: Transcript en codering <i>Clouds over Sidra</i> .....	32
6.4    Bijlage 4: Transcript en codering <i>Ground Beneath Her</i> .....	40

# 1. Inleiding

## 1.1 Aanleiding

Binnen humanitaire communicatie worden media door non-gouvernementele organisaties (NGO's) volop ingezet om bewustzijn te creëren bij het Westerse publiek en zo potentiële donoren te bereiken (Madianou, 2013). Het bestaande debat rondom humanitaire communicatie concentreert zich vooral op de rol van verhalen en beelden van “distant sufferers”, met de hoop om morele reacties en medeleven te stimuleren en kijkers aan te zetten tot actie. Binnen dit debat spelen media een belangrijke rol voor het zichtbaar maken van humanitaire rampen, hun slachtoffers en het *framen* en overbrengen van hun belangen en urgentie (Orgad & Seu, 2014). Een nieuwe technologie die in ontwikkeling is en de laatste jaren steeds vaker door NGO's en andere humanitaire organisaties wordt gebruikt om meer aandacht te vestigen op humanitaire rampen is Virtual Reality (VR).

Chris Milk (2015) benoemt in een TED-Talk dat VR de “ultimate empathy machine” is en mensen met elkaar verbindt op een manier die elke andere mediasoort overtreft. De toe-eigening van VR-technologie binnen humanitaire contexten is dus vooral gebaseerd op hoop vanuit organisaties om empathische verbindingen te creëren tussen kijkers en de “distant sufferers”, die via VR als dichterbij worden ervaren (Irom, 2018). Door het realistische effect van VR is het als kijker echter eenvoudig te vergeten dat de verhalen in de films met een bepaalde intentie worden verteld en geconstrueerd. Hoe realistisch deze geconstrueerde werkelijkheden ook lijken en voelen, blijven het representaties (Kool, 2016). Het verband tussen deze twee aspecten van VR – VR als “empathy machine” en VR als “culturele representatie” – zal centraal staan in dit onderzoek.

Het is van maatschappelijk belang VR te onderzoeken omdat het een opkomende technologie is binnen het discours van humanitaire communicatie en dus een grote rol speelt in de representatie van vluchtelingen en slachtoffers van humanitaire rampen. Omdat representaties van vluchtelingen en slachtoffers centraal staan, wordt met dit onderzoek getracht het debat over humanitaire communicatie uit te breiden door in te gaan op representaties van “distant sufferers” binnen VR-films. Aangezien VR sterk inspeelt op het creëren van empathie, is het ook van belang om te onderzoeken welke tekstuele en narratieve technieken mogelijk voor meer inleving zorgen bij de kijker. Het specifieke doel van dit onderzoek is dus om te onderzoeken hoe deze technieken binnen VR zich verhouden tot kwesties over representatie die al langer belangrijk zijn binnen debatten over humanitaire communicatie.

## 1.2 Theoretisch kader

### 1.2.1 Representatie van “distant suffering” en de Ander

Het doel van humanitaire communicatie is om mensen te informeren over wat er in verschillende delen van de wereld gebeurt, waarbij vooral het mondiale zuiden sterk uitgelicht wordt. Media worden hierbinnen vooral ingezet voor het direct en authentiek laten zien van rampen en hun slachtoffers (Nunes & Lee, 2019). Hoe het Westerse publiek zich verhoudt tot het leed van deze slachtoffers, ook wel “distant sufferers”, wordt grotendeels bepaald door ze wel en niet te zien krijgen via representaties in de media (Von Engelhardt, 2018). Hall (1997) definieert representatie als “the production of the meaning of the concepts in our mind through language” (p.3). Middels taal, tekensystemen en afbeeldingen wordt betekenis dus geproduceerd om (mentale) representaties vorm te geven. Representaties zijn cruciaal binnen humanitaire communicatie aangezien het aanzetten tot hulp en actie direct afhankelijk is van hoe “distant others” worden getoond en worden waargenomen (Irom, 2018). Ook spelen mediarepresentaties een grote rol binnen humanitaire organisaties voor enerzijds fondswerving en belangenbehartiging, terwijl ze anderzijds bijdragen aan discourses over armoede, ontwikkeling en ongelijkheden (Dogra, 2013).

Onderzoek dat heeft gefocust op de Westerse mediarepresentaties van niet-Westerse landen verwijst regelmatig naar Edward Said en zijn werk over het beeld van “de Ander” (Verdonschot & Von Engelhardt, 2013). De notie van “de Ander” komt voort uit het Oriëntalisme en is gebaseerd op de onderscheiding die het Westen heeft ontwikkeld tussen “the Orient”, het Oosten, en “the Occident”, ook wel het superieure Westen (Said, 1978). Het bestaande discours over “de Ander” is problematisch omdat er vaak gebruik gemaakt wordt van stereotyperende beelden waarbij “de Ander” als passief en lijdend wordt getoond. Wat vooral typerend is voor het beeld van de passieve, lijdende Ander, is de representatie van kindslachtoffers. Met name bij complexe rampen en conflicten worden representaties van hulpeloze kinderen ingezet om onze morele en affectieve relaties tot het leed van “de Ander” te beïnvloeden (Verdonschot & Von Engelhardt, 2013). Volgens Chouliaraki (2010) is er echter een verschuiving ontstaan naar meer post-humanitaire stijlen. Het post-humanitarisme bouwt niet langer voort op verhalen van wereldwijde ongelijkheid en solidariteit, die conventionele “shock effects” en “positive image” campagnes benadrukten, maar legt juist de focus op het oordeel, de ervaring en de inleving van de individuele toeschouwer.

Dit aspect van post-humanitarisme is in zekere zin ook terug te vinden binnen humanitaire VR-films. Binnen deze films begeef je jezelf in de wereld van de slachtoffers en vluchtelingen en ervaar je de wereld grotendeels door hun ogen. Er wordt minder gefocust op het tonen van positieve en negatieve beelden, maar juist op de ervaring en beleving van de kijker als individu. Binnen mijn

onderzoek draagt een analyse van VR-films bij aan nieuwe inzichten wat betreft de ontwikkeling van post-humanitaire stijlen binnen een opkomende technologie zoals VR.

### 1.2.2 Virtual Reality

Virtual Reality (VR) is een nieuwe vorm van media die de laatste jaren steeds vaker, en op een andere manier dan conventionele media, wordt gebruikt door humanitaire organisaties. Er is echter nog weinig onderzoek gedaan naar de manier waarop VR binnen humanitaire communicatie wordt ingezet. Huidig onderzoek focust vooral op de werking en toepassing van VR binnen educatieve, commerciële en gezondheidsdoeleinden (Lee, 2012; Zyda, 2015; Gregg & Tarrier, 2007). Mijn onderzoek is hier een aanvulling op door VR te belichten vanuit een andere invalshoek, namelijk vanuit humanitaire communicatie. Bovendien sluit dit onderzoek aan bij de al kleine hoeveelheid gepubliceerd onderzoek naar VR binnen humanitaire communicatie (Irom, 2018; Ray et al., 2019; Kool, 2016).

VR kan gedefinieerd worden als “a three-dimensional, computer-generated simulation in which one can navigate around, interact with, and be immersed in another environment” (Briggs, 1996, p.13). Op het hoofd gemonteerde displays en handschoenen, ook wel “goggles” en “gloves”, helpen gebruikers deze virtuele wereld te aanschouwen vanaf een gefixeerde positie (Steuer, 1992). Door middel van deze hulpmiddelen wordt men opgenomen in de visualisaties en ontstaat er complete immersie (Briggs, 1996). Voor dit proces gebruikt Steuer (1992) het begrip *presence*: de ervaring en percepties van de fysieke omgeving waarin men zich bevindt.<sup>1</sup> Hoge niveaus van immersie en *presence* zorgen voor het gevoel dat men zich begeeft op een andere locatie. De mate van *presence* kan door kijkers als erg direct worden ervaren waardoor er aangenomen kan worden dat de representaties van vluchtelingen en slachtoffers authentiek zijn en geen discursieve laag bevatten. Zo benoemt Irom (2018) dat VR haar kijkers in staat stelt om vluchtelingen direct te horen en te zien, zonder de interferentie van “culturele filters”. Door middel van taal wordt er echter continu betekenis gestopt in de manier waarop slachtoffers en vluchtelingen in beeld worden gebracht (Hall, 1997). Het is dus bijna onmogelijk dat VR geen “culturele filters” bevat, zoals een ideologisch, cultureel en politiek frame. In dit onderzoek bevestig ik deze aanname en zal ik juist kijken hoe VR representaties van slachtoffers en vluchtelingen vormt vanuit het onderliggende humanitaire discours.

### 1.2.3 VR en Empathie

VR wordt voornamelijk ingezet als *storytelling* medium waarbij gebruikers een virtueel gecreëerd scenario betreden dat een bepaald verhaal representeert. Omdat gebruikers zich in de virtuele

<sup>1</sup> Steuer (1992) stelt dat wanneer *presence* gemedieerd wordt door een technologie zoals VR, men twee omgevingen waarneemt: de fysieke omgeving waarin men écht aanwezig is, en de omgeving die gepresenteerd wordt via het medium. Dit wordt ook wel *tele-presence* genoemd.

omgeving dichtbij karakters van het verhaal beleven en dezelfde ruimte delen, stelt VR haar gebruikers in staat om emoties van anderen te delen (Shin, 2018). Irom (2018) onderzocht de VR-technologie in de context van de vluchtelingencrisis in Syrië en concludeert dat VR-ervaringen, middels *presence*, het empathieniveau bij de toeschouwers kan verhogen. Ook Chris Milk benadrukt dit in het licht van de VR-film *Clouds over Sidra*: “you're not watching it through a television screen, you're not watching it through a window [...] you're sitting on the same ground that she's sitting on. And because of that, you feel her humanity in a deeper way. You empathize with her in a deeper way” (2015).

Empathie verwijst naar emotionele reacties, zoals bezorgdheid en medeleven, die ontwikkeld worden door de mogelijkheid om de wereld te aanschouwen vanuit het perspectief van iemand anders (Davis, 1983). Hoewel VR beschouwd wordt als ultieme empathiemachine, is er ook kritiek op deze opvatting. Kijkers vergeten namelijk snel dat VR-films gemaakt en geregisseerd worden om een bepaalde emotionele reactie op te wekken door het tonen van de “realiteit” en het in beeld brengen van slachtoffers (Kool, 2016). Janet Murray (2016) stelt dat empathie niet automatisch gecreëerd wordt middels een VR-bril, maar geproduceerd wordt door narratieve en cinematografische technieken, net als elk ander verhalend medium.

Deze notie is terug te vinden in debatten wat betreft filmtheorie. Zo reikt Smith (1994) een theorie aan om te begrijpen op welke manier een mediatekst ruimte geeft voor betrokkenheid en inleving bij kijkers (p.40). Middels deze theorie, de “Structure of Sympathy”, kan er aan de hand van drie niveaus van kijkersbetrokkenheid onderzocht worden welke tekstuele en narratieve elementen mogelijkheden bieden voor inleving bij kijkers. Deze drie niveaus zijn *recognition*, *alignment* en *allegiance*. Smith beschrijft *recognition* als de constructie die een toeschouwer maakt van een personage aan de hand van tekstuele kenmerken. Het draait hierbij puur om herkenning van een personage en de toekenning van een identiteit (p.40). *Alignment* gaat vooral om de vraag in hoeverre we toegang hebben tot de belevingswereld van het personage. Smith maakt hierbij onderscheidt tussen *spatial attachment*; in hoeverre de kijker tijdruimtelijk gehecht is aan één of aan meerdere personages in de loop van scènes en *subjective access*; de mate waarin men toegang krijgt tot de gedachten en gevoelens van een personage (p.41). Een VR-film zou voor meer *alignment* kunnen zorgen middels *presence* en immersieve technieken om de kijker in de huid van het personage te laten kruipen. Tot slot heeft *allegiance* betrekking op de morele en ideologische evaluatie van personages door de kijker. Kijkers ontwikkelen een emotionele reactie aan de hand van de eigenschappen, emoties en acties van personages (p.42).

Binnen humanitaire communicatie is het interessant om te onderzoeken hoe zulke technieken, die worden geacht bij te dragen aan meer empathie binnen VR, zich verhouden tot de representatie van slachtoffers. Eerder onderzoek naar humanitaire VR-films heeft zich voornamelijk gefocust op óf er empathie bewerkstelligd wordt bij kijkers, maar nog weinig middels welke technieken dit wordt

getracht en hoe slachtoffers daadwerkelijk in beeld worden gebracht. Met dit onderzoek zou ik deze leemte kunnen opvullen door te focussen op hoe deze technieken binnen VR zich verhouden tot kwesties over representatie die al langer belangrijk zijn binnen het discours over humanitaire communicatie.

### 1.3 Vraagstelling

Media zijn dus belangrijk om te bepalen wat wij wel én niet te zien krijgen binnen humanitaire communicatie en hoe wij vluchtelingen en slachtoffers waarnemen. VR biedt de Westerse wereld een kijkje in het leven van vluchtelingen en slachtoffers, waarbij de representatie vanuit humanitaire organisaties centraal staat voor onze perceptie van deze “distant sufferers”. Bovendien wordt er gepretendeerd dat humanitaire VR-films een ultieme mogelijkheid bieden om via bepaalde narratieve VR-technieken en hoge niveaus van immersie en *presence* voor meer empathie zorgen bij kijkers. Binnen dit onderzoek staat daarom de volgende onderzoeksvraag centraal: *Op welke manier worden vluchtelingen en slachtoffers gepresenteerd binnen humanitaire VR-films, zodat het kijkers uitnodigt tot het ontwikkelen van empathische gevoelens?*



## 2. Methode

Om meer inzicht krijgen in de manier waarop vluchtelingen en slachtoffers van humanitaire rampen worden gerepresenteerd in VR-films met het oog op de ontwikkeling van empathie, wordt er gebruik gemaakt van twee analyses. Ten eerste voer ik een analyse uit aan de hand van de “Structure of Sympathy” (Smith, 1994) om te onderzoeken welke tekstuele en narratieve technieken worden ingezet om meer inleving te creëren bij kijkers (zie bijlage 1). Vervolgens verricht ik een kritische discoursanalyse omdat het discours rondom ontwikkelingshulp- en samenwerking centraal staat in de beantwoording van een vraagstuk over representatie (zie bijlagen 2, 3 en 4).

### 2.1 Onderzoeksubjecten

Voor mijn onderzoek analyseer ik drie VR-films van verschillende humanitaire organisaties:

- ***You Are There*** (05:19): **Kenya**, oktober 2016 (UNICEF Polio, Rotary International). Deze film gaat over de 9-jarige Job, het laatste kind in Kenia dat besmet is met het poliovirus. De kijker volgt ook Sabina, die als vaccinateur voor Unicef werkt om kinderen te vaccineren met een poliovaccin. De film hoopt ons eraan te herinneren waarom het laatste zetje in de strijd tegen polio zo belangrijk is (UNVR).
- ***Clouds Over Sidra*** (08:38): **Jordan**, januari 2015 (UN SDG Action Campaign, Within, UNICEF Jordan). Deze film laat het vluchtelingenkamp Zaatari in Jordanië zien, waar 130.000 Syriërs op de vlucht zijn voor geweld en oorlog. De helft van het kamp is gevuld door jonge kinderen. Als kijker volg je het jonge meisje Sidra dat in het kamp woont en terug naar huis wil (UNVR).
- ***Ground Beneath Her*** (06:25): **Nepal**, april 2017 (UN SDG Action Campaign, UNDP, Here Be Dragons). De film gaat over de 14-jarige Sabita die de aardbeving in Nepal in 2015 heeft overleefd. De aardbeving kostte 9000 mensen hun leven en verwoestte meer dan een half miljoen huizen en gebouwen. Een jaar na de aardbeving worstelt Sabita met school en huishoudelijk werk, terwijl ze haar dromen voor de toekomst probeert na te streven (UNVR).

Ondanks het feit dat humanitaire VR nog redelijk nieuw is en er dus een beperkte hoeveelheid materiaal beschikbaar is, zijn deze films uitgekozen omdat zij alle drie verschillende soorten humanitaire rampen en slachtoffers belichten. Door de verschillende situaties kunnen er hopelijk algemenere conclusies getrokken worden over humanitaire VR-films. Tijdens de selectie kwam echter naar voren dat binnen alle drie de VR-films toevalligerwijs jonge kinderen centraal staan. De drie films volgen ieder een kindslachtoffer gedurende een dag uit hun leven. Als toeschouwer ervaar je de films niet vanuit het gezichtspunt van de kinderen, maar begeef je je grotendeels op dezelfde plekken en in dezelfde ruimtes. Deze overeenkomst was een opvallend aspect binnen de selectie van de films en hier zal dan ook nader op in worden gegaan bij de analyse.

