WHEN TO CUT

Humor en montage in *The World's End*

Willem Korsten, 5973279

w.j.i.korsten@students.uu.nl

Begeleider: Clara Pafort-Overduin

Januari 2020

Inhoudsopgave

Samenvatting.....3

Synopsis van de film.....4

Inleiding.....5-7

Theoretisch Kader.....7-14

Methode.....14-16

Analyse.....17-27

Conclusie.....28-29

Bibliografie.....30-31

Bijlages.....32-58

Samenvatting

In *When To Cut* wordt onderzocht hoe humor in film mede kan ontstaan door montage. De film waarmee men dit uitgebreid kan aantonen, is THE WORLD'S END; een action-comedy van Edgar Wright die gevuld is met visuele grappen. Om humormontage in deze film helder te kunnen definiëren, zijn de begrippen 'humor' en 'montage' afzonderlijk behandeld in het theoretisch kader.

De basisprincipes van humor worden in *When To Cut* uitgelegd met behulp van werken van Jerry Palmer, Stephen Neale en Frank Krutnik. Het begrijpen van de logica van humor en het kunnen ontleden van een grap, wordt als essentieel beschouwd in dit onderzoek. Aan de hand van humortheorie kan men begrijpen hoe een grap wordt opgebouwd, een spanningsboog wordt gecreëerd, verwachtingen worden tegengesproken en hoe een komische climax fungeert.

Montagetechnieken die gekoppeld kunnen worden aan de basisprincipes van (visuele) humor, zijn gevonden in de werken van David Bordwell, Kirstin Thompson, Amanda McQueen, Valerie Orpen en Ken Dancyger. Zo spreken Bordwell en Thompson over informatievoorziening, en hoe een filmmaker de kijker met montage kan sturen richting humoristische momenten. Orpen en McQueen onderzoeken hoe montage mag opvallen om een emotie of idee krachtiger over te dragen. Dancyger bestudeert montage vanuit een vaktechnisch perspectief. In het onderzoek spelen de technieken die hij aanhaalt een centrale rol in het beschrijven van het leggen van nadruk op komisch effect.

In *When To Cut* worden een breed scala aan grappen uit THE WORLD'S END besproken. Uiteraard staat het ontstaan van humor door montage in elke afzonderlijke analyse centraal. Echter, het onderzoek toont eveneens aan hoe divers de toepassingen zijn van montage binnen het comedygenre. Zo wordt humormontage in verband gebracht met cinematografie, muziek en ritme, performance, mise-en-scène en andere post-productiemiddelen.

Synopsis van de film

Gary King, de excentrieke en energieke herrieschopper, heeft een midlifecrisis. Het leven is nooit meer beter geworden sinds zijn high-school jaren: hij mist het rebelleren met zijn oude vriendengroep. In een afkickkliniek blikt de depressieve Gary terug hoe hij toentertijd met Andy, Peter, Steven en Oliver de befaamde "Golden Mile" – een kroegentocht langs twaalf pubs – probeerde te voltooien. Het is hen nooit gelukt de laatste pub te bereiken. Gary besluit zijn vrienden te herenigen om die 'goede oude tijd' opnieuw te beleven en het kleine dorpje waar ze zijn opgegroeid samen te bezoeken. De vrienden stemmen met tegenzin toe en beginnen wederom aan de "Golden Mile".

Gary's oude vrienden twijfelen na ieder biertje of ze de kroegentocht wel willen voortzetten. Het ophalen van nostalgische herinneringen wordt continu afgewisseld door discussies over Gary's onverantwoordelijk gedrag. Net wanneer de vrienden in pub vier na de zoveelste ruzie besluiten te stoppen, doen ze een schokkende ontdekking. De groep werd de hele tijd al in de gaten gehouden door moordlustige robots. Deze zogeheten 'blanks' hebben het kleine dorpje geïnfiltreerd en zich vermomt als doodgewone bewoners. Gary overtuigt zijn oude vrienden dat ze simpelweg de kroegentocht af moeten maken, om geen argwaan te wekken. De dronken vrienden strompelen zo kalmpjes mogelijk verder van pub naar pub, terwijl de emotieloze en gecoördineerde 'blanks' dreigend toekijken.

Het gevaar neemt toe zodra Oliver en Peter worden uitgeschakeld door de 'blanks' in pub zes en acht. Gary is echter vastberaden om de laatste pub te halen, kost wat kost moet hij de "Golden Mile'' voltooien. Steven wordt overmeesterd door een zwerm robots in pub elf, waarna Gary met moeite Andy meelokt naar de allerlaatste kroeg: "The World's End". Tot hun verbazing lijkt deze laatste pub een uitvalsbasis te zijn voor de alien-organisatie die de 'blanks' heeft gemaakt. De twee overgebleven vrienden weten de kwaadaardige entiteit te verjagen, maar ontketenen daardoor een enorme explosie. De schokgolf is zo intens dat het alle technologie op aarde uitschakelt, het is als het ware 'het einde van de wereld'.

Inleiding

In 2013 presenteerde Brits regisseur, schrijver en producer Edgar Wright de film die zou dienen als groots slotstuk in zijn zogeheten 'cornetto-trilogie': THE WORLD'S END (2013, Edgar Wright).[1] Acteurs Simon Pegg (Gary) en Nick Frost (Andy) spelen in elke deel van de trilogie de hoofdrollen. Ditmaal hebben ze de idiote opdracht om tijdens een pub crawl aliens te verslaan en hopelijk het einde van de wereld te voorkomen. Wright heeft deze absurde action-comedy dan ook enorm gevuld met een ruime hoeveelheid grappen. Het dubbelzinnige credo op de filmposter breidt hierop uit: *prepare to get annihilated.* Humor voert de boventoon in deze kroegentochtqueeste vol drank en dodelijke dreiging.