Allereerst worden de drie VR-films bekeken middels een VR-bril die ervoor zorgt dat er complete immersie ontstaat. Vervolgens worden de films nogmaals bekeken en per shot, voor zo ver die aanwezig zijn binnen de VR-films, getranscribeerd aan de hand van een aantal aspecten, namelijk: *mis-en-scène*, *cinematografie*, *montage* en *geluid* (Bordwell & Thompson, 2016). Deze transcripten worden gebruikt voor de eerste analyse aan de hand van de “Structure of Sympathy” en als uitgangspunt voor het coderen binnen de Kritische Discoursanalyse.

## 2.2 Analyse aan de hand van de “Structure of Sympathy”

Om de tekstuele en narratieve elementen die binnen de VR-techniek mogelijkheden bieden voor inleving bij kijkers te analyseren, zal ik gebruik maken van de “Structure of Sympathy” die Smith (1994) aanreikt. Hoewel Smith uitgaat van de analyse van fictieve films, is de theorie ook geschikt voor een nieuw medium zoals VR. Binnen VR-films staat namelijk het verhaal van vluchtelingen en slachtoffers centraal, met als doel om bij de kijker empathie en dus een emotionele reactie te bewerkstelligen. Middels de transcripten en de analyse van de *mis-en-scène*, het *geluid*, *montage* en *cinematografie* (zover dit aanwezig is), wordt er aandacht besteed aan de mate waarop de films de drie soorten niveaus van kijkersbetrokkenheid faciliteren in relatie tot de hoofdpersonen en het narratief binnen de drie VR-films. Ook wordt er gelet op de mate van *presence* (Steuer, 1992) die invloed kan hebben op de manier waarop kijkers personages waarnemen. Sterke gevoelens van *presence* zouden er namelijk voor kunnen zorgen dat kijkers middels de drie niveaus een betere connectie kunnen maken met personages, wat kan leiden tot meer inleving.

## 2.3 Kritische Discoursanalyse

Vervolgens worden de VR-films onderworpen aan een kritische discoursanalyse (KDA). Een discours omvat de manier waarop we dingen zeggen en over dingen praten en bepaalt zo onze kijk op de wereld. Binnen een KDA wordt discours gezien als een vorm van talige structuren en een sociale praktijk. Als een sociale praktijk staat het discours in een dialectische relatie met andere sociale dimensies en draagt het niet alleen bij aan het vormgeven en hervormen van sociale structuren, maar weerspiegelt ze ook (Jørgensen & Phillips, 2002). Impliciete relaties tussen discours, macht en ideologie worden hierin expliciet gemaakt (Wodak & Meyer, 2001). Binnen dit onderzoek zal het discours omtrent humanitaire campagnes worden blootgelegd, waarbij vragen zoals “hoe construeert de humanitaire campagne een beeld van vluchtelingen/slachtoffers?” en “hoe verhoudt dit zich tot het huidige humanitaire debat?”, centraal staan.

De gemaakte transcripten worden voor de KDA geanalyseerd en gecodeerd. Dit wordt gedaan aan de hand van een codeerschema dat mogelijkheid biedt om het representatievraagstuk te

onderzoeken en belangrijke thema's binnen het humanitaire discours aan het licht te brengen. Dit model is ruwweg gebaseerd op het raamwerk dat Carvalho (2008) biedt voor de analyse van een mediadiscours.<sup>2</sup> Het raamwerk is echter niet compleet toepasbaar op VR, waardoor ik middels aanpassingen een eigen model heb ontwikkeld.

Allereerst wordt er gekeken naar *thema's en objecten*, waarbij het voornamelijk draait om welke onderwerpen en thema's besproken worden en naar voren komen. Ten tweede *actoren*: de individuen of instituten die in beeld komen of waarnaar gerefereerd wordt. De representatie van *actoren* is in het bijzonder ook belangrijk voor de mate van inleving die mogelijk wordt bij de kijker middels de "Structure of Sympathy". Het derde aspect waarop gelet worden binnen de kritische discoursanalyse zijn *retorische strategieën*. Hieronder vallen overtuigingsmiddelen zoals woordkeuze/grammatica, metaforen en *framing* door middel van een bepaald perspectief of positionering. Het laatste aspect omvat *ideologische standpunten*; opvattingen en meningen ingebed in de selectie en representatie van objecten en actoren, en in de taal en discursieve strategieën die in de mediatekst worden gebruikt (Carvalho, 2008). Middels dit model hoop ik een uitspraak te kunnen doen over het representatievraagstuk binnen deze humanitaire VR-films.

<sup>2</sup> Het originele raamwerk van Carvalho (2008) bestaat uit (1) lay-out en structuur, (2) objecten, (3) actoren, (4) taal, grammatica en retoriek, (5) discursieve strategieën en (6) ideologische standpunten.

### 3. Analyse en interpretaties

In dit hoofdstuk worden middels de aantekeningen en transcripten van de films twee analyses uitgevoerd en de belangrijkste resultaten en interpretaties besproken. Allereerst wordt dit gedaan aan de hand van de “Structure of Sympathy”. Vervolgens worden de belangrijkste thema’s besproken die naar voren kwamen middels de Kritische Discoursanalyse, waarbij er verbanden worden gelegd tussen de representaties en de VR-techniek, met oog op de ontwikkeling van empathie.

#### 3.1 “Structure of Sympathy”

##### 3.1.1 Recognition

Binnen alle drie de VR-films zijn er mogelijkheden voor *recognition* met karakters uit de films. Zo focust elke film vooral op één “hoofdpersoon”. In de film *Clouds over Sidra* is dit het jonge meisje Sidra en in *Ground Beneath Her* de 14-jarige Sabita. Binnen *You are There* draait het vooral om de 9-jarige Job, maar maak je als toeschouwer ook kennis met Sabina, een vaccinateur uit de dorpsgemeenschap.

Wat sterk naar voren komt is dat alle drie de films gebruik maken van een monoloog als verteltechniek. De kinderen houden gedurende de films een eigen monoloog over wie zij zijn en wat hun situatie is als slachtoffer of vluchteling. Hierdoor is het voor de kijker eenvoudig om een constructie te maken van de kinderen en hun een identiteit toe te schrijven. Zo wordt Job al in het eerste shot geïntroduceerd als een slachtoffer van de ziekte polio en start hij in shot 2 zijn eigen monoloog waarin hij vertelt wie hij is: “I am Job, I am nine”, “when I was a baby, I nearly died ... once you get polio you have it forever” en “I try to keep up with my friends but it’s hard”. Ook in de film *Clouds over Sidra* maken uitspraken zoals: “my name is Sidra. I am twelve years old. I am in the fifth grade” en “I have lived here in the Zataari camp in Jordan for the last year and a half”, duidelijk wie Sidra is en waar de film om draait. In *Ground Beneath Her* is hier eveneens sprake van. In de eerste paar scènes kom je erachter dat Sabita slachtoffer is van een verwoestende aardbeving: “my name is Sabita. I am fourteen years old. I used to have my own room. Then, the earthquake broke everything”. De uitspraken worden bovendien versterkt door het eerste shot waarbij je midden in een verwoest huis staat.

De mis-en-scène en het gevoel van *presence* (Steuer, 1992) binnen de VR-films zorgen ervoor dat je je als kijker begeeft in dezelfde situatie als de drie kinderen. Doordat je middels het 360-graden frame zelf in de rondte kan kijken, wordt duidelijker in beeld gebracht wat de leefomgevingen en woonsituaties zijn van de kinderen. Zo zie je bijvoorbeeld dat Job niet mee kan voetballen door polio, loop je met Sidra mee door het vluchtelingenkamp en ligt de focus bij Sabita vooral op het opbouwen van de verwoeste leefomgeving. De monologen en gevoelens van *presence* zorgen in alle drie de films dus voor meer *recognition* bij de kijker.

### 3.1.2 Alignment

Beide componenten van *alignment*, *spatial attachment* en *subjective acces*, worden bevorderd binnen de drie VR-films. De nadruk op de monoloog zorgt ervoor dat je middels *subjective acces* expliciet toegang krijgt tot de gedachten en gevoelens van Job, Sidra en Sabita. Hier is vooral sprake van bij Job en Sidra aangezien zij respectievelijk 13 van de 17 shots en 15 van de 19 shots een eigen monoloog houden. Job spreekt veel over zijn eigen problemen met polio: “my leg is not strong” en “I do not want anyone to get polio like me, It’ll be very sad”. Ook vertelt hij veel over vaccinateur Sabina en het belang van haar werk. Uitspraken zoals “Sabina says that she never wants to see other little boys or girls have polio. She tells me her job is to end polio”, geven de kijker indirect toegang tot de gedachten en gevoelens van Sabina. Ook Sidra praat veel over haar eigen gevoelens en ervaring in het vluchtelingenkamp. Voorbeelden hiervan zijn: “I feel like I’m undercover, like a blanket” en “I think being here for a year and a half has been long enough”.

Binnen *Ground Beneath Her* is er echter minder sprake van *subjective acces* doordat Sabita’s monoloog maar 5 van de 17 shots omvat en dus minder ruimte geeft om te praten over haar gevoelens. Enkele momenten waarbij dit wel gebeurt benadrukken vooral de hoop dat het leven snel weer wordt zoals vóór de aardbeving: “I still have the same dreams. That things will get better and that we will get our home again”. Er is echter wel meer mogelijkheid tot *spatial attachment* doordat je voor een groot deel een dag uit Sabita’s leven volgt en ziet hoe ze haar leven probeert op te pakken. *Spatial attachment* komt ook naar voren in de andere films. In *Clouds over Sidra* volg je een dag uit Sidra’s leven, waarbij je je begeeft op plekken in het kamp waar Sidra dagelijks komt, langsloopt of over vertelt. Binnen *You are There* volg je naast Job, tijdruimtelijk ook vaccinateur Sabina die langs alle moeders en kinderen trekt om vaccinaties uit te voeren en meer bewustzijn te creëren over polio.

Bovendien wordt er in alle drie de films een aantal keer recht in de camera, en dus in de ogen van de kijkers, gekeken. Job kijkt aan het eind van shot 15 kwetsbaar in de camera en Sabita reikt tijdens een van de laatste shots een bloem aan de kijker. In de film *Clouds over Sidra* kijkt Sidra tijdens haar introductie in shot 3 hulpbehoevend in de camera en maak je een aantal keer oogcontact met kinderen uit het kamp. Middels deze techniek wordt het gevoel van *presence* versterkt, waardoor er een sterkere connectie gevormd kan worden die uiteindelijk tot meer empathie kan leiden.

### 3.1.3 Allegiance

*Allegiance* wordt voor het grootste deel beïnvloed door de mate van *recognition* en *alignment* die mogelijk zijn. Kijkers ontwikkelen namelijk een emotionele reactie aan de hand van de eigenschappen, emoties en acties van de personages. *Recognition* en *alignment* binnen de film *You are There* zorgen ervoor dat de kijker een moreel en ideologisch oordeel ontwikkelt over Job als een sterk jongetje die

op een zo positief mogelijke manier met zijn ziekte omgaat. Bovendien kan je als kijker een moreel positief oordeel ontwikkelen over vaccinateur Sabina aangezien zij er alles aan doet om polio te verhelpen middels vaccinaties.

Ook binnen de film *Clouds over Sidra* wordt *allegiance* gestimuleerd door de twee componenten. Doordat je als kijker veel te weten komt over Sidra en de leefomgeving in het vluchtelingenkamp, kan men een duidelijk oordeel ontwikkelen over Sidra als persoon en over de situatie waar de film om draait. Sidra is hoopvol en positief over het kamp, maar door haar huilend en kwetsbaar te tonen (shot 15), kan er bij de kijker medeleven ontstaan door de oneerlijkheid van de situatie. Binnen de film *Ground Beneath Her* is het als kijker moeilijker om een emotionele reactie te ontwikkelen aangezien er weinig mogelijkheden zijn voor *alignment* middels *subjective acces*. Wel wordt het, door het rijkelijk tonen van de leefomgeving en situatie, voor de kijker duidelijk dat Sabita en de gehele gemeenschap er alles aan doen om het dorp opnieuw op te bouwen. Het morele en ideologische oordeel wat ontwikkeld kan worden is dat Sabita enerzijds gezien kan worden als een ongelukkig slachtoffer van een aardbeving, maar anderzijds als een hoopvolle doorzetter die haar leven weer probeert op te pakken.

Middels deze analyses zijn er een aantal bevinden van belang voor de interpretatie en resultaten van de kritische discoursanalyse, om zo het verband tussen VR als “empathy machine” en VR als “culturele representatie” te onderzoeken. Zo wordt binnen de VR-techniek vooral gebruik gemaakt van een monoloog om voor meer inleving te zorgen bij de kijker. Bovendien spelen gevoelens van *presence*, samen met de omgevingen die rijkelijk worden laten zien, een grote rol voor de ontwikkeling van empathie.

## 3.2 Kritische Discoursanalyse

Via de Kritische Discoursanalyse is nagegaan op welke manier de vluchtelingen en slachtoffers uit de drie films in beeld worden gebracht vanuit het onderliggende humanitaire discours. Uit de analyse zijn twee thema's sterk naar voren gekomen: de representatie van kindslachtoffers en *community building*.

### 3.2.1 Representatie van kindslachtoffers

Een overkoepelend thema dat binnen alle drie de VR-films naar voren komt, is de representatie van jonge kinderen om het verhaal van slachtoffers en vluchtelingen te vertellen. De films houden stevig vast aan de representatie van kindslachtoffers als de "lijdende Ander" vanuit het traditionele humanitaire discours (Verdonschot & Von Engelhardt, 2013), waarbij de focus nog steeds ligt op het toewijzen van een slachtofferrol. Zo wordt er bij alle drie de films allereerst de nadruk gelegd op de ellendige gebeurtenis die de kinderen hebben meegemaakt: Job als slachtoffer van polio, Sidra als vluchteling uit Syrië en Sabita als slachtoffer van een aardbeving. Wat echter wel verschilt met het traditionele humanitaire discours, is dat de kinderen in de loop van de VR-films niet meer als passief worden getoond, maar juist als actieve *agents*. Waar binnen vroegere mediacampagnes kindslachtoffers alleen zwijgend in de camera keken, valt het in de VR-films op dat Job, Sabita en Sidra alle drie het woord krijgen middels een monoloog en toeschouwers hen op de voet volgen gedurende een dag uit hun leven. De monoloog laat een sterk verband zien tussen de verteltechniek die binnen VR centraal staat en de gevolgen die dit heeft voor de representatie van de slachtoffers. De monoloog zorgt ervoor dat slachtoffers zichzelf kunnen uitspreken en er op deze manier meer aandacht wordt gevestigd op hun gemoedstoestand, in plaats van dat dat voor hun verteld wordt. Door de slachtoffers op deze manier te representeren en hun gevoelens op een realistische manier te tonen, kunnen er connecties ontstaan tussen de slachtoffers en kijkers, die op hun beurt kunnen leiden tot empathische gevoelens (Milk, 2015).

Deze aspecten van representatie binnen VR staan in lijn met het paradigma van het post-humanitarisme (Chouliaraki, 2010) aangezien de aanwezigheid, ervaring en het oordeel van de kijker centraal staan voor het mogelijk maken van deze connecties. Dit wordt in de film *You are There* sterk belicht middels zinnen zoals: "You'll even be able to say you were there", waarbij de nadruk ligt op het feit dat je als kijker echt aanwezig bent. Ook in de film *Clouds over Sidra* wordt sterk op dit gevoel van *presence* ingespeeld middels shots waarbij je als kijker omringd bent door vluchtelingen die je recht in de ogen aankijken. Hoewel Chouliaraki (2010) kritisch is op het idee van *self-centered morality*, dat op basis van deze post-humanitaire stijl ontstaat, kan dit binnen VR juist positievere vormen aannemen. Binnen deze VR-films worden namelijk niet alleen de ervaringen en gevoelens van toeschouwers benadrukt, maar staan ook de gemoedstoestanden van de slachtoffers centraal die middels monologen worden overgebracht.

Ondanks het feit dat deze films dus enerzijds het Westerse publiek willen aansporen om een steentje bij te dragen middels donaties, worden de slachtoffers anderzijds wel gepresenteerd als zelfredzame, actieve *agents*. Deze zelfredzaamheid wordt bijvoorbeeld sterk in beeld gebracht in *Ground Beneath Her*, waarbij de kijker Sabita volgt die allerlei huishoudelijke klussen uitvoert om voor haar familie te zorgen en tegelijkertijd bezig is met de heropbouw van het dorp.

### 3.2.2 Community building

Binnen alle drie de VR-films staat ook het thema van *community building* centraal waarbij er vooral een hoopvolle, samenwerkende gemeenschap in beeld wordt gebracht. In de film *You are There* wordt dit benadrukt door vaccinateur Sabina, die het land doortrekt om ouders en kinderen te bereiken met het poliovaccin. Ook wordt er vanuit de gemeenschap zelf aandacht besteed aan de ziekte. Zo hebben de kinderen van de school in het dorp een lied bedacht om samen de strijd tegen polio aan te gaan en bewustzijn te creëren (shot 14).

In de film *Clouds over Sidra* komt *community building* ook sterk naar voren doordat er veel situaties binnen het vluchtelingenkamp worden getoond waarbij de inwoners van het kamp een gemeenschap proberen te vormen. Dit wordt in beeld gebracht door veel verschillende plekken in het kamp te laten zien waar men samenkomt. Voorbeelden zijn de tenten waar de mannen sporten, het bakkerswinkeltje, het voetbalpleintje waar kinderen terecht kunnen en de school die is opgezet. Het nadrukkelijk tonen van deze omgevingen is van extra belang doordat de ruimtelijke kwaliteiten van VR ervoor zorgen dat de kijker een sterker gevoel van *presence* ervaart. Dit verband tussen de verteltechniek van VR en de representatie van het kamp zorgt niet alleen voor empathie, maar ook voor de mogelijkheid om specifieke verhalen over te brengen.

Binnen de derde film, *Ground Beneath Her*, is er het duidelijkste sprake van *community building*. Doordat niet alleen Sabita in beeld wordt gebracht, maar de situatie in het hele dorp, komt er sterk naar voren dat het dorp als gemeenschap werkt aan de heropbouw van hun leefomgeving. Het dorp wordt gerepresenteerd als een sterke gemeenschap die er weer bovenop probeert te komen. Dit wordt benadrukt doordat je je als kijker begeeft op plekken waar inwoners van het dorp hard aan het werk zijn (shot 19).

Middels de monoloog en het tonen van hun levens, worden Job, Sidra en Sabita dus niet alleen individueel in beeld gebracht, maar representeren zij een hele gemeenschap. Binnen de films kan je in een korte tijd ervaren alsof je zelf deel uitmaakt van de gemeenschap door de ruimtelijkheid van de VR-techniek en gevoelens van *presence*, die ervoor zorgen dat je de wereld om je heen, en dus de representaties uit de film, als dichterbij ervaart. Dit versterkt kijkersbetrokkenheid, waardoor de mate van inleving en empathie bij de kijkers hoger kan worden.



## 4. Conclusie & Discussie

Met het oog op de notie van VR als “ultimate empathy machine” zouden humanitaire VR-films voor meer empathie kunnen zorgen bij kijkers (Milk, 2015). Wat echter niet vergeten mag worden is dat ook deze VR-films geproduceerd worden om “distant sufferers” op een bepaalde manier te representeren en zo bewustzijn te creëren bij het Westen. Middels mijn onderzoek heb ik getracht antwoord te geven op de volgende vraag: *Op welke manier worden vluchtelingen en slachtoffers gepresenteerd binnen humanitaire VR-films, zodat het kijkers uitnodigt tot het ontwikkelen van empathische gevoelens?*

Uit de analyses is gebleken dat vluchtelingen en slachtoffers binnen humanitaire VR-films vooral gerepresenteerd worden als een hoopvolle gemeenschap en er gebruik gemaakt wordt van kindslachtoffers om hun verhaal te vertellen. Er blijft sprake van een discursief- en ideologisch frame omdat makers nog steeds invloed hebben op hoe slachtoffers en situaties in beeld worden gebracht. Ondanks deze “culturele filters” (Irom 2018) creëren de representaties van vluchtelingen en slachtoffers mogelijkheden voor empathische gevoelens bij kijkers. Deze representaties zijn rechtstreeks verbonden aan opvallende vertelvormen binnen de VR-techniek. Allereerst is er een verband gevonden tussen de monoloog en representatie. Doordat Job, Sidra en Sabita middels monologen zelf hun verhaal vertellen, worden zij niet meer als passief, maar als actieve *agents*, gerepresenteerd. Dit zorgt voor meer *recognition*, *alignment* en *allegiance* bij de kijker en dus meer mogelijkheid tot de ontwikkeling van empathische gevoelens (Smith, 1994).

Ten tweede is er een verband gevonden tussen de ruimtelijkheid van de VR-techniek en de getoonde beelden die *community building* benadrukken. Hoewel de focus middels de monologen op Job, Sidra en Sabita ligt, komen zij zelf minder in beeld en representeren zij het verhaal van de gehele gemeenschap die getroffen is en hun situatie probeert te verbeteren. Door de ruimtelijke beelden van de omgeving én wat hierover verteld wordt, geeft het de kijker meer mogelijkheid tot *recognition* en *alignment*, waardoor de ontwikkeling van empathische gevoelens sterker wordt. Bovendien spelen de VR-films middels deze ruimtelijkheid sterk in op gevoelens van *presence* (Steuer, 1992) door slachtoffers dichtbij te laten komen en hen recht in de camera te laten kijken. Hierdoor voelt het voor toeschouwers alsof je op fysiek én emotioneel vlak met hen verbonden bent. De VR-films focussen dus op de toepassing van een post-humanitaire stijl waar vooral de ervaring van de kijker centraal staat om een empathisch oordeel te ontwikkelen over de slachtoffers (Chouliaraki, 2010).

Dit onderzoek bevat echter enkele beperkingen die de onderzoekresultaten hebben kunnen beïnvloeden. Allereerst heeft de selectie van de VR-films beperkingen opgelegd voor eventuele generalisatie van de resultaten. Zoals tijdens de selectie van de films al naar voren kwam, laten alle drie de VR-films situaties zien van kindslachtoffers. Hoewel ik binnen mijn analyse heb kunnen

aantonen dat deze kindslachtoffers op een andere manier in beeld worden gebracht dan binnen het traditionele humanitaire discours, limiteert dit mij om algemene uitspraken te kunnen doen over het empathievraagstuk binnen een grotere selectie VR-films. Fair & Lisa (2001) benadrukken bijvoorbeeld dat binnen humanitaire communicatie vooral kinderen gebruikt worden om empathie op te wekken omdat “often viewed as innocents [...] they embody a sense of pure humanity because being refugees has made them into pure victim” (p.40). Kindslachtoffers zouden dus sneller empathische gevoelens opwekken bij kijkers dan volwassen slachtoffers. Vervolgonderzoek zou zich daarom kunnen richten op humanitaire VR-films waarbij de focus niet op kindslachtoffers ligt, om te kijken of dit andere resultaten biedt.

Bovendien heb ik, middels mijn analyses over de VR-techniek en representatie, alleen uitspraken kunnen doen over *mogelijkheden* voor meer empathie, maar niet of er *daadwerkelijk* empathische gevoelens ontstaan. Een logische vervolgstap is om middels receptieonderzoek te meten of de representaties van slachtoffers binnen VR-films daadwerkelijk zorgen voor meer empathie bij kijkers. Dit laat de effecten van de implementatie van VR als “ultimate empathy machine” binnen humanitaire communicatie mogelijk nog beter zien.

Tot slot is het interessant om te kijken of de representaties van vluchtelingen binnen de VR-films verschillen met andere media die hedendaags nog worden gebruikt door humanitaire organisaties. Is VR echt de “ultieme empathiemachine”? Leiden de representaties en technieken binnen VR tot meer empathieontwikkeling dan binnen andere media?

Ondanks bovengenoemde tekortkomingen heeft dit onderzoek aangetoond dat vluchtelingen en slachtoffers binnen humanitaire VR-films vooral gerepresenteerd worden als een hechte, hoopvolle gemeenschap en dat de focus ligt op kindslachtoffers, die niet meer als passieve, maar actieve *agents* in beeld worden gebracht. Middels VR-technieken zoals monologen en het benadrukken van ruimtelijkheid en gevoelens van *presence*, zorgen deze representaties ervoor dat er bij kijkers empathische gevoelens ontwikkeld kunnen worden. Bovendien benadrukt de VR-techniek mogelijkheden om discoursen rondom *agency* en *community building* vormt te geven binnen humanitaire VR-films. Al met al dragen deze bevindingen bij aan het bestaande humanitaire debat en bieden zij meer inzicht in de toepassing van een opkomende technologie zoals Virtual Reality.

## 5. Literatuurlijst

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2016). *Film Art: An introduction* (11de editie). New York, Verenigde Staten: McGraw-Hill Education.
- Briggs, J. C. (1996). The promise of virtual reality. *The Futurist*, 30(5), 13-18.
- Carvalho, A. (2008). MEDIA(TED) DISCOURSE AND SOCIETY: Rethinking the framework of Critical Discourse Analysis. *Journalism studies*, 9(2), 161-177.
- Chouliaraki, L. (2010). Post-humanitarianism: Humanitarian communication beyond a politics of pity. *International Journal of Cultural Studies*, 13(2), 107-126.
- Davis, M. H. (1983). Measuring Individual Differences in Empathy: Evidence for a Multidimensional Approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44(1), 113-126.
- Dogra, N. (2013). *Representations of global poverty: Aid, development and international NGOs* (1e editie). Londen, Verenigd Koninkrijk: Bloomsbury Publishing.
- Fair, J. E., & Parks, L. (2001). Africa on Camera: Television News Coverage and Aerial Imaging of Rwandan Refugees. *Africa Today*, 48(2), 35-57.
- Gregg, L., & Tarrier, N. (2007). Virtual reality in mental health. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 42(5), 343-354.
- Hall, S. (1997). The Work of Representation. In *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, 2, 13-74. Thousand Oaks, Canada: SAGE.
- Irom, B. (2018). Virtual Reality and the Syrian Refugee Camps: Humanitarian Communication and the Politics of Empathy. *International Journal of Communication*, 12, 4269-4291.
- Jørgensen, M. W., & Phillips, L. J. (2002). *Discourse Analysis as Theory and Method*. Thousand Oaks, Canada: SAGE Publications.

- Kool, H. (2016). The Ethics of Immersive Journalism: A rhetorical analysis of news storytelling with virtual reality technology. *Intersect: The Stanford Journal of Science, Technology, and Society*, 9(3), 1-11.
- Lee, K. (2012). Augmented Reality in Education and Training. *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*, 56(2), 13-21.
- Madianou, M. (2013). Humanitarian Campaigns in Social Media: Network architectures and polymedia events. *Journalism Studies*, 14(2), 249-266.
- Milk, C. (2015). *Hoe je met virtual reality de ultieme empathie-machine kunt maken* [Videobestand]. Geraadpleegd op 10 april, van [https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine/up-next?language=nl](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine/up-next?language=nl)
- Murray, J. H. (2016, 6 oktober). *Not A Film and Not an Empathy Machine: How necessary failures will help VR designers invent new storyforms*. Geraadpleegd op 14 april 2020, van <https://immerse.news/not-a-film-and-not-an-empathy-machine-48b63b0eda93>
- Nunes, T. A., & Lee, H. (2019). Humanitarian Documentary: A Comparison Study between VR and Non-VR Productions. *Journal of Multimedia Information System*, 6(4), 309–316.
- Orgad, S., & Seu, I. B. (2014). The Mediation of Humanitarianism: Toward a Research Framework. *Communication, Culture & Critique*, 7(1), 6–36.
- Ray, L. C., Ullah, A., & Monir, F. (2019). A Case for Play: Immersive Storytelling of Rohingya Refugee Experience. *NEon Digital Arts Re@ct Social Change Art Technology*, 1-8.
- Shin, D. (2018). Empathy and Embodied Experience in Virtual Environment: To what extent can virtual reality stimulate empathy and embodied experience? *Computers in Human Behavior*, 78, 64-73.
- Steuer, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of communication*, 42(4), 73-93.

Smith, M. (1994). Altered States: Character and Emotional Response in the Cinema. *Cinema Journal*, 33(4), 34-56.

United Nations Virtual Reality (UNVR). *VR FILMS*. Geraadpleegd op 16 maart 2020, van [http://unvr.sdgactioncampaign.org/vr-films/#.Xm\\_qHC1x\\_Uo](http://unvr.sdgactioncampaign.org/vr-films/#.Xm_qHC1x_Uo)

von Engelhardt, J. (2018). *Regarding Distant Suffering: Audience Engagement with Representations of Humanitarian Disaster*. Amsterdam, Nederland: Amsterdam University Press.

Verdonschot, I.J.P.A, & von Engelhardt, J. (2013). Representaties van leed tussen 'adventure' en 'emergency'. *Tijdschrift voor Communicatiewetenschap*, 41(1), 62–81.

Wodak, R., & Meyer, M. (2001). Critical Discourse Analysis: History, Agenda, Theory, and Methodology. In *Methods of Critical Discourse Analysis* (pp. 1-33). Thousand Oaks, Canada: SAGE Publications.

Zyda, M. (2005). From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. *Computer*, 38(9), 25–32.

## 6. Bijlagen

### 6.1 Bijlage 1: Analyse aantekeningen “Structure of Sympathy”

Analyse “structure of sympathy”			
	Recognition	Alignment	Allegiance
<b>VR-film <i>You are There</i></b>	<p>Allereerst wordt in de openingsscènes al een duidelijke achtergrond geschetst over het onderwerp van de film en de situatie waarin je je zal bevinden. Hierdoor wordt het al makkelijker om een bepaald beeld op te wekken bij de kijker.</p> <p>De kijker maakt kennis met de situatie en de persoon die centraal staat aan de hand van de introtekst die Unicef ambassadeur Ewan McGregor vertelt in de opening van de film. Als kijker kom je in de intro meteen te weten welke persoon centraal staat, namelijk Job. Ook kom je door de tekst meteen te weten wat voor soort kind Job is en in welke situatie hij zit: hij heeft de ziekte van polio. Hierdoor kan je als kijker al gelijk een soort identiteit aan het kind toeschrijven als kind slachtoffer van de ongeneselijke ziekte polio.</p> <p>Beelden laten zien dat hij door Polio niet mee kan voetballen met de kinderen.</p> <p>Aan de hand van de andere openingsscènes kom je er als kijker ook meteen achter dat het gaat om het achterstandsland Kenya.</p> <p>Er zijn twee personen waar de focus op ligt in de film. Allereerst Job, die zelf aan het woord is. De tweede persoon die geïntroduceerd wordt en voor een groot deel in de film voorkomt is Sabina, een Unicef vaccinateur, waar Job veel over vertelt. De focus ligt echter wel echt op Job als slachtoffer.</p>	<p>Er is sprake van veel mogelijkheid tot <i>alignment</i> met Job doordat hij gedurende een heel groot deel van de film een eigen monoloog houdt. Dit is hoorbaar in 13 van de 17 shots. Hij spreekt over zijn eigen problemen met polio, maar ook over wat eraan gedaan kan worden met hulp van mensen zoals Sabina en organisaties zoals Unicef.</p> <p>Door de monoloog krijg je sterk toegang tot Job zijn gevoelens, gedachten, gemoedstoestand etc. (dus <i>subjective acces</i>). Voorbeelden hiervan zijn zinnen zoals “My leg is not strong”, “She helps my leg feel better everytime”, “I do not want anyone to get polio like me, It’ll be very sad” en “I tried to keep up with my friends but it’s very hard”. Deze laatste zin, en dus <i>alignment</i>, wordt vervolgens ook nog versterkt door de cinematografie en mis-en-scène door Job leunend tegen een boom te plaatsen en zijn medescholieren in het gras voetballend te laten zien. Ook kijkt Job aan het eind van de film recht in de camera en dus in de ogen van de kijker.</p> <p>Door middel van de dialoog van Job kom je ook meer te weten over Sabina haar gevoelens en gedachten. Job vertelt namelijk over wat voor werk ze doet en waarom zij dit heel belangrijk vindt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “Sabina says that she never wants to see other little boys or girls have polio.”</li> <li>- “She tells me het job is to end polio”</li> </ul> <p>Dit is dus wel beperkt aangezien Job spreekt uit zijn ervaringen uit gesprekken met Sabina.</p>	<p>Doordat er sterke mogelijkheden zijn voor <i>recognition</i> en <i>alignment</i> zorgt dit ervoor dat kijkers een sterke morele en ideologische evaluatie kunnen ontwikkelen van de personen (voornamelijk Job &amp; Sabina).</p> <p>Door middel van <i>recognition</i> en <i>alignment</i> wordt Job aan de ene kant getoond als een zielig jongetje dat aan de ziekte van polio leidt, maar aan de andere kant als een jongetje die bovendien meer bewustzijn wil creëren en door middel van zijn verhaal mensen wil aanzetten tot het steunen van Unicef. Bovendien kan een oordeel wat aan hem gegeven kan worden zijn dat hij een sterk jongetje is die op een redelijk positieve manier met de ziekte omgaat.</p> <p>Doordat de kijker Sabina ook veel volgt door middel van de film die mogelijkheden biedt voor <i>recognition</i> en <i>alignment</i> bij Sabina (doormiddel van beeld/narratief en tekst), kan de kijker ook een redelijk sterk moreel en ideologisch evaluatie over haar maken.</p> <p>Wat sterk naar voren voor de kijker is dat Sabina een vaccinateur is vanuit Unicef en dat haar best doet om bewustzijn te creëren bij moeders met baby’s over de gevaren van polio. Bovendien gaat ze heel het land door om kinderen in te enten. Hierdoor vorm je als kijker een moreel goed oordeel over haar aangezien je ziet dat ze er alles aan doet om polio te verhelpen.</p>