Wright's filmografie intrigeert met name online recensenten, video-essayisten en blogposters die een poging wagen om zijn visuele comedy en dynamische montage te ontleden. De artikelen bespreken aspecten zoals het snelle en energieke knipwerk, dynamische shots en een sterk gevoel voor ritmemontage.[2] Zo lijkt Nick Schager, schrijver voor *AV Club*, een link te hebben gevonden tussen Wright's opvallende montagestijl en de eigenzinnige humor van de 'Cornetto-trilogie'. Volgens Schager kan montage zowel continuïteit in stand houden en nadruk leggen op (komische) momenten: "Wright's editorial signature involves split-second montages that serve as either connective tissue between scenes or expressive punctuation marks."[3] Echter, Schager's artikel, net zoals de andere onlinebronnen, omschrijft geen duidelijke structuur hoe montagehumor werkt en het bondige online format houdt het beschrijven van komische sequenties oppervlakkig.

Eveneens hebben verschillende academici geprobeerd om een koppeling te leggen tussen Wright's opvallende montage en emotioneel of komisch effect. Zo is Amanda McQueen, met een PhD in filmstudies aan de University of Wisconsin-Madison, vooral geïntrigeerd door de gefragmenteerde en energieke snelle montagestijl van Wright en zijn

---

[1] *The World's End*, DVD, Regie door Edgar Wright (London, Universal Studios, 2013).
De andere twee films uit de 'cornetto-trilogie' zijn *Shaun of the Dead* (2004) en *Hot Fuzz* (2007). Beide zijn net zoals *The World's End* geschreven door Wright en Pegg, en geregisseerd door Wright.

[2] Renée V, 28-05-2014, "What Do Edgar Wright's Films Teach Us About Comedy? Use Cinematography!" op *No Film School*, laatst geraadpleegd op: 25-01-2020, https://nofilmschool.com/2014/05/edgar-wright-physical-comedy-using-cinematography.
Rachel Bolton, 07-08-2018, "From Mundane to Amazing: The Editing of Hot Fuzz" op *Scriptophobic*, laatst geraadpleegd op: 25-01-2020, https://scriptophobic.ca/2018/08/07/from-mundane-to-amazing-the-editing-of-hot-fuzz/.
Matt Grobar, 05-01-2018, "'Baby Driver' Editors Jonathan Amos & Paul Machliss On Edgar Wright's Ultimate Audio-Visual Expression" op *Deadline*, laatst geraadpleegd op: 25-01-2020, https://deadline.com/2018/01/baby-driver-sound-editing-jonathan-amos-paul-machliss-interview-edgar-wright-1202230138/.

[3] Nick Schager, 10-01-2014, "Editing is key to the drama and comedy of The World's End" op *AV Club*, laatst geraadpleegd op: 25-01-2020, https://film.avclub.com/editing-is-key-to-the-drama-and-comedy-of-the-world-s-e-1798265296.

uniek gebruik van geluidsfragmenten.[4] Neil Archer, mediawetenschapper aan Keele University, beargumenteert hoe Wright middels parodie en beeldende humor zijn 'typisch Britse' films wil onderscheiden van Hollywood B-producties.[5] Toch ontbreekt in beide werken een duidelijke verband tussen montage en humor. McQueen legt de focus vooral op geluidsmontage en ziet daardoor regelmatig het effect van beeldende montage over het hoofd. Archer richt zich weliswaar op het komisch effect van parodiëren middels performance en montage, maar verschaft de lezer niet met een heldere basisdefinitie van humor. Daardoor is met enkel deze werken lastig te beredeneren waarom een beeldende montagegrap van Wright nu als echt 'komisch' te bestempelen is.

Het hoofdstuk van theater-, televisie- en filmgeleerde Brett Mills breidt uit op deze probleemstelling: het onderzoek naar humor is vooralsnog schaars gebleven en wordt zelden toegespitst op genre-specifieke technieken en vertelmethoden.[6] Het comedygenre moet vaak plaatsmaken voor drama-analyse, aangezien men humortheorie dikwijls te breed, interdisciplinair of complex acht. Vandaar dat Mills pleit voor meer helder afgebakend onderzoek naar comedy met een duidelijke definitie van de structuur en impact van humor.[7] Het meest recente humoronderzoek wat is toegespitst op film stamt uit de late 20e eeuw. Dit betreft het werk van Jerry Palmer, Brits media- en humoracademicus, en het onderzoek van Stephen Neale en Frank Krutnik, respectievelijk expert in Hollywood- en filmstudies en mediaprofessor aan de universiteit van Sussex. Hoewel hun werken nog steeds van enorm belang zijn om de basis van humor (in filmcomedy) te definiëren, leggen de drie auteurs zelden een link met montage en is het onderzoek niet toegespitst op hedendaagse cinematografie.[8] Een analyse van THE WORLD'S END kan een eerste kleine bijdrage leveren in het verder begrijpen van humormontage.

In dit onderzoek zal gewerkt worden met een breed scala aan montagetechnieken die te koppelen zijn aan de creatie van humor in film. David Bordwell en Kristin Thompson, veteranen in het onderzoek naar Hollywood-filmtradities, bieden inzicht in betekenisoverdracht met montagepatronen en informatiedistributie. Filmacademicus en criticus Valerie Orpen licht toe hoe het afwijken van de norm en het nemen van risico's in postproductie kan leiden tot expressievere montage. Daarbij zullen enkele hoofdstukken

---

[4] Amanda McQueen, "'Bring the Noise!': Sonic Intensified Continuity in the Films of Edgar Wright" in *Music, Sound, and the Moving Image*, Volume 7, Issue 2, Liverpool University Press (2013).
[5] Neil Archer, *Studying Hot Fuzz*, Columbia University Press (2015).
[6] Brett Mills, "Studying Comedy" in *The Television Genre Book*, Edited door Toby Miller, John Tulloch en Glen Creeber, Palgrave Macmillan (Basingstoke: 2008), 61-62.
[7] Brett Mills, "Studying Comedy", 62-63.
[8] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*: On Film and Television Comedy, BFI (1987).
Stephen Neale & Frank Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, Popular Fictions Series, Routledge (London: 1990).

uit het vaktechnisch handboek voor montage van Ken Dancyger laten blijken met welke concrete technieken een editor een emotionele respons kan uitlokken. Ik zal dit onderzoek structureren met behulp van de volgende hoofdvraag en bijbehorende bijvragen.

"Welke rol speelt de montage in THE WORLD'S END in het creëren van humor?

"Hoe worden de basisprincipes van humor gedefinieerd?"

"Welke montagetechnieken kunnen worden ingezet om humor te creëren in film?"