	<p>Aan de hand van de mis-en-scène, onder ander alle omgevingen die laten zien worden, wordt er getoond wat de leefomgeving is van Job waardoor je als kijker echt te weten komt wie Job is en een identiteit kan toeschrijven. Ook zien we zijn moeder.</p>	<p>Wat betreft <i>spatial attachment</i> is het zo dat de kijker aan het begin voornamelijk Job volgt zich hieraan tijdruimtelijk hecht door te laten zien hoe hij zijn dag door komt. Aan het midden van de film verschuift dit tijdruimtelijke perspectief meer naar Sabina doordat we haar pad volgen door het dorp waarbij ze bewustzijn creëert over polio bij moeders en het land doorgaat voor vaccinaties.</p>	<p>De sterke <i>recognition</i> en <i>alignment</i>, door middel van tekstuele en narratieve elementen, betreft Job (en Sabina) kunnen ervoor zorgen dat de kijker zich meer inleeft aan de hand van morele en ideologische evaluaties en hierdoor meer empathie al voelen.</p>
<p><b>VR-film <i>Clouds over Sidra</i></b></p>	<p>In de eerste paar scènes wordt al gauw duidelijk wie de “hoofdpersoon” is in de film. Dit wordt gedaan aan de hand van een tekstueel element namelijk de voice-over in de vorm van een monoloog. In het eerste stukje wordt nog niet duidelijk wie er aan het spreken is, maar door wat het meisje verteld wordt al snel duidelijk dat ze ver van huis is. Hierdoor kan je als kijker al de identiteit van vluchteling toeschrijven aan de persoon.</p> <p>Vervolgens wordt al gauw duidelijk dat het gaat om een 12-jarig meisje genaamd Sidra die al 1,5 jaar in een vluchtelingenkamp woont. Ook ziet de kijker haar vervolgens zitten op de grond in een ruimte. Binnen de monoloog wordt dit duidelijk door bijvoorbeeld de zinnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “My name is Sidra. I am twelve years old. I am in the fifth grade.”</li> <li>- “I have lived here in the Zataari camp in Jordan for the last year and a half.”</li> </ul> <p>Aan de hand van de monoloog die Sidra uitspreekt en de ruimtes die de kijker te zien krijgt inclusief Sidra zelf, kan de kijker zien wie Sidra is en wat voor soort achtergrond ze heeft. Namelijk die van een vluchteling. Ook wordt er veel van het vluchtelingenkamp laten zien waardoor je veel te weten komt over waar Sidra precies woont en wat ze allemaal kan doen op een dag, waardoor je een beter geheel kan vormen over Sidra als persoon.</p>	<p>Door middel van het feit dat er veel monoloog binnen de film is, 15 van de 19 shots, is <i>alignment</i> makkelijker. Dit heeft vooral betrekking op <i>subjective acces</i>. Binnen de film heeft de monoloog namelijk erg betrekking op de gevoelens, gedachten en ervaringen van Sidra (binnen het kamp). De monoloog zorgt ervoor dat we precies te weten komen wat Sidra denkt en voelt. Deze gevoelens en gedachten hebben te maken met serieuzere gevoelens wat betreft haar tijd in het kamp, maar ook wat plezierige gevoelens:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “I think I was a stronger baby than my brother”</li> <li>- “I feel like I’m undercover, like a blanket”</li> <li>- “Some kids don’t go to school. They want to wait until we are back home in Syria. I think it is silly to wait.”</li> <li>- “I think being here for a year and a half has been long enough”</li> <li>- “I don’t understand computers games. Or boys”</li> <li>- “I still love her food, even if she doesn’t have the spices she used to.”</li> </ul> <p>Dit biedt de kijker meer mogelijkheden om zich in te leven in Sidra en eventueel empathie te tonen.</p> <p>Wat betreft <i>spatial attachment</i> volg je als kijker dus maar een persoon, namelijk Sidra. Je raakt tijdruimtelijk aan haar gehecht door dat we eigenlijk een dag volgen zoals Sidra die ervaart. Alle plekken</p>	<p>Doordat er sterke mogelijkheden zijn voor <i>recognition</i> en <i>alignment</i> kan dit ervoor zorgen dat kijkers een sterke morele en ideologische evaluatie kunnen ontwikkelen met betrekking tot Sidra. Sidra wordt getoond als een vluchteling wiens leven volledig is veranderd en in een kamp woont. Echter, worden er ook positieve en leukere kanten van het kamp belicht.</p> <p>Als persoon ontwikkel je een oordeel over de situatie, namelijk het feit dat zo veel families zijn gevlucht en al zo’n lange tijd hier moeten wonen, en over Sidra die centraal staat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Niet echt een goed of fout oordeel qua persoon</li> <li>- Sterk meisje die zich naar omstandigheden goed staande weet te houden</li> <li>- Ziet positieve dingen in en is hoopvol, doet bovendien goed op school.</li> <li>- Je deelt de gevoelens van Sidra, dat ze snel terug naar huis kan.</li> </ul>

	Ook kijkt Sidra een aantal keer recht in de ogen van de kijker.	die je ziet in het kamp, zijn plekken waar Sidra gedurende dag komt of over nadenkt (zoals de computer en sport ruimte).	
<b>VR-film <i>Ground Beneath Her</i></b>	<p>In de eerste paar shots maak je kennis met de persoon waar het om draait in deze film, namelijk Sabita. Dit wordt allereerst gedaan middels een monoloog die een meisje houdt. Hij stem is onzeker. Vervolgens ook in beeld gebracht door camera waarbij meteen naar voren komt dat Sabina huishoudelijke hulpverleent zoals het wassen van dingen.</p> <p>Hier een voorbeeld uit de monoloog die bekend maken om wat voor persoon het gaat en waar we aan de hand van een beeld kunnen krijgen bij de persoon:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- "My name is Sabita. I am fourteen years old."</li> </ul> <p>Daarnaast wordt er nog in de monoloog vertelt wat haar situatie is:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- "I used to have my own room. Then the earthquake broke everything."</li> <li>- "I still think about what my life would have been like if it didn't happen. But they can't think about that like for very long."</li> </ul> <p>Als kijker kom je er dus in de eerste paar scenes achter dat Sabita een slachtoffer is van een aardbeving en haar leefomgeving is verwoest. Om nog een completer beeld te geven wordt dit versterkt door de mis-en-scène waarbij er wordt getoond hoe haar verwoeste huis er nu uit ziet en de shelter waar ze nu in woont met haar ouders en broertjes/zusjes.</p>	<p>5 van de 25 shots bevatten een monoloog vanuit de persoon die gevolgd wordt, namelijk Sabita. Doordat er weinig verteld wordt, minder mogelijkheid tot <i>subjective acces</i> en dus toegang tot gedachten en gevoelens. Er zijn wel momenten in de dialoog, naar niet veel. Voorbeelden waarbij het wel het geval is:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- "I still have the same dreams. That things will get better and that we will get our home again."</li> <li>- "I still think about what my life would have been like if it didn't happen. But they can't think about that like for very long."</li> </ul> <p>→ Echter enige momenten waarbij ze echt vertelt hoe ze zich voelt of waar ze aan denkt. Het blijft hetzelfde, namelijk dat ze hoopt dat het snel weer wordt zoals voor de aardbeving.</p> <p>Dus <i>alignment</i> wat betreft <i>subjective acces</i> is tot zekere hoogte aanwezig, maar is niet heel sterk.</p> <p>Wat betreft <i>spatial attachment</i> is het wel zo dat we een dag uit Sabita haar leven volgen. We zien momenten dat Sabita aan het werk is voor haar ouders, dat ze aan het zingen is, dat ze voor haar broertje zorgt, dat ze in de les zit etc. Echter, dit is niet het enige wat de film laat zien. De film toont ook shots waarbij het leven van het dorp in het algemeen wordt laten zien, zoals het herstellen van het dorp. Zo zie je wel de globalere lijnen.</p> <p>Aan het einde van de film rijkt Sabita een bloem naar de kijker en kijkt hem/haar recht in de ogen aan met een hoopvolle blik.</p>	<p>Doordat <i>allegiance</i> in sterke mate ook afhangt van de mate van <i>recognition</i> en <i>alignment</i> is het wat moeilijker om echt morele en ideologische evaluaties toe te schrijven aan Sabita. We weten immers niet heel veel van haar middels tekstuele elementen. Wel is er veel beeldmateriaal waarbij we zien hoe haar leven eruit ziet.</p> <p>Het is duidelijk dat Sabita zelf en de gemeenschap er alles aan doet om het dorp weer opnieuw op te bouwen.</p> <p>Oordeel dat je als kijker ontwikkelt berust op:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Goed dat ze zoveel doet voor haar ouders en goed voor haar broertjes en zusjes zorgt.</li> <li>- Probeert haar dromen na te gaan middels het zingen. Hier haalt ze waarschijnlijk hoop uit (nadruk doordat het zich groot deel van de film ook achtergrond doet klinken).</li> <li>- Gemeenschap is goed op weg om te herstellen.</li> <li>- Zelig slachtoffer van de aardbeving.</li> <li>- Scholing is goed.</li> </ul> <p>Lastiger om een ideologisch en moreel oordeel te evalueren wat betreft Sabita.</p>



## 6.2 Bijlage 2: Transcript en codering *You are There: On the Road to Making Polio History*

Transcriptie per shot					Codering per aspect aan de hand van Carvalho (2008)			
Shot + Tijd	Mis-en-scène: waar, wie, wat; achteren, belichting, rekvisitie	Geluid: Dialoog, commentaar, muziek, achtergrondgeluiden (diegetisch/ non-diegetisch)	Cinematografie: Kadrering, camerabeweging en -perspectief en soort shots	Montage: Shot/reverseshot, crosscutting, jumpcut, cutaway; dissolve/mix	Thema's en objecten:	Actoren:	Retorische strategieën:	Ideologische standpunten:
Shot 1: 0:00-0:50	Achtergrond beeld is wit met een getekende wereldkaart. Hierbinnen staat Ewan als levensecht persoon die de kijker aanspreekt over de ziekte Polio. Op de achtergrond rijden op de kaart auto's van Unicef van a naar b en vliegt er een vliegtuig over.	Kenyaanse achtergrondmuziek die positief doet klinken (non-diegetisch).  Unicef ambassadeur Ewan McGregor (in beeld): "There is a disease on this planet. Highly infectious with no known cure. This disease is polio. I've seen with my own eyes how this devastating disease can cripple and even and even kill children. There are very few places left in the world where it still exists. We're so close to ending polio forever. In fact, we're 99% on the way there. Unicef needs your help to do whatever it takes to reach that last 1% and immunize every last child in danger. Together we can make history and end polio for children like Job who you'll meet soon. You'll even be able to	<b><i>N.B. In alle shots: De camera beweegt niet maar door middel van het bewegen van je hoofd kan je 360 graden om je heen kijken (gedurende de gehele film). Hierdoor kan het begin perspectief van elk shot zelf door de kijker worden aangepast.</i></b>  Het perspectief is dat de kijker recht voor Ewan staat. Als kijker sta je wel nog redelijk ver weg van Ewan waardoor er sprake is van een <i>very long shot</i> .	Het shot zelf wordt langzaam opgebouwd doordat er een wereldkaart wordt "getekend" en Ewan vervolgens verschijnt.	De ziekte Polio.  Inzet van Unicef om de ziekte te verhelpen → <b><i>schemert hele film door.</i></b>	Unicef ambassadeur Ewan McGregor.	Woordkeuzes met een bepaalde nadruk, zoals: "needs <b>your</b> help to do <b>whatever</b> it takes", " <b>together</b> we can make history", "You'll even be able to say <b>you were there</b> ". Hierbij wijst hij tevens naar de kijker. Er wordt dus sterke nadruk gelegd op wat wij als individu en maatschappij kunnen betekenen en dat je het als kijker van dichtbij meemaakt. Hij kijkt je recht in de ogen aan.  Ook wordt er sterk gebruik gemaakt van bijvoeglijknaamwoord en om ergens meer nadruk op te leggen, zoals "Highly" en "devastating". Bovendien wordt er nadruk gelegd op de percentags 99% en 1%.	Polio is een dodelijke en ongeneselijke ziekte.  Overtuiging dat Unicef met onze hulp de laatste 1% te bereiken en elk kind in nood te kunnen vaccineren.

		say... you were there (wijst naar de kijker)."					Achtergrondmuziek klinkt positief.	
Shot 2: 0:50- 0:54	Ewan en de wereldkaart verdwijnen langzamerhand en de omgeving wordt wit	Kenyaanse achtergrondmuziek vervaagt langzaam	Nog steeds hetzelfde perspectief als eerst. Nog steeds sprake van een <i>very long shot</i> , maar dit is niet meer heel duidelijk doordat de hele omgeving wit is.	De overgang naar dit shot gaat geleidelijk, waardoor het lijkt op een dissolve shot. De getekende land kaart verdwijnt namelijk langzamerhand waardoor het beeld en de omgeving weer wit wordt.	Polio in Kenya.	Unicef ambassadeur Ewan McGregor.	Benadrukken van de wereldkaart die wordt opgebouwd en weer verdwijnt.	Het is zelig voor de kinderen ie polio hebben, ze kunnen er zelf niks aan doen zonder onze hulp.
Shot 3: 0:55- 1:04	De witte omgeving wordt geleidelijk gevuld door een tekening van een jongetje (Job) die tegen een boom leunt.	Nieuwe Kenyaanse achtergrondmuziek. Gesproken voice-over: "I am Job. I am nine"	Het perspectief begint dat de kijker recht voor het getekende jongetje staat. Ook hier sta je als kijker nog redelijk ver van het jongetje waardoor er sprake is van een <i>very long shot</i> .	Ook hier is sprake van een dissolve shot waarbij de witte omgeving geleidelijk wordt gevuld met een tekening.	Polio in Kenya.	Schematische weergave van Job (Voice-over, maar niet in beeld: Job)	Gebruik gemaakt van het Kenyaanse jongetje zelf om in gebrekkig Engels zijn verhaal te vertellen.	"
Shot 4: 1:04- 1:20	De witte achtergrond met getekende boom wordt langzaam getransformeerd naar een echte omgeving in Kenya. Hierin zien we Job leunend tegen een boom, en kijkt naar een groepje jongetjes en een lerares (?) die op het veld aan het voetballen zijn.	Kenyaanse achtergrondmuziek  Gesproken voice-over: "When I was a baby, I nearly died. Nights like my leg is dead. Once you get polio you have it forever.	Het perspectief begint dat de kijker recht voor het getekende jongetje staat. Ook hier sta je als kijker nog redelijk ver van het jongetje waardoor er sprake is van een <i>very long shot</i> . Het perspectief blijft hetzelfde, maar de kinderen komen zelf dichterbij tijdens het spelen.  Je kan als kijker zelf in de rondte kijken waardoor je meer van de omgeving te zien krijgt.	Een dissolve shot waarbij de getekende omgeving langzaam wordt gevuld met de "echte" omgeving in Kenya. Het beeld krijgt langzaam kleur.	De ziekte polio bij Job. Gevaren en beperkingen ziekte polio.  Gevoelens van Job. → <b>Schemert de hele film door, doordat Job vertelt.</b>	Job, medescholieren en een lerares	De verandering van een getekende situatie tot echt verhaal om belang te benadrukken.  Middels woorden nadruk leggen op het feit dat polio ongeneeslijk is.  Middels beeld laten zien dat Job niet mee kan doen met voetballen met zijn klas.	Overtuiging dat polio een dodelijke en ongeneselijke ziekte is.
Shot 5: 1:21- 1:30	Omgeving verandert naar een veld met gewassen. Hierbinnen is een pad waar Job	Kenyaanse achtergrondmuziek  Gesproken voice-over Job: "I try to keep up	Het beginperspectief is anders dan in de voorgaande shots. De kijker staat midden in een gewas. Het	Hier is sprake van een jump cut. De omgeving van het vorige shot wordt met een snelle	De ziekte polio bij Job. Beperkingen zieke polio.	Job.	Middels beeld tonen dat Job niet goed kan rennen.	Kinderen met polio worden beperkt in hun alledaagse leven.