In het theoretisch kader zal ik de bijvragen beantwoorden in twee delen, in de kopjes 'Humortheorie' en 'Montagetechnieken' worden alle begrippen en concepten verzameld voor de analyse. In de methode zal ik de bijvragen verder toespitsen om de montage in de grappen uit THE WORLD'S END stapsgewijs te kunnen beschrijven.

Theoretisch Kader

Humortheorie

Alvorens wordt ingegaan op de rol van montage bij de creatie van humor, moet worden toegelicht wat Palmer als *the minimum unit of comedy* bestempelt.[9] Deze 'basisprincipes van de grap' bieden het onderzoek houvast om de oorsprong en opbouw van humor te kunnen ontleden. Palmer stelt in zijn theorie getiteld *The Logic of the Absurd* dat de ontvanger van een grap direct wil interpreteren, de kijker of luisteraar begint als het ware te onderhandelen met de komische situatie.[10] In deze kettingreactie van humorlogica staan twee momenten in de gedachtegang van de ontvanger centraal: de peripeteia en het syllogisme.[11] De peripeteia is het keerpunt in de opbouw van de grap, het duidt het moment aan waarop de ontvanger wordt verrast.[12] De vertelling is erin geslaagd de verwachtingen van de kijker, vaak op absurdistische wijze, tegen te spreken. Echter, de aanwezigheid van een verrassing is geen garantie dat het moment ook als humoristisch zal worden ervaren.[13]

Het syllogisme zal direct na de peripeteia plaatsvinden en creëert het uiteindelijke komische effect. Een syllogisme verwijst naar de redenering die zich volgens Palmer

[9] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 25, 30.
[10] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 23, 36.
[11] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 39.
[12] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 40-41.
[13] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 40.

grotendeels in het onderbewustzijn afspeelt. Deze redenering is gebaseerd op empirische waarnemingen, op basis waarvan men logische conclusies kan trekken. Palmer stelt dat er twee conflicterende redeneringen worden gevormd na een peripeteia.[14] Dit proces kan worden geïllustreerd aan de hand van een gebeurtenis uit THE WORLD'S END. Gary neemt een 'kortere route', hij springt van een dak, landt op een auto die hij verbrijzelt en rent daarna zonder ernstige verwondingen gewoon verder. De kijker vormt de volgende twee redeneringen:

A) Als een mens van een grote hoogte valt, levert dat ernstige verwondingen op

B) Gary is een mens en valt van een grote hoogte.

C) Gary heeft geen ernstige verwondingen. Wat ik zojuist gezien heb, is onwaarschijnlijk.

A) Als een mens van grote hoogte valt kan een auto de val breken

B) Gary landt op een auto.

C) Gary heeft geen ernstige verwondingen en kan verder rennen – Wat ik zojuist gezien heb heeft toch enige mate van waarschijnlijkheid

Het gaat dus in de grap om de waarschijnlijkheid van de conclusies in het syllogisme. Daarbij is steeds zowel de eerste als de tweede redenering nodig omdat anders geen tegenstrijdige conclusies kunnen worden getrokken. Het conflict tussen de twee redeneringen en het feit dat de situatie in de context van de grap toch mogelijk blijkt, creëert humor. Palmer noemt dit *The Logic of the Absurd*: "It is the balance between plausibility and implausibility that makes the peripeteia into comic surprise, (…) this structure is nowhere to be found except in the fundamental forms of comedy."[15]

In de opbouw van een grap naar het moment van verrassing, werkt een komiek volgens Palmer altijd in twee fasen: *preparation* en *culmination*.[16] Respectievelijk zijn dit de momenten waarop belangrijke informatie wordt verschaft en wanneer deze informatie een hoofdrol speelt in de peripeteia. Palmer beargumenteert dat het plaatsen van de juiste informatie in de voorbereidingsfase leidt tot het beter opbouwen van spanning en uiteindelijk begrip van de punchline.[17] Een simpel voorbeeld: "Een vis komt bij de dokter" (voorbereiden van informatie), "Zegt de dokter:" (behouden van spanning), "Ik zie het meteen, vin uit de kom!" (punchline).

Deze theorie van Palmer legt nadruk op het ontstaan van de individuele grap. Neale en Krutnik onderzoeken de grap binnen de narratieve vorm van het comedygenre. Zij spreken over *suspense*, ofwel het correct distribueren van informatie naar de kijker en tussen personages in de film om zo spanning op te bouwen.[18] Zoals we in het eerdere

[14] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 42.
[15] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 43-44.
[16] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 59, 65.
[17] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 75.
[18] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 34.

voorbeeld hebben gezien kan een spanningsboog in een individuele grap enorm kort zijn. In een comedyfilm kan spanning ook langer worden vastgehouden, we krijgen bijvoorbeeld informatie aan het begin van de film die pas op het einde wordt gebruikt in een punchline. Het vormen van een komische spanningsboog vereist volgens Neale, Krutnik en Palmer een juiste balans in informatiedistributie. Men verwacht vaak dat een grap geleidelijk wordt opgebouwd, maar de lengte van de spanningsboog is onbekend. *Surprise* komt vervolgens onverwacht, maar is bijna altijd van korte duur.[19] Neale en Krutnik vatten '*preparation & suspense'* en '*culmination* & *surprise'* samen in film-specifieke termen: *setup* en *payoff*.[20] Ik zal eveneens de termen *setup* (opbouw van *suspense)* en *payoff* (verassende climax) gebruiken om te verwijzen naar de voorbereiding, spanningsboog en peripeteia van de filmische grappen.

Zowel Palmer als Neale en Krutnik hebben bestudeerd hoe comedy de kijker specifieke *cues* (hints of info die de kijker sturen) levert om verwachtingen op te wekken, om deze uiteindelijk tegen te kunnen spreken in de peripeteia. Zij maken hiervoor een tweedeling tussen verwachtingen gebaseerd op universele en culturele kennis of verwachtingen gebaseerd op de narratieve vorm of voorkennis over kenmerken van het format.[21] Ik zal deze twee begrippen, de zogenaamde *discourse of the social formation* en *narrative* of *formal expectations,* verder toelichten onder de benaming 'sociale' en 'formele' verwachtingen.[22]

Een film creëert volgens Palmer sociale verwachtingen door de causaliteit van gebeurtenissen te construeren rondom algemene kennis.[23] Het is vervolgens aan de filmmaker om te beslissen deze consensus te volgen of – voor komisch effect – te breken. Dit noemt Palmer een *subversion of a cultural commonplace* en is volgens hem gemakkelijk te herkennen in slapstick humor.[24] We kijken bijvoorbeeld naar komieken zoals Buster Keaton of Laurel & Hardy met de volgende universele aanname: het menselijk lichaam is kwetsbaar. Toch weten de slapstick-momenten dit te ontkrachten, doordat de komieken zonder enig probleem van flatgebouwen vallen, worden geplet, geslagen of bekogeld.[25] Zo draagt volgens Palmer elke handeling of uitspraak een paradigma met zich mee. De associaties die een kijker kan hebben met een situatie, term of handeling kunnen vervolgens worden tegengesproken door een gebeurtenis in de film.[26]

---

[19] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 46.
Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 34-35.
[20] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 34-35.
[21] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 44-48.
Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 64.
[22] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 44, 48.
Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 64.
[23] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd*, 46.
[24] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd,* 46.
[25] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd,* 45-47.
[26] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd,* 63-64.

Neale en Krutnik beargumenteren dat film en televisie ook op maatschappelijk niveau kunnen spelen met de sociale verwachtingen van de kijker.[27] Personages kunnen handelingen ondernemen die men in een reële maatschappij belachelijk zou noemen.[28] Deze verwachtingen hebben dus minder te maken met hiervoor besproken algemene kennis, maar hebben eerder betrekking op ludieke acties en absurdistisch gedrag. Hoe onverwachts deze momenten zich ook voordoen – denk bijvoorbeeld terug aan Gary's impulsieve idee om een kortere route te nemen en op een auto te springen – zullen we volgens Neale en Krutnik deze handelingen toch als enigszins geloofwaardig accepteren. Causaliteit in een comedy wordt niet zo snel belemmerd door absurdisme, ludieke of ondoordachte acties zijn vanzelfsprekend in het genre.[29] Desondanks moet een komische situatie volgens Elder Olsen – zoals geciteerd door Neale en Krutnik – niet teveel van de culturele norm afwijken, zodat de spanning tussen de redeneringen in het syllogisme niet verloren gaat. Zodra een mogelijk komische situatie totaal onbegrijpelijk of ongeloofwaardig wordt, noemt Olsen de humor 'te abstract'.[30]

Formele verwachtingen worden opgewekt op twee verschillende niveaus: cues vanuit de narratieve vorm of voorkennis over het desbetreffende format. Palmer beargumenteert dat de impact van een grap voortvloeit uit de ordening van informatie in de vertelling.[31] Zo helpt algemene kennis om grip te krijgen op een komische situatie, maar is het de volgorde van gebeurtenissen die uiteindelijk onze verwachtingen zullen tegenspreken. Het is de sequentie van *cues* in tijd en ruimte die verwachtingen opwekt vanuit de verhaalwereld.[32] Palmer geeft een simpel voorbeeld: uit een klein autootje komen een ongeloofwaardige hoeveelheid grote mannen gekropen. Echter, nadat een lilliputter als laatste het voertuig uitkomt, stort de auto na enkele seconden in. Humor ontstaat grotendeels uit de tegenspraak van reële verwachtingen (hoeveel gewicht een auto kan dragen), maar het komische hoogtepunt – het instorten pas nadat het lichtste gewicht is verwijderd – kon volgens Palmer enkel ontstaan door de ordening in de "flow of the text".[33] Het publiek wordt misleid, gezien de tekst de verwachting van 'wanneer de auto zal instorten', continu in spanning vasthoudt.

De tweede formele vorm van komische verwachtingen opwekken heeft betrekking op het medium film en het genre comedy. De komische film is volgens Neale en Krutnik gevuld met standaard verteltechnieken om de kijker te sturen. Tegelijkertijd kunnen deze conventies ons ook misleiden.[34] Het zijn namelijk deze formaliteiten van het genre –

---

[27] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 64, 53.
[28] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 66.
[29] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 31-32.
[30] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 66-68.
[31] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd,* 49-50.
[32] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 54.
[33] Jerry Palmer, *The Logic of the Absurd,* 50.
[34] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 64-65.

performancetrekjes, clichés in het plot en typerende cinematografie – die tegengesproken kunnen worden. Neale en Krutnik geven een voorbeeld van een comedyconventie: een leidend personage creëert met zijn plannen een chaotische situatie voor de andere ondergeschikte personages.[35] Echter, stel dat een ondergeschikt personage zich afvraagt waarom hij of zij geen leidende rol mag spelen in dit plan of plots stopt met de chaos te volgen, dan spreekt dit de comedyconventie tegen. We zijn verrast door de zelfbewuste houding van het personage die het genre belachelijk maakt. Eenzelfde techniek kan zelfs worden toegepast in mise-en-scène, camerawerk en montage. Zo zijn we gewend dat in een sitcom de set fel belicht is, brede kadrering (*long-* of *medium-long* shots) wordt gebruikt en niet te snel wordt geknipt. Wordt deze formatconventie plots verbroken – een sitcom wisselt opeens naar een donkere set, werkt veel met close-ups en een hoog knipritme – worden de formele verwachtingen van de kijker verrassend tegengesproken.

Een laatste onderscheid dat gemaakt zal worden in het humor-theoretisch kader betreft de vormen van humor die men in film kan herkennen. Neale en Krutnik hebben een verdeling gemaakt gebaseerd op verbale en visuele componenten.[36] Verbale humor richt zich enkel op de geschreven en hardop uitgesproken grappen. Visuele humor verwijst naar grappen die niet zonder het beeldend filmmedium kunnen functioneren, de kijker heeft het scherm en verhaalwereld nodig om de grap te kunnen begrijpen. Dit onderzoek bestudeert enkel de visuele grappen, namelijk *comic events* en *gags*.[37] Beide vormen zijn volgens Neale en Krutnik afhankelijk van een *setup* en *payoff* met bijbehorende peripeteia en syllogismen, maar verschillen in functie binnen het verhaal. *Comic events* zijn afhankelijk van narratieve context, het zijn grappen die enkel humoristisch zijn in de desbetreffende vertelling waarbinnen ze zich afspelen.[38] *Comic events* hebben dus een verhalende functie met het doel om het plot op humoristische wijze voort te zetten.[39] *Gags* daarentegen zijn visuele grappen die los van het verhaal functioneren. Het is een komische situatie die in het comedygenre wordt toegepast als een soort pauzemoment in het plot. *Gags* onderbreken juist de narratieve flow, de grappen zouden in een andere film even effectief kunnen werken.[40]

---

[35] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 35.
[36] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 43-44
[37] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 44, 51.
[38] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 44.
[39] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 45.
[40] Neale & Krutnik, *Popular Film and Television Comedy*, 51-53.