	moeizaam doorheen rent met een voetbal in zijn hand.	with my friends, but it's hard.	<p>perspectief is wat van boven, waardoor je Job beter langs je ziet rennen.</p> <p>Je kan als kijker zelf in de rondte kijken, waardoor je kan zien in welke richting Job rent.</p> <p>Er is hier sprake van een <i>long shot</i> waarbij Job het beeld in en uit rent.</p>	sprong veranderd naar dit shot.				
Shot 6: 1:31- 1:42	Omgeving verandert naar een ruimte in een huis waar niks in staat behalve een paar tonnen. Er is een vrouw te zien (moeder Job?) bij een vuurtje zit en Job roept.	<p>Kenyaanse achtergrondmuziek</p> <p>Vrouw: "Jooob! Job! Job! Ey!"</p>	<p>Perspectief binnen dit shot begint dat je naast de vrouw in de kamer staat. Doordat de vrouw zit, sta je wel wat hoger.</p> <p>Je kan als kijker zelf in de rondte kijken, waardoor je kan zien waar de vrouw naar kijkt.</p> <p>Er is sprake van een <i>medium long shot</i>.</p>	Er is sprake van een jump cut waarbij het beeld meteen verandert naar een andere omgeving.	De ziekte polio.	Job en zijn moeder.	-	Leefomstandigheden in Kenya zijn niet optimaal (voor moeders en/met kinderen met polio).
Shot 7: 1:43- 1:56	Omgeving verandert naar een groot grasveld met twee kleine huisjes. Job loop richting een van de huisjes en loopt naar binnen.	<p>Kenyaanse achtergrondmuziek</p> <p>Gesproken voice-over Job: "My leg is not strong"</p>	<p>Het beginperspectief van de camera is normaal.</p> <p>Je kan als kijker zelf in de rondte kijken, waardoor je ziet waarvandaan Job komt en waar hij heen loopt.</p> <p>Er is sprake van een <i>very long shot</i>.</p>	Ook de overgang naar dit shot is middels een jump cut.	Gevaren en beperkingen polio.	Job.	Tonen dat Job niet heel makkelijk loopt. En dit bovendien benadrukken door wat Job zelf uitspreekt.	Kinderen met polio worden beperkt in hun alledaagse leven.
Shot 8: 1:57- 2:05	De omgeving is een (andere) ruimte waarin drie bankjes staan. In de ruimte zien we Job, Sabina	<p>Kenyaanse achtergrondmuziek</p> <p>Gesproken voice-over Job: "Sabina has been</p>	<p>Perspectief van de camera begint wat lager dan Job en de vrouw, waardoor je iets omhoogkijkt.</p>	Ook de overgang naar dit shot is middels een jump cut.	De zieke polio in Kenya. Lokale inzet Unicef voor het helpen van	Job, zijn moeder en Unicef vaccinateur Sabina.	Opnieuw laten zien dat Job niet goed loopt.	Unicef doet er alles aan om steun te bieden en kinderen met polio te helpen.

	en vermoedelijk Job zijn moeder. Job loopt een klein rondje met Sabina in de ruimte	coming to see me since I was a baby. She tells me her Job is to end polio.	Je kan als kijker zelf in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .		kinderen met polio.		Door middel van tekst "since I was a baby" benadrukken hoelang Unicef al hulp biedt.	
Shot 8: 2:05-2:26	De omgeving is hetzelfde gebleven, maar het beeld veranderde lichtelijk. Job en Sabina zitten op een bank en Sabina masseert Job zijn been. Job zijn moeder zit op de andere bank.	Sabina praat tegen de andere vrouw in de ruimte in de Kenyaanse taal  Gesproken voice-over Job: "She helps my leg feel better every time."  Sabina praat tegen de andere vrouw in de ruimte in de Kenyaanse taal  Gesproken voice-over Job: "Sabina says that she never wants to see other little boys or girls have polio."	Perspectief van de camera begint op dezelfde hoogte als Job en de vrouwen waardoor het lijkt of je er echt naast staat.  Je kan als kijker zelf in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot. Je ziet Job en Sabina langzaam vervagen en ze vervolgens op een net andere plek terugkomen.	De zieke polio in Kenya. Gevaren en beperkingen polio. Lokale inzet Unicef voor het helpen van kinderen met polio.	Job, zijn moeder en Unicef vaccinateur Sabina.	Via de tekst "She helps my leg feel better every time" benadrukken hoe belangrijk de hulp is die Unicef mogelijk maakt.  Bovendien van dichtbij tonen.	De hulp van Unicef is van groot belang om kinderen met polio beter te laten voelen.  Overtuiging dat het belangrijk is dat geen enkel kind ooit te maken krijgt met polio.
Shot 9: 2:27-2:45	De omgeving is veranderd naar een grote graswijde waarin een pad/weg te zien is, waar een brommer overeen rijdt. In de verte zien we twee vrouwen lopen met gele hesjes aan die steeds dichterbij komen.	Kenyaanse achtergrondmuziek en het geluid van een brommertje.  Gesproken voice-over Job: "When she has her yellow vest on, she goes everywhere. Sabina says it's important to keep the vaccins cool."	Het perspectief van de camera begint normaal vergeleken de rest van de omgeving.  Je kan als kijker zelf in de rondte kijken en Sabina en een vrouw komen richting je toe lopen.  Er is sprake van een <i>very long shot</i> , maar dit verandert op het moment waarop Sabina en de vrouw steeds dichterbij komen in een <i>medium long shot</i> .	De overgang naar dit shot is middels een jump cut.	Lokale inzet Unicef voor het helpen van kinderen met polio. Vaccinaties voor polio.	Unicef vaccinateur Sabina en vermoedelijk een collega.  (Voice-over, maar niet in beeld: Job)	Door middel van de omgeving laten zien dat Sabina lange afstanden aflegt voor het helpen van kinderen met polio en het verspreiden van bewustzijn.  "Gele hesjes" als teken dat de vrouwen de vaccinateurs zijn.	De verzorging van de vaccinaties is erg belangrijk.  Unicef vaccinateurs spelen een belangrijke rol in het gevecht tegen polio en gaan het hele land door.

Shot 10: 2:46- 3:04	Omgeving is veranderd naar een soort binnenplaatsje waar een huisje staat. Er zijn drie vrouwen te zien, waarvan twee met de gele hesjes (Sabina en collega). Ze praten met een andere vrouw.	Kenyaanse achtergrondmuziek  Sabrina praat in de Kenyaanse taal.  Gesproken voice-over Job: "Sometimes moms do not want to have drops for their babies, but Sabina tells them why they <u>must</u> have this".	Het perspectief van de camera begint normaal. Je staat direct naast de mensen in het shot.  De camera staat redelijk dichtbij, er is sprake van een <i>medium long shot</i> .  Als kijker kan je zelf in de rondte kijken.	De overgang naar dit shot is gedaan middels een dissolve shot waarbij de omgeving geleidelijk verandert.	De ziekte polio in Kenya. Het belang van vaccinatie tegen polio. Lokale inzet Unicef voor het helpen van kinderen met polio.	Unicef vaccinateur Sabina, een collega en een Kenyaanse vrouw uit het dorp.  (Voice-over, maar niet in beeld: Job)	Middels het shot laten zien dat veel vrouwen nog niet bewustzijn van de gevaren van Polio. Dit probeert onder andere Sabina te verspreiden en te vertellen dat het van belang is om kinderen in te enten. Hier wordt nadruk op gelegd middels het woord " <u>must</u> ".	Het is belangrijk om meer bewustzijn te creëren voor de gevaren van ziektes zoals polio in landen zoals Kenya.  Het is belangrijk om kinderen te vaccineren tegen polio.
Shot 11: 3:05- 3:24	Omgeving is veranderd naar een markt waar verschillende kramen staan. Er zijn veel mensen in beeld waaronder een groepje kinderen dat speelt. Bij een van de kraampjes staan Sabina en haar collega. Ze praten met een vrouw die op de markt staat.	Kenyaanse achtergrondmuziek  Gillende/schreeuwende kinderen.  Gesproken voice-over Job: "Sabina goes wherever moms and babies are."  Stem van Sabina die een verhaal vertelt aan de vrouw.	Het beginperspectief van de camera staat iets hoger dan het vorige shot waardoor je hier een beter overzicht van de omgeving (markt) hebt en je Sabina en de collega ziet aan komen lopen.  Als kijker kan je zelf in de rondte op de markt kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Lokale inzet Unicef voor het helpen van kinderen met polio.	Unicef vaccinateur Sabina, haar collega en mensen op de markt.  (Voice-over, maar niet in beeld: Job).	Opnieuw laten zien hoe belangrijk de verspreiding is voor bewustzijn door Sabina en haar collega op een andere plek te laten zien.  Dit wordt opnieuw benadrukt door het uitspreken van Job dat Sabina " <u>goes everywhere</u> ".	Het is belangrijk om meer bewustzijn te creëren voor de gevaren van ziektes zoals polio in landen zoals Kenya.  Unicef vaccinateurs spelen een belangrijke rol in het gevecht tegen polio en gaan het hele land door.
Shot 12: 2:25- 3:46	Omgeving is veranderd naar een overdekte ruimte/hal midden in een grasveld. In de ruimte zitten veel verschillende vrouwen met hun kinderen. Ook zien we Sabina staan bij een vrouw met een baby.	Kenyaanse achtergrondmuziek.  De stem van Sabina die tegen de moeder praat.  Gesproken voice-over Job: "the drops are for stopping anybody from getting polio."  Huilende baby  Gesproken voice-over Job: "I do not want	Het beginperspectief van de camera is dat de camera midden in de ruimte staat, op gelijke hoogte met alle moeders die er zitten.  Als kijkers kan je zelf in de rondte kijken en iedereen zien zitten.  Er is sprake van een <i>very long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Lokale inzet Unicef voor het helpen van kinderen met polio. Belang van vaccinatie tegen polio.	Unicef vaccinateur Sabina, een andere collega van Unicef, en veel vrouwen met kinderen.  (Voice-over, maar niet in beeld: Job)	Door middel van het shot laat de film zien hoeveel baby's en moeders ingeënt moeten worden.  Door middel van de tekst die Job uitspreekt (op een zielige toon: "I do not want anyone to get polio like me. It'll be very sad") wordt er nadruk gelegd op hoe vervelend de ziekte is.	Het is belangrijk om kinderen te vaccineren tegen polio.  Kinderen zoals Job hebben veel last van polio en zij hebben steun nodig via Unicef.

		anyone to get polio like me. It'll be very sad. "						
Shot 13: 3:47- 4:13	Omgeving verandert naar een klein straatje tussen huizen/gebouwen in. Er ligt veel rommel en er zitten twee kindjes op de grond tegen de muur. Ook zien we links een moeder met een kindje op haar schoot. Tegenover haar staat een ander kind in (schooluniform iets te lezen en een jonge dame in hetzelfde uniform heeft ook iets in haar hand en staat bij een brommertje.	Kenyaanse achtergrondmuziek.  Gesproken voice-over Job: "All the girls in my school want to grow up and be like Sabina. We call them the little doctors because they want to stop polio too."  Achtergrond gepraat van de mensen in de omgeving.	Het beginperspectief van de camera is normaal. Je staat als kijker direct naast de personen. Als kijker kan je zelf in de rondte kijken en iedereen en de omgeving zien.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Bewustzijn ziekte polio in Kenya.	Een vrouw uit het dorp en twee kinderen in schooluniform en twee kleinere kinderen.  (Voice-over, maar niet in beeld: Job).	Laten zien dat Sabina echt een voorbeeldfunctie heeft in het dorp en mensen tegen haar opkijken door te vertellen dat veel kinderen gemotiveerd zijn om later polio te bestrijden.	Arme landen moeten gesteund worden door de maatschappij via organisaties zoals Unicef zodat kinderen naar school kunnen en hun dromen kunnen nastreven.  Kinderen in Kenya zijn bewust van (de gevaren) van de ziekte polio.
Shot 14: 4:14- 4:43	Omgeving verandert naar een gebouw dat als school/klaslokaal dient. Er is een groot krijtbord aan de muur en hiervoor staat een lerares. Voor de klas staat ook een jongetje (Hillary) die de kinderen een liedje leert. Wanneer je rondkijkt zie je een heleboel kinderen naast elkaar op bankjes zitten.	Gesproken voice-over Job: "My friend Hillary made a song to teach everyone to end polio. [paar woorden in andere taal] is Swahili for vaccination is important. So no one <u>ever</u> forgets."  Zingende en klappende kinderen op de achtergrond.	Het beginperspectief van de kamer begint midden in de ruimte op ongeveer dezelfde hoogte als de personen in beeld.  Als kijker kan je net zoals in ieder shot vrij de rondte in kijken om alles waar te nemen.  Er is hier sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Bewustzijn ziekte polio in Kenya.	Lerares uit het dorp, Hillary (vriend van Job) en andere klasgenoten.  (Voice-over, maar niet in beeld: Job)	Nadruk op de woorden " <b>so no one ever forgets</b> " die Job uitspreekt.  Tonen van zingende en klappende kinderen doet tonen dat ze bewust zijn van het belang van vaccinaties. Dit wordt dus bevorderd vanuit de lokale schooltjes.	We moeten niet vergeten hoe belangrijk het vaccineren van kinderen is.  Overtuiging dat wij nog in actie moeten komen; kinderen en moeders in Kenya zijn hier bewust van en wij kunnen ze vervolgens helpen.
Shot 15: 4:44- 4:57	We zijn niet meer in het klaslokaal, maar bij het grote grasveld aan het begin. Hier zien we Job weer die tegen dezelfde boom leunt. Verder is er	Zingende en klappende kinderen op de achtergrond.  Gesproken voice-over Job: "if I had a wish it is that one day polio will	Het beginperspectief van de camera is precies hetzelfde als bij het eerdere zelfde shot als deze. Als kijker sta je op redelijk gelijke	De overgang naar dit shot gaat middels een jumpcut.	Gevaren en beperkingen van polio. Toekomst ziekte polio.	Job.	Door Job weer alleen tegen de boom te zetten met niemand om hem heen, wordt er benadrukt hoe vervelend en eenzaam	We moeten er voor zorgen dat polio niet meer voorkomt bij kinderen zoals Job zodat alle kinderen zonder beperking kunnen leven..

	niemand om hem heen. Nadat het liedje stopt keert Job zich naar de camera en kijkt hier direct in.	be gone and ALL children can run and play.”	hoogte op een afstandje van Job.  Als kijker kan je vrij in de rondte kijken en de rest van de omgeving waarnemen. Het lijkt alsof er een soort slow-motion effect is toegevoegd.  Er is sprake van een <i>very long shot</i> .				het soms is om als kind polio te hebben.  Job spreekt wens uit waarbij wordt benadrukt dat hij wil dat <u>alle kinderen</u> kunnen rennen en spelen, inclusief hij zelf.  Hij kijkt recht de camera in.	
Shot 16: 4:58- 5:09	De omgeving verandert weer en op dit moment zien we precies hetzelfde als de opening van de film, namelijk Unicef ambassadeur Ewan die op dezelfde getekende wereldkaart staat met witte omgeving.	Unicef ambassadeur Ewan McGregor (in beeld): “Join me and Unicef in delivering the last drops to every last child in danger. Together we can end polio forever. You’ll even be able to say you were there.”  Kenyaanse achtergrondmuziek	Net zoals aan het beginshot van de film is het perspectief van de camera recht tegenover Ewan.  Als kijker kan je vrij in de rondte kijken en de omgeving waarnemen.  Er is sprake van een <i>very long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot. De dissolve gebeurt wel snel.	Lokale inzet Unicef voor het helpen van kinderen met polio. Belang van vaccinatie tegen polio. Belang van steun.	Unicef ambassadeur Ewan McGregor.	Opnieuw tonen van Ewan die ons toespreekt laat de kijker merken dat je echt kan doneren.  Nadruk op dat we <u>samen</u> polio kunnen eindigen en dat je als kijker kan zeggen dat “je er was”.  → Inspelen op emoties van de kijker.	Het is belangrijk om te doneren aan Unicef om vaccinaties te leveren aan de laatste kinderen die in gevaar zijn.
Shot 17: 5:10- 5:19	Blauwe achtergrond voor reclame Unicef.	Kenyaanse achtergrondmuziek	Het perspectief is hier niet echt van toepassing omdat het gewoon een blauwe omgeving is met het logo van Unicef. Maar het logo staat in ieder geval direct voor je gezichtsveld.	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	-	Unicef.	Logo van Unicef laten zien om meer bewustzijn te creëren voor de organisatie.	Het is belangrijk om te doneren aan Unicef om vaccinaties te leveren aan de laatste kinderen die in gevaar zijn.