Montagetechnieken

Nu de opbouw, climax en context van de grap in film is besproken, wordt nu aandacht besteed aan de rol die montage kan vervullen in het ontstaan van humor. Zoals men hierboven kon zien, is voor de opbouw van een grap informatiedistributie belangrijk. De kijker kan voorbereid worden op de *comic surprise* doordat er kennis wordt gedeeld of juist wordt achtergehouden.

David Bordwell en Kristin Thompson beargumenteren dat, aangezien de toeschouwer altijd interacteert met de film, (montage)patronen de kijker zullen aansporen tot interpreteren.[41] De kijker verwacht dat een herkenbaar motief zal worden gevolgd door een bijpassende handeling of gebeurtenis (een *eyeline match-cut* van een gespannen personage naar een geweer suggereert de komst van een *shoot-out*).[42] Echter, zoals het blijkt in de logica van humor worden deze verwachtingen regelmatig tegengesproken, vooral door de manier waarop informatie wordt geordend en gedistribueerd naar de kijker. In het post-productieproces wordt uiteindelijk grotendeels met montage bepaald hoe, hoeveel en in welke volgorde informatie wordt vertoond. Het overkoepelend begrip dat beschrijft hoeveel kennis de vertelling blootgeeft aan de personages en de kijker heet *range of story information.* Bordwell en Thompson vatten het concept samen in de zin: "wie weet wat wanneer?"[43] Met deze vraag in het achterhoofd kan de kijker bepalen met welke informatie hij of zij iedere situatie in het plot kan interpreteren. Een filmmaker kan manipuleren of de kijker alwetend een scène verwerkt, of wellicht met zo min mogelijk informatie een moment moet ontcijferen.[44] Bijvoorbeeld: een man loopt over straat en er ligt een bananenschil op zijn pad. Kiest de filmmaker ervoor om enkel langzaam in te zoomen op de schil, dan wacht men in spanning af wie er straks onderuit zal gaan. Ziet men alleen een close-up van de onoplettende man, dan kan zijn val het publiek verrassen.

Montage hoeft niet enkel te fungeren als middel om informatie naadloos aaneen te rijgen. Bordwell en Thompson spreken volgens Orpen vooral over de connectieve aspecten van montage. Zij merkt op dat de expressieve kanten van montage door zowel maker als analyticus vaak over het hoofd worden gezien.[45] Orpen wil de aandachtige kijker (en lezer) helpen herinneren dat emoties doelbewust worden uitgelokt door montage, en dat een sequentie van beelden sterk kan resoneren met onze drang om zaken aan elkaar te verbinden en te reageren. Volgens Orpen is dit het meest duidelijk als een maker durft af te wijken van de puur connectieve montagenorm om de kijker geïnteresseerd te houden,

---

[41] David Bordwell & Kirstin Thompson, *Film Art: An Introduction*, Tiende druk, McGraw-Hill (New York: 2013), 72-73.
[42] Bordwell & Thompson, *Film Art,* 77-79.
[43] Bordwell & Thompson, *Film Art,* 88.
[44] Bordwell & Thompson, *Film Art,* 89.
[45] Valerie Orpen, *Film Editing: The Art of the Expressive*, Wallflower (London: 2003),2-4, 10.

en in plaats daarvan e*xpressive editing* inzet.[46] Orpen stelt dat de meest effectieve montage zich moet verplaatsen van het onzichtbare naar het zichtbare; montage zal met ritme, timing en motieven moeten opvallen.[47] Daarbij is *expressive editing* het beste contextueel te definiëren, montage is bijna onmogelijk te isoleren van mise-en-scène, cinematografie en performance.[48] Montage zou een leidende rol kunnen spelen in de comedyfilm om de overdracht van humor – het communiceren van het syllogisme en de tegenstrijdige redeneringen – te ondersteunen. Met het begrip *expressive editing* kan aldus worden omschreven hoe een auteur zo creatief mogelijk te werk kan gaan in het behalen van het emotionele (mogelijk komische) doel van de sequentie.

Ken Dancyger bespreekt montage vanuit een vaktechnisch perspectief en stelt dat de regisseur altijd de taak heeft om al tijdens (pre)productie montage in gedachte te combineren met andere esthetische keuzes op de set. De editor is vervolgens verantwoordelijk om de betekenis en emotie, die als het ware 'verborgen' liggen in het ruwe materiaal, bloot te leggen en vorm te geven.[49] Een van de montagedoelen die Dancyger in zijn werk onderscheidt, kan men het sterkst met de creatie van humor associëren: *dramatic emphasis*.[50]

Door montage kan een filmmaker dramatische nadruk leggen op momenten waarop cruciale betekenisoverdracht het sterkst moet doordringen tot de kijker. Dancyger heeft de methoden van accentueren onderverdeeld in vier technieken: de *close-up, dynamic montage, juxtaposition* en *pace.*[51] Een *close-up* is een bekend middel om de aandacht van de kijker te sturen en een object, gezicht of stukje informatie een grotere impact of rol te geven. *Dynamic montage* dient eenzelfde doel - de nadruk leggen op cruciale informatie en belangrijke momenten - maar is een iets ingewikkelder begrip. De 'dynamiek' in *dynamic montage* verwijst niet zozeer naar de snelheid van montage, maar in hoeverre de filmmaker bereid is een grotere hoeveelheid informatie te verschaffen.[52] In korte duur kan een montagesequentie tijd en ruimte effectief samenvatten. Een goed voorbeeld is het werken met tijdsverdichting in het tonen van de ochtendroutine van een drukke zakenman, *dynamic montage* legt nadruk op zijn haastige en vele ochtendrituelen. *Juxtaposition* is een techniek die met tegenstrijdige beelden de emotionele lading van een scène zal benadrukken. Volgens Dancyger toont de montage visueel conflict, het grote

---

[46] Orpen, *Film Editing*, 9-11.
[47] Orpen, *Film Editing,* 117.
[48] Orpen, *Film Editing*, 17, 115.
[49] Ken Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*, 5e editie, Elsevier (Oxford: 2011), XXI-XXII.
[50] Andere montagedoelen die een editor volgens Dancyger altijd in het achterhoofd houdt zijn *Narrative, Subtext* en *Aesthetic.* Vanwege ruimtetekort en minder sterk verband met humorcreatie heb ik deze doelen buiten beschouwing gelaten.
[51] Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing*, 255.
[52] Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing*, 258-260, 265.

(plotse) verschil in shots kan men schokken of verrassen.[53] Het laatste begrip, *pace,* doelt op het tempo van het montagewerk in een scène of sequentie. Snel geknipte scènes vallen op doordat de kijker een gevoel krijgt van opbouw en spanning, vaak gevolgd door een climax. *Pace* verwijst eveneens naar ritme. Het metrum waarin we shots krijgen voorgeschoteld kan al associaties dragen, ritmische montage – op de maat van de soundtrack of actie – suggereert bijvoorbeeld harmonie en eendracht.[54] Een extreem snelle montage met veel sprongen in continuïteit kan daarentegen een gevoel van onrust overdragen, een gefragmenteerde sequentie ruilt een geleidelijke spanningsopbouw in voor opwindende chaos.[55] De begrippen van *dramatic emphasis* zullen in het analysegedeelte waardevol blijken in het kenmerken van de opbouw, verrassing, en emotioneel effect van humor dat montage heeft kunnen ondersteunen.

Methode

In het theoretisch kader zijn de volgende deelvragen beantwoord: "Hoe worden de basisprincipes van humor gedefinieerd?" en "Welke montagetechnieken en -patronen kunnen gekoppeld worden met humortheorie?" De grappen in THE WORLD'S END kunnen nu ontleed worden met behulp van een filmanalyse, eigen bevindingen zullen gekoppeld worden aan de theorie over humor en montage. Ik zal mijn aanpak verder vormgeven naar het neoformalisme.

De aanpak en begrippen uit het neoformalisme sluiten goed aan bij het onderzoek naar humormontage. Thompson beschrijft de methode als volgt: het definiëren van de functie van een filmmiddel in het sturen van de emoties en reacties van de kijker.[56] Thompson haalt *defamiliarization* aan als een centraal begrip in de onderzoekstraditie. Dit concept verwijst naar het doel van de filmmaker om zijn of haar publiek met (originele) vertelmethoden continu betrokken te houden.[57] *Defamiliarization* komt ook ter sprake in humorcreatie, de vertelling kan met het opvallend gebruik van bepaalde stijlmiddelen de kijker komisch verrassen. In dit onderzoek staat montage centraal als een van de vele stijlmiddelen die humor kan uitlokken. Ik zal enkele neoformalistische uitgangspunten

[53] Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing*, 260, 265-266.
[54] Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing*, 193-194.
[55] Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing*, 260-261, 266.
[56] Kirstin Thompson, *Breaking the Glass Armor*, Princeton University Press (Princeton: 1988), 4-18.
[57] Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 44-52.

toepassen in het ontleden van de grappen in THE WORLD'S END, met name in het definiëren van de functie en het *defamiliarizing* -effect van montage in humorcreatie.

In de analyse zal met name gekeken worden naar de rol van montage in het tegenspreken van verwachtingen, het opbouwen van een komische spanningsboog en het leggen van nadruk op humoristische hoogtepunten. De volgende toegespitste bijvragen zullen helpen in het stapsgewijs analyseren van een brede selectie *gags* en *comic events* in THE WORLD'S END:

"In hoeverre scheppen de montagepatronen in THE WORLD'S END formele en/of sociale verwachtingen?"

"Welke rol speelt informatiedistributie middels montage in THE WORLD'S END in de *setup* en *payoff* van *comic events* en *gags*?"

"Hoe bevorderen montagetechnieken in THE WORLD'S END het ontstaan van *dramatic emphasis* in *comic events* en *gags*?

Ik heb de selectie van grappen gebaseerd op momenten waarin opvallende montagekeuzes leidend waren in de opbouw of climax van een komische situatie. Momenten waarin montage zich begeeft naar de voorgrond, dus niet langer omwille van de continuïteit 'onzichtbaar' blijft, gaan vaak gepaard met tijdsverdichting. In deze sequenties maken het verhoogde knipritme, de tijdsprongen en dynamische cinematografie dat montage de aandacht naar zichzelf trekt. Het is van belang dat montage niet enkel connectief, maar ook expressief wordt ingezet in de humoristische momenten. Dat wil zeggen dat montagetechnieken de *setup* of *payoff* extra nadruk geven of van belang zijn om de grap te begrijpen. Eveneens kan het uitstel (of het bewust verbergen) van montage opvallen, de keuze om niet te knippen heeft eveneens invloed op het komisch effect. Met deze criteria kan de selectie worden teruggebracht tot negen *gags* en *comic events* (zie bijlage 2) die een breed overzicht zullen presenteren van zo veel mogelijk film-specifieke humortheorie en bijpassende montagetechnieken.

Nu is bepaald welke bijvragen beantwoord zullen worden binnen een afgebakende selectie grappen, kan ik verder uitweiden over de hulpmiddelen die de analyse zullen bijstaan. Barry Salt spoort analytici aan om vage uitspraken over montage en cinematografie te voorkomen door een *statistical style analysis* uit te voeren.[58] Dat betekent dat een onderzoek inhoudelijkere conclusies kan trekken met behulp van geschematiseerde shotsequenties en het objectief kwantificeren van elementen zoals

[58] Barry Salt, *Film Style & Technology: History & Analysis*, 2e editie, Starword (London, 1992), 162-164.

duur, camerabeweging, geluid en kader.[59] Zo zal in dit onderzoek aan de hand van verschillende bijlages, ieder voorzien van een eigen toelichting, montage en humor beter in kaart kunnen worden gebracht.