### 6.3 Bijlage 3: Transcript en codering *Clouds over Sidra*

Transcriptie per shot					Codering per aspect aan de hand van Carvalho (2008)			
Tijd	Mis-en-scène: waar, wie, wat; achteren, belichting, rekwisitie	Geluid: Dialoog, commentaar, muziek, achtergrondgeluiden (diegetisch/ non- diegetisch)	Cinematografie: Kadrering, camerabeweging en - perspectief en soort shots	Montage: Shot/reverseshot, crosscutting, jumpcut, cutaway; dissolve/mix	Thema's en objecten	Actoren	Retorische strategieën	Ideologische standpunten
Shot 1: 0:00- 0:10	Reclame voor medewerkers van de film	Opkomende muziek/geluid wat op zeegeluiden en ruis lijkt.	<b><i>N.B. In alle shots: De camera beweegt niet maar door middel van het bewegen van je hoofd kan je 360 graden om je heen kijken (gedurende de gehele film). Hierdoor kan het begin perspectief van elk shot zelf door de kijker worden aangepast</i></b>	Het shot wordt langzaam opgebouwd met de logo's.	Organisatoren van de film.	VRSE	Spannende en opkomende muziek.  Laten zien van de logo's van de makers van de films.	Logo's in beeld voor benadrukken van hulporganisaties.
Shot 2: 0:10- 0:33	Omgeving wordt langzamerhand van de zwarte achtergrond zichtbaar. Er is te zien dat je midden in een woestijn staat. Er zijn verder geen personen in beeld.	Hoopvolle rustige achtergrondmuziek (non-diegetisch). Deze wordt steeds luider.  Gesproken voice-over van Sidra: "We walked for days crossing the dessert to Jordan. The week we left my kite got stuck in the three in our yard. I wonder if it is still there. I want it back."  Ondanks dat het overgesproken is, zie en hoor je wel dat Sidra dit zelf vertelt in haar eigen taal.	Het beginperspectief van de camera begint alsof je zelf in de woestijn staat.  Als kijker kan je vrij in de rondte kijken en de omgeving ontdekken.  Er is hier sprake van een <i>very long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot. De zwarte omgeving wordt langzaam gevuld met de omgeving van een woestijn.	Reis van vluchtelingen.  Verlangen naar hoe het was.  Gevoelens van Sidra → <b><i>Schemert de hele film door, doordat Sidra vertelt.</i></b>	(Voice-over, maar niet in beeld: Sidra)	Sidra haar verhaal zelf laten vertellen in gebrekkig Engels.  Nadruk op " <b>for days</b> " om te tonen dat het een zware tocht is voor vluchtelingen.	Het is een zware tocht voor vluchtelingen om hun eigen land te verlaten en te moeten vluchten.  Vluchtelingen hebben het zwaar en verlangen naar thuis.
Shot 3: 0:34- 0:51	Omgeving verandert naar een kamer in een huis. Er ligt een groot	Rustige pianomuziek op de achtergrond.	Het beginperspectief van de camera staat iets hoger dan Sidra, maar dit lijkt misschien ook zo	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot. De omgeving van het	Vluchtelingenkampen.  Kinderen in vluchtelingenkampen.	Sidra.	Door middel van de tekst " <b>for the past year and a half</b> " benadrukken	Door onveilige situaties worden vluchtelingen bijna gedwongen om lang



	kleed op de grond en dingen die op matrassen lijken. In de hoek van de kamer zit een meisje met een hoofddoek en er ligt een rugzak voor haar op de grond. Verder staat er in de hoek alleen een kleine tv en een kastje.	Gesproken voice-over van Sidra: "My name is Sidra. I am twelve years old. I am in the fifth grade. I am from Syria in [onverstaanbaar] province in [onverstaanbaar] city. I have lived here in the Zataari camp in Jordan for the last year and a half."	doordat Sidra op de vloer zit. Je kijkt dus iets van bovenaf naar Sidra.,  Als kijker kan je vervolgens vrij in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	vorige shot wordt eerst zwart, waarna het zwarte beeld weer langzaam gevuld wordt met dit shot.			hoelang Sidra al in het kamp zit.	in vluchtelingenkampen te moeten verblijven.
Shot 4: 0:52- 1:10	De omgeving verandert naar een andere kamer. Ook hier ligt een groot kleed en dingen die op matrassen lijken. Er zit een man, vrouw en drie kleine kinderen. Deze lopen halverwege de ruimte uit. De baby loopt door de kamer en loopt vervolgens richting de vader.	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Gesproken voice-over van Sidra: "I have a big family. Three brothers, one is a baby, he cries a lot.  Huilende baby op de achtergrond.  Gesproken voice-over van Sidra: "I asked my father if I cried when I was a baby, and he says I did not. I think I was a stronger baby than my brother."	Het beginperspectief van de camera binnen dit shot is erg van boven. De camera staat duidelijk hoger dan de mensen in het shot. Hierdoor kan je de kleine ruimte wel goed in zijn geheel zien.  Als kijker kan je vervolgens vrij in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels hetzelfde dissolve shot als vorige shot. Dus eerst wordt het vorige shot zwart en vervolgens weer geleidelijk gevuld met de omgeving van dit shot.	Families in vluchtelingenkampen.  Veranderende leefomgeving.	Sidra, haar ouders en broertjes en zusjes.	Door middel van de tekst " <b><u>I think I was a stronger baby than my brother</u></b> " nadruk op veranderende omstandigheden voor opgroeiende kinderen.  Tonen van leefomgeving die anders en kleiner is dan thuis.	Doordat er zo veel vluchtelingen zijn die hun land moeten verlaten, is er weinig ruimte in kampen waardoor gezinnen een kleine ruimte moeten delen.  Benadrukken dat kinderen in meer angst leven.
Shot 5: 1:11- 1:40	De omgeving verandert en je staat midden in het kamp. Recht voor je loopt een rij met ouders en kinderen die begeleid wordt door iemand met een hesje aan. Ze hebben allemaal dezelfde rugzak en het lijkt erop alsof ze naar school lopen. Sommige	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Gesproken voice-over van Sidra: "We like to keep our bags and books clean and without rips. It is like a game to see who has the nicest books with no folds in the pages. I like cloudy days. I feel like I am undercover, like a blanket."	Het cameraperspectief is realistische hoogte. Je bent als kijker even groot als de volwassenen maar kijkt wat van boven neer op de kinderen. De camera beweegt niet maar de sommige kinderen zorgen ervoor dat je je dichter tot hun begeeft doordat ze richting de camera lopen en hier recht in kijken.	De overgang naar dit shot gaat via hetzelfde type dissolve shot als de twee vorige shots.	Vluchtelingenkampen.  Leefomgeving en omstandigheden in het kamp.	Ouders, kinderen, en begeleider in het kamp.  (Voice-over, maar niet in beeld: Sidra)	Door middel van de tekst " <b><u>I like cloudy days, I feel like I'm undercover</u></b> " verband leggen tussen de titel en het beeld → Metafoor voor bescherming.  Door middel van de beelden tonen hoeveel kinderen	Het vluchtelingenkamp geeft kinderen een bepaalde manier van bescherming.

	kinderen komen dichterbij. Aan de linkerkant zijn verschillende rijen met complexen te zien.		Als kijker kan je vervolgens vrij in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .				er in het vluchtelingenkamp wonen.	
Shot 6: 1:41- 2:09	De omgeving verandert langzamerhand naar een klaslokaal in een soort tent. Je staat midden tussen een twee rijen leerlingen (alleen meisjes). Sidra zit achter in de klas. Helemaal vooraan staat een lerares.	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Gesproken voice-over van Sidra: "Our teacher sometimes picks students who do not raise their hands to answer, so everybody raises their hand, even when they do not know the answer. But I do my homework and I know the answer if she calls on me."  Achtergrondgeluiden van de kinderen en lerares in de klas.	Het beginperspectief van de camera is precies zodat je op dezelfde hoogte zit als de kinderen in de klas.  Als kijker kan je vervolgens zelf de rondte in kijken.  Er is sprake van een <i>medium shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Onderwijs in vluchtelingenkampen.	Sidra, lerares en andere schoolkinderen.	Motivatatie van de kinderen laten zien door alle vingers die op worden gestoken.	Het is belangrijk dat kinderen ook in vluchtelingenkampen goed onderwijs krijgen.  Kinderen in vluchtelingenkampen zijn gemotiveerd en staan positief in het leven ondanks alle ellende.
Shot 7: 2:10- 2:44	De omgeving is veranderd naar een ruimte die er uitziet als bakkerij. Er zijn zeven mannen te zien die hier aan het werk zijn. Ook liggen er allemaal platte broden op een tafel. Aan de andere kant van het raam (?) zie je groepen mensen lopen.	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Stemmen op de achtergrond van gesprekken.  Gesproken voice-over van Sidra: "there is a bakery not far from school. The smell of bread on the walk to class drives us mad sometimes."	Het beginperspectief van dit shot is op redelijk dezelfde hoogte als de mensen in beeld, maar het is toch alsof je er toch vanaf bovenaf op kijkt.  Als kijker kan je vervolgens zelf de rondte in kijken.  Er is sprake van een ( <i>medium</i> ) <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Leefomgeving en omstandigheden in vluchtelingenkampen.  "Geluksmomenten" in vluchtelingenkampen.	Mannen die brood maken.  (Voice-over, maar niet in beeld: Sidra)	Door middel van het beeld laten zien dat het vluchtelingenkamp een soort samenleving is.	Overtuiging dat een vluchtelingenkamp een goede leefomgeving kan zijn.
Shot 8: 2:45- 3:05	Omgeving is nu dat men in het midden van het kamp staat op een groot stuk grond waar plassen water liggen. Hier	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Gesproken voice-over van Sidra: "Some kids don't go to school."	Het beginperspectief van de camera is op dezelfde hoogte als de kinderen. De camera staat in het midden.	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Verlangen naar thuis.  Leefomgeving en omstandigheden in vluchtelingenkampen.	(Voice-over, maar niet in beeld: Sidra)	Mening van Sidra benadrukken door de zin " <b><u>I think it is silly to wait</u></b> ".	Overtuiging dat kinderen in vluchtelingenkampen wel naar school moeten en Sidra als

	omheen zijn allemaal complexen te zien en een elektriciteitspaal.	They want to wait until we are back home in Syria. I think it is silly to wait. How will they remember anything? And there is nothing better to do here anyway.”  Op de achtergrond hoor je ook geluiden van spelende kinderen (diegetisch)	Als kijker kan je vervolgens zelf de omgeving van het kamp rondkijken.  Er is spraken een ( <i>very long shot</i> ).				Benadrukken dat het anders is dan thuis.	voorbeeld moeten nemen.
Shot 9: 3:06-3:48	Omgeving is een kleine ruimte waarin tegen allebei de muren aan twee lange tafels staan met twee rijen computers. Er zijn 9 jongens/mannen in de ruimte die bijna allemaal op een computer zitten.  Twee jongens draaien zich vervolgens om naar de camera/de kijker en praten en zwaaien. Ook geven ze elkaar een hand en drie kussen. Daarna gaan ze weer door met gamen.	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Gesproken voice-over van Sidra: “Computers give the boys something to do. They say that they are playing games, but I don’t know what they’re doing because they won’t let girls play on the computers. I don’t understand computer games. Or boys.”  Geluid en gepraat van jongens in de ruimte (diegetisch)	Het beginperspectief van de camera is zo neergezet dat je precies over de schouders van de jongens kan meekijken naar de computerschermen. Ook zitten de jongens er dichtbij waardoor je bijna kan “aanraken”. Verder beweegt de camera niet, maar komen de jongens wel zelf dichtbij met hun armen.  Als kijker kan je vervolgens zelf de ruimte verder ontdekken.  Er is sprake van een <i>medium (close-up) shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Leefomgeving en omstandigheden in vluchtelingenkampen.  Man/vrouw verhouding in kampen.	Jongens uit het kamp.  (Voice-over, maar niet in beeld: Sidra).	De camera dichtbij zetten waardoor je de situatie echt van dichtbij meemaakt. Bovendien kijken de jongens recht in je ogen en rijken ze naar je waardoor het lijkt alsof je ze echt kan aanraken.  “ <u>Computers give the boys something to do</u> ” dus alleen de meisjes gaan naar school.	Overtuiging dat een vluchtelingenkamp niet per se een slechte leefomgeving is voor vluchtelingen.
Shot 10: 3:49-4:13	De omgeving is veranderd naar een ruimte in een grote witte tent. In de ruimte zijn veel mannen te zien en veel sportapparaten en	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Geluid van pratende mensen op de achtergrond.	De camera en dus jij als kijker staat midden in de tent, waardoor je goed om je heen kan kijken naar iedereen die in de tent staat. Beginperspectief is	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Masculiniteit in het kamp.  Omstandigheden en leefomgeving in een vluchtelingenkamp.  Verlangen naar thuis.	Mannen en oudere jongens uit het kamp.  (Voice-over, maar niet in beeld: Sidra).	Positivisme van Sidra benadrukken.	Er is in een kamp veel te doen voor vluchtelingen.

	gewichten. Sommige mannen zijn met elkaar aan het praten en anderen zijn aan het sporten.	Gesproken voice-over van Sidra: "Many of the men say they exercise because they want to be strong for the journey home. But I think they just like how they look in the mirror. A lot of them make funny sounds when they lift the weights."	ongeveer op gelijke hoogte als de mannen.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .					
Shot 11: 4:14-4:45	Ruimte is veranderd naar een soortgelijke zaal als der net. Er liggen nu echter gekleurde matten op de vloer. Aan de ene kant van de tent zit een hele rij jonge jongens op een mat op de grond. In het midden van de mat zijn twee jongetjes te zien die aan het worstelen zijn. Ook staat hier een oudere man bij. Aan de andere kant van de tent zitten ook nog wat jongens.	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Geluid van pratende mensen op de achtergrond.  Gesproken voice-over van Sidra: "Younger boys are not allowed in the gym, so they wrestle. Or... they try to wrestle. Even after everything boys still like to fight."	Het beginperspectief van de camera is iets hoger dan alle kinderen die op de grond zitten. Er is hier ook sprake van een <i>medium shot</i> .  Wanneer je je als kijker omdraait is perspectief van de camera redelijk normaal en is er sprake van een <i>long shot</i> wat betreft de kinderen die aan het worstelen zijn.	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Verhoudingen in het kamp.  Leefomgeving en omstandigheden in een vluchtelingenkamp.	Kleinere jongens uit het kamp.  (Voice-over, maar niet in beeld: Sidra).	Benadrukken dat ze veel hebben meegemaakt in Syrië door de zin " <b>Even after everything boys still like to fight</b> ".	Kinderen in vluchtelingen kampen, hebben al zo veel meegemaakt, maar proberen toch nog iets van hun leven te maken.
Shot 12: 4:46-5:33	De omgeving verandert weer naar buiten in het midden van het kamp. Je staat midden tussen kinderen op een groot geasfalteerd voetbalveldje. Er zijn voornamelijk veel meisjes te zien. Er is een vrouw met een	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Gesproken voice-over van Sidra: "We have to play football quickly because there are so many kids waiting to play. Especially now, unlike home, here in Zataari girls can play football too. That makes us happy."	Het beginperspectief van de camera begint midden op het voetbalveld. Hieromheen staan de meiden waardoor je iets op hun neer kijkt. Vervolgens word je als kijker zelf geleid in je bewegingen doordat je het voetbalspel volgt.	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Leefomgeving en omstandigheden in het vluchtelingenkamp.  "Geluksmomenten" in het kamp. Veranderingen vergeleken thuis.	Voetballende meisjes in het kamp, inclusief Sidra.	Benadrukken waar het kamp kinderen blij mee maakt, zoals het kunnen voetballen voor meiden.	Er zitten heel veel kinderen in het vluchtelingenkamp, hier is hulp voor nodig.  De vluchtelingenkampen zorgen er voor dat kinderen nog wel met anderen kunnen spelen, wat hun gelukkig maakt.

	hesje aan waarop de achterkant UNHCR staat, zij regelt het spel voor de meisjes en dient als een soort scheidsrechter. Vervolgens schiet een meisje de bal weg en begint het wedstrijdje.	Geluid van pratende meisjes op de achtergrond	Er is sprake van een <i>(medium) long shot</i> .					
Shot 13: 5:34-6:17	Je staat als kijker nu in een wat kleinere tent. In de "deuropening" staat een klein meisje. Wanneer je je omdraait zie 7 personen op een kleed op de vloer zitten met eten voor zich. Dit is het gezin waarin Sidra opgroeit. Het zijn haar ouders en broertjes/zusjes. Aan de buitenkant is opnieuw het logo van UNHCR te zien.	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Gesproken voice-over van Sidra: "My mother makes sure we are all together for dinner. I still love her food, even if she doesn't have the spices she used to."  Gepraat van het gezin op de achtergrond.	Het beginperspectief van de camera is iets hoger dan het gezin dat op de grond zit, waardoor het lijkt alsof jij ernaast staat.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .  Als kijker kan je verder zelf in de rondte kijken en de ruimte ontdekken.	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Leefomgeving en omstandigheden in het vluchtelingenkamp.  Veranderingen vergeleken thuis.	Sidra, haar ouders en broertjes en zusjes.	Positivisme van Sidra benadrukken.  Door middel van de tent en het shot aandacht vestigen op de organisatie van het vluchtelingenkamp.	Het vluchtelingenkamp is een plek waar hele gezinnen alsnog samen kunnen leven.
Shot 14: 6:18-6:42	De omgeving is weer veranderd waardoor je weer buiten staat in het midden van het kamp. Je staat op een leeg stuk grond met daar omheen allemaal complexen. Er zijn veel kinderen te zien en ze komen naar je toe gerend. Vervolgens staan ze allemaal hand in hand om je heen. Enkele kinderen	Rustige pianomuziek op de achtergrond.  Geluid van schreeuwende en spelende kinderen.  Gesproken voice-over van Sidra: "there are more kids in Zataari than adults right know. Sometimes I think we are the ones in charge."	Het beginperspectief van de camera staat wat hoger dan de kinderen die in beeld komen. Je kijkt als het ware neer op de kinderen. De camera beweegt niet, maar de kinderen komen wel naar je toe gerend waardoor je dichterbij komt.  Als kijker kan je verder zelf in de rondte kijken waardoor je oogcontact hebt met sommige kinderen.	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Verhoudingen in het kamp.	Kleine kinderen uit het kamp.  (Voice-over, maar niet in beeld: Sidra).	Benadrukken hoeveel kinderen er niet normaal "thuis" kunnen wonen, maar gedwongen in een vluchtelingenkamp zitten.  Door middel van het shot laten voelen alsof je je echt in het kamp bevindt door de kinderen die op je af komen rennen.	Overtuiging dat het van belang is om de organisaties te steunen omdat er zo veel kinderen in dit soort kampen terechtkomen.

	kijken je recht in de ogen aan.		Er is sprake van een <i>very long shot</i> wat geleidelijk aan veranderd in een <i>medium shot</i> .					
Shot 15: 6:43- 6:56	De omgeving verandert weer naar de ruimte waarin Sidra aan het begin van de film ook zat. Op de grond ligt een groot kleed en er liggen dunne matrassen. Sidra zit op een van deze matrassen en haar Unicef tas ligt op de grond voor haar. Ze zit met haar handen voor haar gezicht en veegt vervolgens haar tranen weg.	Rustige pianomuziek op de achtergrond met hogere tonen.  Gesproken voice-over van Sidra: "I think being here for a year and a half has been long enough."	Het beginperspectief is van de camera is alsof jijzelf in de kamer staat, waardoor je iets neerkijkt op Sidra.  Als kijker kan je je verder zelf in de rondte bewegen.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Verlangen naar thuis.	Sidra.	Beeld laten zien dat Sidra huilt, om te benadrukken dat ze ondanks de redelijk goede omstandigheden niet gelukkig is.  Dit wordt bovendien ook gedaan door de gesproken tekst: " <u>I think being here for a year and a half has been long enough</u> ".	Het is voor kinderen in vluchtelingen te lang om hier anderhalf jaar te wonen.
Shot 16: 6:57- 7:26	Ook nu verandert de omgeving weer naar het midden van het kamp en sta je op een lege vlakte. Hier omheen zijn allemaal tenten en complexen te zien. De lucht is een mooie combinatie van blauw en roze en wolken.	Rustige pianomuziek op de achtergrond met hogere tonen.  Gesproken voice-over van Sidra: "I will not be twelve forever. And I will not be in Za'atari forever. My teacher says the clouds moving over us, also came here from Syria. Someday the clouds and me are going to turn around and go back home."	He cameraperspectief is hier in het begin niet heel bijzonder. De camera is namelijk in het midden van het kamp geplaatst en er zijn weinig mensen te zien. Door de camerapositie/perspectief lijkt het alsof je midden in het kamp staat.  Als kijker kan je zelf rondkijken.  Er is sprake van een <i>very long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Verlangen naar thuis.  Bewustzijn van het kamp en situatie in de wereld.	(Voice-over, maar niet in beeld: Sidra).	Beeld en tekst over de wolken boven het kamp versterken elkaar.  Door middel van de tekst wordt de hoop om weer naar huis te kunnen gaan benadrukt. → Metafoor wolken voor hoop.	Sidra heeft hoop dat ze op een dag terug zal keren naar huis.
Shot 17: 7:27- 7:37	De omgeving verandert en wordt zwart. Op de zwarte omgeving komt door middel van zwarte letters een tekst te staan.	Rustige pianomuziek op de achtergrond met hogere tonen.  Tekst die tevoorschijn komt: <i>The world is facing the most</i>	Er is hier niet sterk sprake van een cameraperspectief. De tekst die in beeld komt is precies op oogniveau en door je hoofd zelf te	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Vluchtelingencrisis in de wereld.  Onwetendheid over terugkeer naar huis.	VRSE (nu Within)	Boodschap van de film versterken door geschreven tekst in beeld te brengen.	De wereld heeft te kampen met de meest verschrikkelijke vluchtelingencrisis sinds WO2.

		<p><i>devastating refugee crisis since WWII. As of September 2015, the Za'atari camp in Jordan harbors 80.000 Syrians escaping war and famine. No one knows when it will be safe to go home, nor what will be left for them when they return.</i></p> <p>Muziek vervaagt langzamerhand, maar hogere tonen blijven.</p>	bewegen zie je aan alle kanten tekst.				<p>Nadruk op de vluchtelingencrisis door "<b>devastating</b>".</p> <p>De ernst van de situatie en het belang van steun wordt nogmaals benadrukt door "<b>No one knows ...when they return.</b>"</p>	Overtuiging dat deze vluchtelingen in gevaar kunnen verkeren als ze terug keren.
Shot 18: 7:38-7:44	Omgeving is nog steeds zwart en er verschijnt een nieuwe tekst.	<p>Nog steeds zachtere muziek met hogere tonen.</p> <p>Tekst die tevoorschijn komt: <i>To help please visit vrse.com/sidra</i></p>	Er is hier niet sterk sprake van een cameraperspectief. De tekst die in beeld komt is precies op oogniveau en door je hoofd zelf te bewegen zie je aan alle kanten tekst.	De overgang naar dit shot gaat op dezelfde manier als alle andere dissolve shots.	Belang van doneren.	VRSE (nu Within)	Duidelijk benoemen van de site van de organisatie voor hulp.	Om slachtoffers van de vluchtelingencrisis te kunnen helpen is het van belang om de site te bezoeken.
Shot 19: 7:45-8:45	Omgeving is nu helemaal zwart. Een paar seconden later komt een aftiteling in beeld. Deze laat zien door wie de film geregisseerd is en er komt een lijst met credits. Wanneer deze lijst afgelopen is, blijft het beeld zwart.	<p>Weer luidere pianomuziek met hoge tonen.</p> <p>De muziek wordt halverwege zachter en stopt. Hierdoor komt de rest van de aftiteling in beeld zonder muziek.</p>	Er is hier niet sterk sprake van een cameraperspectief. De tekst die in beeld komt is precies op oogniveau en door je hoofd zelf te bewegen zie je aan alle kanten tekst. Binnen dit shot komt de tekst van de onderkant van het scherm naar boven en verdwijnt vervolgens weer.	Er is hier niet sterk sprake van een cameraperspectief. De tekst die in beeld komt is precies op oogniveau en door je hoofd zelf te bewegen zie je aan alle kanten tekst.	-	VRSE (nu Within)	Benadrukken van makers en organisatoren.	Om slachtoffers van de vluchtelingencrisis te kunnen helpen is het van belang om deze organisaties te steunen.

## 6.4 Bijlage 4: Transcript en codering *Ground Beneath Her*

Transcriptie per shot					Codering per aspect aan de hand van Carvalho (2008)			
Tijd	Mis-en-scène: waar, wie, wat; achteren, belichting, rekwisitie	Geluid: Dialoog, commentaar, muziek, achtergrondgeluiden (diegetisch/ non-diegetisch)	Cinematografie: Kadrering, camerabeweging en -perspectief en soort shots	Montage: Shot/reverseshot, crosscutting, jumpcut, cutaway; dissolve/mix	Thema's en objecten	Actoren	Retorische strategieën	Ideologische standpunten
Shot 1: 0:00-0:12	Een zwarte omgeving waarbij reclame voorbijkomt voor de organisaties. Reclames: "50 years UNDP", "Within" en "a Here Be Dragons production"	Geen geluid	<b><i>N.B. In alle shots: De camera beweegt niet maar door middel van het bewegen van je hoofd kan je 360 graden om je heen kijken (gedurende de gehele film). Hierdoor kan het begin perspectief van elk shot zelf door de kijker worden aangepast</i></b>	Het shot wordt langzaam opgebouwd.	Humanitaire organisatie.	UNDP, Within & Here be Dragons.	Tonen van de organisaties zodat mensen weten waar ze kunnen doneren.	Het is belangrijk om bewustzijn te creëren voor deze organisaties zodat slachtoffers van rampen beter geholpen kunnen worden.
Shot 2: 0:13-0:35	Omgeving verandert naar een soort gang/ruimte in een verwoest huis. Er is allemaal puin van andere gebouwen te zien om en in het huis heen, waardoor je er bijna niet uit zou kunnen lopen.	Langzaam opkomend geluid wat op de zee lijkt. Dit verandert in wat heftigere/diepere (strijk)muziek. Vervolgens komt hier ook een wat hogere toon bij.  Gesproken voice-over Sabita: "I used to have my own room. Then the earthquake broke everything."	Het beginperspectief van de camera is alsof je midden in de ruimte staat en het perspectief is gewoon normaal.  Als kijker kan je vervolgens zelf de rondte in kijken en de omgeving ontdekken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot, waarbij de zwarte omgeving geleidelijk een echte omgeving wordt.	Verwoestende aardbeving.  Gevolgen van een aardbeving.  Gevoelens van Sabita. → <b><i>Schemert door de hele film heen.</i></b>	(Voice-over, maar niet in beeld: Sabita).	Sabita zelf in gebrekkig Engels laten praten.  Camera midden in het puin geplaatst om verwoesting in beeld te brengen.  Nadruk op "broke <b>everything</b> " en het feit dat ze eerst een eigen kamer had.	De aardbeving heeft de leefomstandigheden van veel inwoners verwoest.
Shot 3: 0:36-0:50	Omgeving verandert naar een soort hoge berg waar je op staat. Er zijn veel rotsen en nog een beetje groen gras.	Dezelfde (strijk)muziek blijft.  Gesproken voice-over Sabita: "I still think about what my life would have been like if it didn't happen. But	De camera staat midden tussen twee bergen in. Het cameraperspectief is normaal.	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot. De dissolve gaat wel snel.	Verwoestende aardbeving.	(Voice-over, maar niet in beeld: Sabita).	Door middel van de gesproken tekst benoemen dat het leven voor de aardbeving heel anders was.	De aardbeving heeft de leefomstandigheden van veel inwoners verwoest.



		they can't think about that like for very long."	Als kijker kan je zelf in de rondte kijken en de bergen ontdekken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .					
Shot 4: 0:51- 1:07	Omgeving verandert naar een kleinere berg. Op de berg staat een klein huisje. Voor het huisje staat een meisje bij een grote ton. Ze haalt water uit de ton, wat ze vervolgens in een kleinere ton doet. Het lijkt erop alsof ze hiermee dingen afwast. Ook rent er een klein kindje van binnen naar buiten toe naar het meisje.	Dezelfde (strijk)muziek, alleen worden hier nu wat luide tonen aan toegevoegd (lijkt op soort klokgeluiden).  Achtergrondgeluid het halen van water uit een ton.  Gesproken voice-over Sabita: "My name is Sabita. I am fourteen years old. Me and my parents are [onverstaanbaar] at home, but it has been slow out here in the country.	Het beginperspectief van de camera is redelijk normaal, maar je moet toch iets naar beneden kijken.  Als kijker kan je zelf in de rondte kijken en de omgeving ontdekken.  Er is sprake van een ( <i>medium</i> ) <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot. De dissolve gaat wel snel.	Slechte/alternatieve woonomstandigheden.  Slachtoffers aardbeving.	Sabita en vermoedelijk haar broertje.	Door middel van de gesproken tekst tonen dat het heel lang duurt voordat de inwoners er een beetje bovenop kunnen komen.  Bovendien door camerapositie beperkte shelters laten zien waar ze nu in moeten wonen.	Het heropbouwen van de dorpen kost veel tijd en gaat langzaam door de grote gevolgen van de aardbeving.
Shot 5: 1:08- 1:30	Omgeving is veranderd naar een ruimte in een huisje. In het midden van de ruimte staat een pot op een vuurtje. Daarachter is Sabita te zien. Het lijkt erop alsof ze aan het koken is.	Dezelfde achtergrondmuziek alleen nu wat meer een geheel  Gesproken voice-over Sabita: "Even one year later, there's still so much to do."  Muziek wordt iets zachter.	Het cameraperspectief aan het begin is iets van boven. Hierdoor kijk je naar beneden om de hele situatie goed te kunnen zijn.  Als kijker kan je zelf in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot. De dissolve gaat wel snel.  Binnen dit shot vinden voortdurend verandering plaats doordat Sabita zelf middels kleine dissolves op andere plekken in de ruimte komt te staan. Hierdoor zie je Sabita soms dubbel in de ruimte.	Gevolgen van een aardbeving.  Slechte woonomstandigheden.	Sabita.	Door middel van de tekst " <b><u>Even one year later, there's still so much to do</u></b> " nadruk leggen op de verwoestende effecten van de aardbeving.  Ook verantwoordelijkheid die Sabita moet nemen voor haar familie laten zien door het beeld dat ze aan het koken is.	Het is belangrijk om te helpen omdat het heropbouwen van de dorpen veel tijd kost en langzaam gaat door de grote gevolgen van de aardbeving.  Het is niet de bedoeling dat jonge kinderen voor hun nog jongere broertjes/zusjes moeten zorgen.
Shot 6: 1:31- 1:59	Omgeving is veranderd naar buiten. Je begeeft je opnieuw op de	Muziek wordt weer luider en komen wat hogere tonen in voor.	Het beginperspectief van de camera is wat hoger aangezien de camera op een bergje	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot.	Leefomstandigheden na een aardbeving.	Sabita.	Door middel van de camerapositionering in het begin en het feit dat Sabita in een	Overtuiging dat door de aardbeving jonge kinderen zwaar

	bergen in de bossen. Sabita staat hier ook en ze loopt richting een boom. Vervolgens begint ze in deze boom te klimmen en hakt wat takken af, die naar beneden vallen.	Achtergrondgeluid van de natuur en Sabita en van vallende takken (diegetisch)	is geplaatst en Sabita wat lager te zien is. Vervolgens moet je als kijker zelf het perspectief aanpassen doordat je als je Sabita wil volgen, naar boven kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .		Kinderen die voor hun families zorgen en werken.		boom klimt, het zelf bewegen binnen VR benadrukken.	huishoudelijke hulp moete verrichten.
Shot 7: 2:00- 2:04	Het beeld wordt zwart en de titel van de film komt in beeld: "Ground Beneath Her"	Zelfde muziek blijft aanwezig.	Het perspectief is normaal.	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot.	Naam van de film.	Organisatie.	Link leggen tussen de titel van de film en het feit dat Sabita net hoog in een boom is geklommen.	De aardbeving heeft de grond onder Sabita haar lichaam verwoest.
Shot 8: 2:05- 2:16	Het beeld verandert weer naar Sabita die in die hoog in de boom zit en takken met bladeren afhakt.	Zelfde muziek blijft aanwezig  Achtergrondgeluid van de natuur en Sabita die te takken aan het omhakken is en deze naar beneden vallen.	Het beginperspectief van de camera is normaal, maar net als in het vorige shot met je met je hoofd ver omhooggaan om Sabita in de boom te zien. Bovendien beweegt de camera zelf natuurlijk niet, maar vallen bladeren uit de boom wel richting de camera.  Als kijker kan je zelf verder in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>very long shot</i>	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot. De dissolve is wel snel.	Kinderen die voor hun families zorgen en werken.  Voedselverzameling voor dieren.	Sabita.	Link leggen tussen de titel van de film en het feit dat Sabita net hoog in een boom is geklommen.	De aardbeving heeft de grond onder Sabita haar lichaam verwoest.
Shot 9: 2:17- 2:27	Omgeving is nog steeds het bos. Nu wel een andere locatie in het bos. Sabita loopt met een heleboel bladeren en takken in haar hand en legt ze bij een stapel neer. Ook is er	Zelfde muziek blijft aanwezig.  Achtergrondgeluid van de natuur en Sabita die de bladeren en takken op een hoop legt.	Het beginperspectief van de camera is wat hoog ten opzichte van de omgeving. Hierdoor zie je Sabita wel goed op ooghoogte, maar moet je naar beneden kijken om het	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot.	Kinderen die voor hun families zorgen en werken.  Voedselverzameling voor dieren.	Sabita en vermoedelijk haar broertje.	-	De aardbeving heeft de grond onder Sabita haar lichaam verwoest.