In bijlage 1 staat mijn Cinemetrics-meting van de film: een schematische weergave van de duur van elk shot. Met deze online-tool heb ik het tempo en ritme van de montage over de gehele film kunnen vastleggen.[60] In bijlage 2 staan alle afzonderlijke *gags* en *comic events* genoteerd. Dit schema geeft een duidelijk overzicht in de hoeveelheid en verhouding qua visuele grappen die Wright in de film heeft kunnen verwerken. Met behulp van dit schema kan ik overzichtelijk verwijzen naar bepaalde scènes en grappen die besproken worden in de analyse.[61] In bijlages 3 t/m 5 staan de benodigde protocollen voor de gekozen grappen waarin shot voor shot verschillende elementen staan beschreven. Aangezien deze schema's vooral montage en cinematografie detailleren, zijn de bijlages geschikte hulpmiddelen om exact te kunnen duiden welke (post)productie keuzes en middelen bijdragen aan de humor van THE WORLD'S END.[62] Wanneer mise-en-scène of performance – in samenwerking met montage – toelichting vereist, zal worden verwezen naar screenshots en afbeeldingen.

[59] Barry Salt, "A chapter from Barry Salt's new book Moving Into Pictures" op *Cinemetrics*, laatst geraadpleegd op: 25-01-2020, http://www.cinemetrics.lv/salt.php.

[60] Zie bijlage 1.
[61] Zie bijlage 2.
[62] Zie bijlages 3 t/m 5.

Analyse

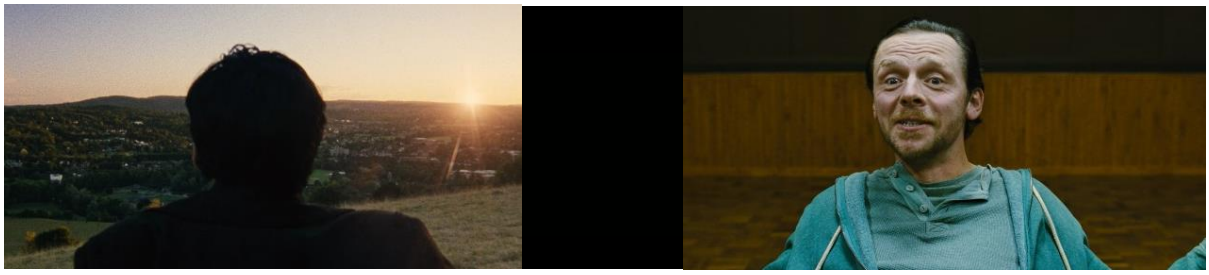
Afbeelding 1: De rebelse en energieke vriendengroep uit de introductie over Gary's jeugd

I. "Het Betere Leven" en "De Bel-Monoloog"

Om te onderzoeken hoe de narratieve vorm met behulp van dynamische montage, *juxtaposition* en een gelimiteerde *range of story information* formele verwachtingen tegenspreekt, analyseer ik het *comic event* "Het Betere Leven" en de *gag* "De Bel-Monoloog".[63]

THE WORLD'S END begint met "Het Betere Leven", een montagesequentie van ruim drie minuten over de rumoerige en avontuurlijke jeugd van Gary en zijn vrienden (zie afb. 1). De hoofdpersonages worden geïntroduceerd in de sequentie over de mislukte kroegentocht in de 'high school'-jaren van de vriendengroep. Hoewel Gary toentertijd de laatste pub niet heeft gehaald, noemt hij het einde van de tocht het hoogtepunt in zijn leven: "Knowing in my heart, life would never feel this good again."[64] Het laatste shot van de kroegentocht waarin een jonge Gary kijkt naar een idyllische zonsopgang wordt plots zwart, de uitgeputte dronken vrienden lijken een 'letterlijke' black-out te hebben. In het volgende shot maakt Gary in een praatcirkel in een kliniek de cynische opmerking: "And you know what, it never did."[65] Evenals het personage Gary, wordt de kijker plots gerukt uit een perfecte jeugdige wereld naar een deprimerende volwassen realiteit (zie afb. 2).

[63] Zie Bijlage 2.
[64] *The World's End*, DVD, 00:03:08.
[65] *The World's End*, DVD, 00:03:15.



Afbeelding 2: De driedelige shot voor shot -overgang van verleden naar heden

Het derde shot in afbeelding 2 is te bestempelen als de peripeteia van de grap, we worden overvallen door de plotse verplaatsing in tijd en ruimte. Na dit moment van *surprise* vormt de kijker onbewust twee redeneringen in het volgende syllogisme:

A) Een gelukkige jeugd is een goede basis voor een gelukkig leven

B) Gary had een gelukkige jeugd

C) Gary leidt geen gelukkig leven; wat ik zie is onwaarschijnlijk

A) Een jeugd vol alcoholconsumptie leidt tot een ongelukkig leven in een afkickkliniek

B) Gary heeft veel alcohol gebruikt in zijn jeugd

C) Gary leidt een ongelukkig leven in een afkickkliniek; wat ik zie is waarschijnlijk