	een kleiner jongetje te zien die daar rondspeelt en door de omgeving loopt.		jongetje in goed perspectief te kunnen zien.  Als kijker kan je zelf verder in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>medium (long) shot</i> .					
Shot 10: 2:28- 2:40	Omgeving verandert naar een soort kleine boerderij op een berg waar een aantal koeien en geiten staan. Sabita loopt naar boven met de afgehakte bladeren en takken in haar hand. Deze legt ze neer bij de plekken waar de dieren staan. Ze dienen als voedsel.	Zelfde muziek blijft aanwezig.  Achtergrondgeluid van Sabina die naar boven loopt, wat koeienbellen en het neerleggen van de bladeren.	Het beginperspectief van de camera staat hoger dan de omgeving. Hierdoor zien we Sabita aan komen lopen. Om de verschillende geiten te zien moet je zelf het perspectief veranderen door naar beneden te kijken.  Als kijker kan je zelf verder in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot.	Verzorging van dieren in het dorp.	Sabita	Door middel van de gekozen shots, benadrukken hoeveel Sabita doet qua huishoudelijk werk.	Door de verwoesting van leefomgeving moet Sabita nu extra veel huishoudelijk werk doen.
Shot 11: 2:41- 3:00	Omgeving is veranderd naar een soort ruimte met alleen overkapping. In de hoek van de ruimte zien we Sabita en een andere vrouw (haar moeder?) zitten. Het lijkt erop alsof ze bezig zijn met het vormen van gereedschap middels heet vuur.	Muziek wordt luider en vervolgens vervaagt het weer wat meer.  Achtergrondgeluid van Sabina die aan het hameren is.  Aan het einde van het shot begint gitaarmuziek.	Het perspectief van de camera aan het begin is wat hoog. Hierdoor kijk je wat naar beneden en zie je daar Sabita en haar moeder zitten.  Als kijker kan je zelf verder in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot.  Binnen dit shot zelf zit ook nog een soort dissolve/overgang waarbij Sabita een met een geleidelijke overgang van plek verandert in het shot, terwijl haar moeder op dezelfde plek blijft zitten.	Slechte/alternatieve woonomstandigheden.  Creëren van eigen materiaal.	Sabita en vermoedelijk haar moeder.	Nieuwsgierigheid opwekken door nieuwe gitaarmuziek.	Het is zwaar voor Sabita en haar familie omdat ze alles zelf moeten opbouwen en nieuw gereedschap moeten maken.
Shot 12: 3:01- 3:14	Omgeving verandert naar een soort patio bij de rivier. Op de rand zitten allemaal	Alleen geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.	Het beginperspectief van de camera is normaal. Hierdoor sta je precies op dezelfde	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot.	Muziek als verlichting.	Sabita en een man die gitaar speelt.	Door middel van de zang en gitaar benadrukken dat er ook mooiere	Momenten zoals deze laten Sabita even vergeten van

	lichtjes. Hier zit een man die gitaar aan het spelen is en zingt. Ook staat Sabita hier. Zij zingt ook.		hoogte als Sabita. Wanneer je de rondte in kijkt moet je je perspectief zelf wat aanpassen om de man in zijn geheel te zien zitten.  Er is sprake van een <i>medium (close-up) shot</i> .				momenten zijn voor Sabita.	wat er allemaal is gebeurd.
Shot 13: 3:15- 3:31	Omgeving is veranderd naar een kleine ruimte in een huisje. Er staan een aantal bedden in. Sabita staat op uit bed en doet een lichtje aan. Vervolgens wordt de rest ook wakker.	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man. Dit wordt wel steeds zachter.	Het beginperspectief van de camera is normaal.  Als kijker kan je zelf verder in de rondte kijken en de ruimte ontdekken.  Er is sprake van een <i>medium (close-up) shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Slechte/alternatieve leefomgeving.  Slachtoffers van de aardbeving.  Muziek als verlichting.	Sabita, haar ouders en broertje(s)/zusje(s).	Belichten van de ruimte waarin het gezin nu moet wonen.	Door de verwoesting van de aardbeving moeten gezinnen nu in te kleine shelters wonen en hebben te weinig leefruimte.
Shot 14: 3:32- 3:37	Omgeving verandert naar het shot buiten het huisje waar de grote ton met water staat. Sabina en een broertje van haar staan hierbij. Sabita is het jongetje aan het wassen.	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.  Achtergrondgeluid van het water.	Het cameraperspectief staat aan het begin wat hoger waardoor je de omgeving waar het huisje staat goed kan zien. Om Sabita en haar broertje goed in beeld te krijgen moet je het perspectief wat aanpassen en naar beneden kijken.  Er is sprake van een <i>(medium) long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Muziek als verlichting.  Slechte/alternatieve leefomgeving.  Weinig middelen tot beschikking.	Sabita en haar broertje.	Door het shot laten zien dat Sabita veel voor haar broertjes/zusjes met zorgen.	Door de verwoesting van de aardbeving moet Sabita nu veel huishoudelijk werk doen en voor haar broertjes/zusjes zorgen.
Shot 15: 3:38- 3:47	Omgeving verandert naar een plek veel stenen liggen op een berg. Voor je staan drie meisjes, waarvan een Sabita, met grote hakbijlen te hakken in	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.  Achtergrondgeluid van het hakken.	Het beginperspectief van de camera is iet wat lager dan de meisjes die voor je staan, hierdoor kijk je iets omhoog.	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Werken en zorgen voor families.  Slechte/alternatieve leefomgeving.  Muziek als verlichting.	Sabita en twee andere meisjes uit het dorp.	Diegetische geluid versterkt het shot.	Er moeten nu vooral ook veel meisjes en vrouwen taken verrichten die jongens eigenlijk deden.

	de grond om de stenen los te krijgen.		Als kijker kan je verder zelf de ruimte ontdekken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .					
Shot 16: 3:48- 3:56	We staan nu aan de oeverkant aan de rand van een rivier. Sabita staat bijna met haar voeten in het water en gooit wat steentjes. Aan de andere kant staat een jongetje en zit ander jongetje aan de rand van het water.	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.  Achtergrondgeluid van het water.	Het beginperspectief van de camera is normaal.  Je kan als kijker zelf de rondte in kijken. Wanneer je dit doet moet je je perspectief veranderen om het zittende jongetje waar te nemen.  Er is eerst sprake van een <i>very long shot</i> en wanneer je je hoofd naar rechts beweegt van een <i>medium shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Muziek als verlichting.	Sabita en twee andere jongetjes uit het dorp.	-	-
Shot 17: 3:57- 4:04	Omgeving is veranderd naar plek buiten een klein huisje. Voor het huisje zitten Sabita en haar moeder. Haar moeder is haar haar aan het vlechten.	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.	Het beginperspectief van de camera is iets van bovenaf.  Je kan als kijker verder zelf in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>medium (long) shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Muziek als verlichting.  Slechte/beperkte leefomstandigheden.	Sabita en een vrouw (haar moeder?)	-	-
Shot 18: 4:05- 4:16	Omgeving is veranderd naar een open plek waar links een school is gevestigd. Voor de school rennen de kinderen met elkaar in de vorm van een rondje. Ze hebben allemaal hetzelfde uniform aan. Rechts van de school staat een bouwmaschine en	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.  Achtergrondgeluid van rennende kinderen.	Het beginperspectief van de camera is normaal. Dit blijft ook zo doordat het een <i>very long shot</i> is en je alleen naar links en naar rechts hoeft te bewegen om de belangrijkste dingen waar te nemen.	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Onderwijs.  Muziek als verlichting.  Heropbouwen van de stad.	Schoolkinderen en bouwvakkers.  (Voice-over zang, maar niet in beeld: Sabita).	Door middel van de positionering het rondkijken benadrukken en tonen dat men hard aan de weer is om het dorp te herstellen.	Inwoners van het dorp in Nepal zijn al hard aan het werk om de gemeenschap en leefomgeving te herstellen en opnieuw op te bouwen.

	er ligt een hoge hoop met stenen. Ook staat er een rij met mensen met allemaal een oranje hesje aan en een gele helm op. Ze geven de zware stenen in een rij door naar een andere plek.							
Shot 19: 4:17- 4:27	Omgeving is veranderd naar een werkplek waar verschillende bouwvakkers zitten met gele helmen op. Ze zijn gereedschap aan het smeden. Twee mannen grote hamers om iets plat te slaan. Ook staan er twee vrouwen te kijken met rieten manden op hun hoofden.	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.  Geluid van de bouwvakkers.	Het perspectief van de camera is normaal.  Als kijker kan je zelf in de rondte kijken en de omgeving waarnemen, hierbij verander je soms zelf het perspectief door iets naar boven of onder te kijken.  Er is sprake van een <i>(medium) long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Werken voor heropbouwen van de stad.  Muziek als verlichting.	Bouwvakkers en twee vrouwen uit het dorp.  (Voice-over zang, maar niet in beeld: Sabita).	Door middel van de shots benadrukken dat men hard aan het werk is om het dorp te herstellen.	Inwoners van het dorp in Nepal zijn al hard aan het werk om de gemeenschap en leefomgeving te herstellen en opnieuw op te bouwen.
Shot 20: 4:28- 4:39	Omgeving verandert naar een ruimte in een huis. Het lijkt op een soort kruidenwinkeltje. Er is een soort evenwichtsconstructie te zien met twee grote schalen. Hierbij staat Sabita en haar moeder(?), een andere man, en er zit nog een klein jongetje. Ze leggen iets van gewicht op een van de schalen waardoor het evenwicht verandert.	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.	Het beginperspectief van de camera is normaal. Wanneer je de kleine jongen wil waarnemen moet je het perspectief wat veranderen door naar beneden te kijken.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Muziek als verlichting.  Alledaagse leven.	Sabita, haar broertje, en haar moeder (?), een man uit het dorp.	Door middel van de shots benadrukken dat men hard aan het werk is om het dorp te herstellen.	Inwoners van het dorp in Nepal zijn al hard aan het werk om de gemeenschap en leefomgeving te herstellen en opnieuw op te bouwen.
Shot 21: 4:40- 4:50	Op dit moment is er een ruimte onder een overdekking te zien die ingericht is als	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.	Het beginperspectief van de camera is normaal, waardoor je	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Onderwijs.  Hoeveelheid kinderen in scholen.	Sabita, andere schoolkinderen en een leraar.	Door middel van de positionering van de camera aan het begin benadrukken	Het is belangrijk dat er nog steeds onderwijs geleverd kan worden aan

	school. Om de ruimte heen lift nog allemaal puin. Aan de voorkant hangt en whiteboard en aan de andere kant zijn twee rijen met tafels voor drie. Hier zitten allemaal kinderen aan. Ook is er een docent die tussen de twee rijen loopt. De kinderen zijn met werk bezig.		op ooghoogte met de kinderen zit.  Je kan als kijker zelf de rondte in kijken en het klaslokaal ontdekken.  Er is sprake van een <i>medium shot</i> .				dat het schooltje net aan de aardbeving heeft overleefd.	slachtoffers van de aardbeving.
Shot 22: 4:51- 4:57	De omgeving is opnieuw tussen de bergen in de bossen. Sabita loopt hier met opnieuw allemaal bladeren die ze via een hoofdband draagt.	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man.  Geluid van Sabita die door het bos loopt.	Het begin perspectief van de camera is normaal.  Als kijker kan je in de rondte kijken en Sabita volgen door zelf perspectief te veranderen.  Er is sprake van een <i>long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Huishoudelijk werk voor familie.	Sabita.	?	Door de verwoesting van de aardbeving moet Sabita nu veel huishoudelijk werk doen en voor haar broertjes/zusjes zorgen.
Shot 23: 4:58- 5:16	Op dit moment staan we weer wat hoger op een berg samen met Sabita. Beneden is een huisje te zien. Sabita haalt een mooie bloem van een boom.  Ze laat vervolgens de bloem zien en houdt hem in de lucht. Tegelijkertijd kijkt ze je recht in de ogen aan.	Geluid van de gitaar en het gezang van Sabita en de man. De muziek stopt na een paar seconden.  Gesproken voice-over Sabita: "I still have the same dreams. That things will get better and that we will get our home again."	Het beginperspectief van de camera is zo dat we neerkijken op Sabita. Sabita staat iets lager van ons.  Als kijker kan je zelf in de rondte kijken vanaf de bergpunt.  Er is sprake van een <i>medium (close-up) shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een jump cut.	Dromen van Sabita.  Verwoestende aardbeving.  Alternatieve leefomgeving.	Sabita.	Sabita recht in de camera te laten kijken en een bloem te rijken aan de kijker.  Door middel van de tekst gevoelens van Sabita benadrukken.	Het is belangrijk om meer bewustzijn te creëren voor getroffen slachtoffers van rampen en hun te helpen in het opbouwen van nieuwe leefomgeving.
Shot 24: 5:17- 5:27	Het beeld is zwart en er staat een witte tekst: <i>As estimated 3 million Nepalese like Sabita are still living in sub-standard</i>	Opkomst van rustige pianomuziek op de achtergrond.	Het perspectief van de camera staat zo dat je op normale hoogte de tekst kan lezen.	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve shot waarbij de ruimte langzaam donker wordt.	Alternatieve leefomgeving in shelters.  Gevolgen van de aardbeving.	-	Door de tekst benadrukken dat men nu in shelters woont.	Het is belangrijk om meer bewust zijn te creëren over de omstandigheden waar slachtoffers in moeten leven.

	<i>temporary shelters. More than half of them are woman and children.</i>		Ook kan je nog zelf in de rondte kijken.		Vrouwen en kinderen als slachtoffers.			
Shot 25: 5:28- 6:25	Het zwarte beeld is weg en de omgeving is veranderd in het huis van Sabita haar ouders en broertjes en zusjes. Het is de ruimte waar alle bedden staan. Op de bedden zit het gezin en ze kijken naar buiten en praten met elkaar.  Ondertussen komt de aftiteling van de film in beeld.	Rustige pianomuziek op de achtergrond.	Het beginperspectief van de camera is normaal waardoor je ongeveer op ooghoogte naar de mensen kijkt.  Je kan vervolgen zelf nog in de rondte kijken.  Er is sprake van een <i>(medium) long shot</i> .	De overgang naar dit shot gaat middels een dissolve. De tekst verdwijnt langzaam en de omgeving verandert ook weer langzaam. Bovendien komt de tekst ook langzaam over het beeld heen.	Alternatieve leefomgeving in shelters.  Gezinssamenstelling.	Sabita, haar ouders en haar boertje(s) en zusje(s).		Het is belangrijk om meer bewust zijn te creëren over de omstandigheden waar slachtoffers in moeten leven.