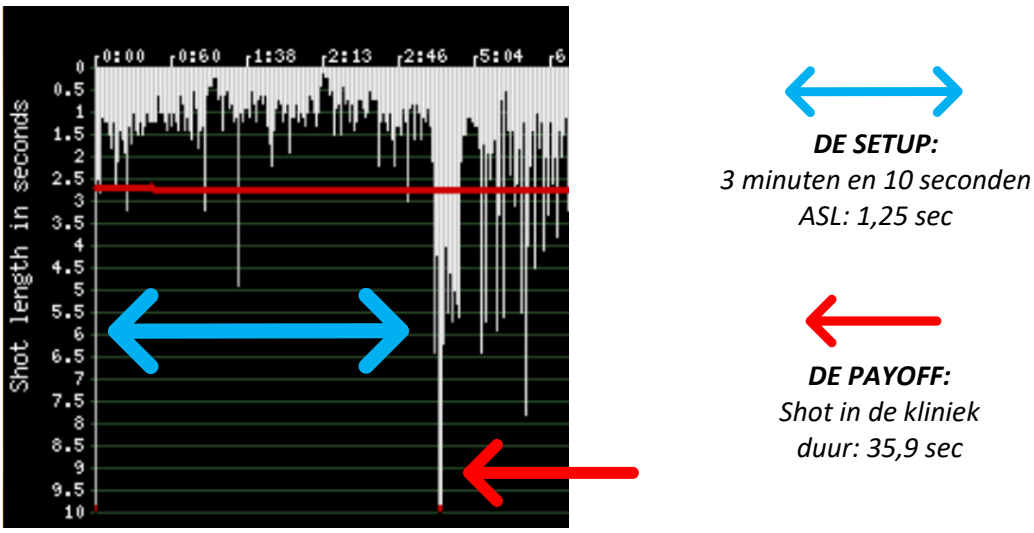
De tweede redenering lijkt in eerste instantie belachelijk, maar Gary's cynische "It never did" overtuigt de kijker dat deze conclusie toch waarschijnlijk is. De aanleg van jonge Gary om te drinken en rebelleren maakt het plotse contrast tussen de gelukkige en de deprimerende wereld des te geloofwaardiger. Humor ontstaat uit de tegenspraak dat Gary, ondanks zijn plezierige jeugd, daadwerkelijk nooit gelukkiger is geworden. Deze grap is het beste te ontleden en analyseren in drie delen: de *setup,* het moment van *suspense* en de uiteindelijke *payoff*. De *setup* is de montagesequentie over Gary's jeugd. Het moment van *suspense* is de black-out door het knippen naar zwart en de *payoff* verwijst naar de peripeteia in de kliniek. In de volgende alinea's zal ik uiteenzetten welke rol montage speelt ieder deel in het tegenspreken van verwachtingen en het opbouwen naar de *surprise.*

De eerste kroegentocht wordt in de *setup* begeleid door een enthousiast-klinkende voice-over van Gary, die wordt ondersteund door uptempo muziek. De introductieshots van alle vrienden hebben felle graffiti-titels en de kroegentocht wordt kleurrijk gevisualiseerd met een animatie (zie afb. 3).[66] In de montage is ook een 16mm filter gebruikt. Deze post-productie toevoegingen zetten de toon van Gary's jeugd, ze vertalen het gevoel van nostalgie en avontuur naar de kijker.

[66] *The World's End*, DVD, 00:00:25 – 00:00:30

Afbeelding 3: De graffiti-titels van de vrienden en de kleurrijke kroegentocht animatie

Dynamic montage legt in deze sequentie eveneens nadruk in het overbrengen van momenten van sensatie in Gary's gelukkige jeugd. Een enorm snel knipritme en een grote afwisseling in camerahoeken en kadrering accentueert het enthousiasme waarmee de jongens de kroegentocht toentertijd beleefden. De Cinemetrics-meting laat zien hoe vlot de *setup* is in haar ritme (zie afb. 4). De schematische weergave toont een uitgerekte spanningsboog bestaande uit korte shots (blauwe pijlen), die in *juxtaposition* staan met de twee lange shots in de kliniek (rode pijl).[67] De verwachting die de narratieve vorm en de montage in de *setup* opwekken, is er een van energie, geluk en hoop.



Afbeelding 4: De Cinemetrics-meting van de setup *en* payoff *in "Het Betere Leven"*

Na deze dynamische en optimistische opbouw, volgt de 'cut to black'. Door het zwarte shot kan de kijker zich niet meer gronden in tijd of ruimte. Gary laatste statement over zijn gelukkige jeugd laat de toeschouwer in twijfel. Het zwarte beeld creëert het moment van *suspense:* is Gary bewusteloos geraakt door zijn drankgebruik? Het beeld blijkt uiteindelijk geen black-out te zijn, maar fungeert eerder als overgang om vervolgens de verwachtingen uit de *setup* tegen te spreken.

[67] Zie Bijlage 1.

Zodra men in de praatgroep ziet wat er van Gary is overgebleven, realiseert de kijker hoeveel de twee werelden met elkaar botsen: de lange shots in de kliniek zijn minder kleurverzadigd, hebben geen 16mm filmfilter en missen muziek (zie afb. 2). Eveneens is er een tegenstelling in de overgang qua mise-en-scène. In beide shots is Gary gecentreerd. Echter, de jonge Gary zit buiten en kijkt hoopvol de verte in met zijn rug naar de camera, terwijl de oude Gary binnen in een gymzaaltje zit en onrustig, frontaal de camera inkijkt. De *payoff* is eveneens het moment waarop de kijker beseft te zijn misleid door de informatiedistributie en verteller. De *range of story information* suggereerde dat kennis kwam vanuit het perspectief van Gary, zijn monoloog dreunt continu gedurende de *setup*. Pas in de kliniek komt de kijker erachter dat de locatie, leeftijd en situatie waarin de verteller zich bevindt doelbewust in de montagesequentie verborgen is gehouden. Dit maakt dat de toeschouwer met leedvermaak toekijkt hoe een hulpeloze oude Gary nog altijd is blijven steken in het idyllische verleden. De tegenstelling die de montage creëert tussen heden en verleden draagt bij aan de narratieve vorm. Dit *comic event* maakt dat Gary vastberaden is om de kroegentocht en zijn nostalgische gevoelens te willen herbeleven.

Een tweede grap, "De Bel-Monoloog", kan verder toelichten hoe narratieve structuur samenwerkt met montage om verwachtingen tegen te spreken, ditmaal in de vorm van een *gag*. In het dorpshotel houdt Gary een uitgebreide monoloog over zijn vulgaire drankplannen voor de avond, wat een deftige receptioniste ontregelt (zie afb. 5). In eerste instantie ervaart de kijker deze situatie als humoristisch door Gary's absurde gedrag. De sociale verwachting 'bij de receptie van een degelijk dorpshotel gedraagt men zich netjes en respectvol' is Gary volledig onbekend. Echter, als we kijken naar het verband tussen narratieve vorm en performance, cinematografie en montage, blijkt dat formele verwachtingen leidend zijn in het creëren van een komische climax.

Afbeelding 5: Het einde van Gary's monoloog en de reactie van de receptioniste, shot #8 en #9

Met behulp van het analyseprotocol zien we dat Wright, in tegenstelling tot "Het Betere Leven", dit keer met een minimaal aantal shots formele verwachtingen opbouwt en tegenspreekt.[68] In het eerste shot van afbeelding 5 schept Gary op over zijn plannen. Door

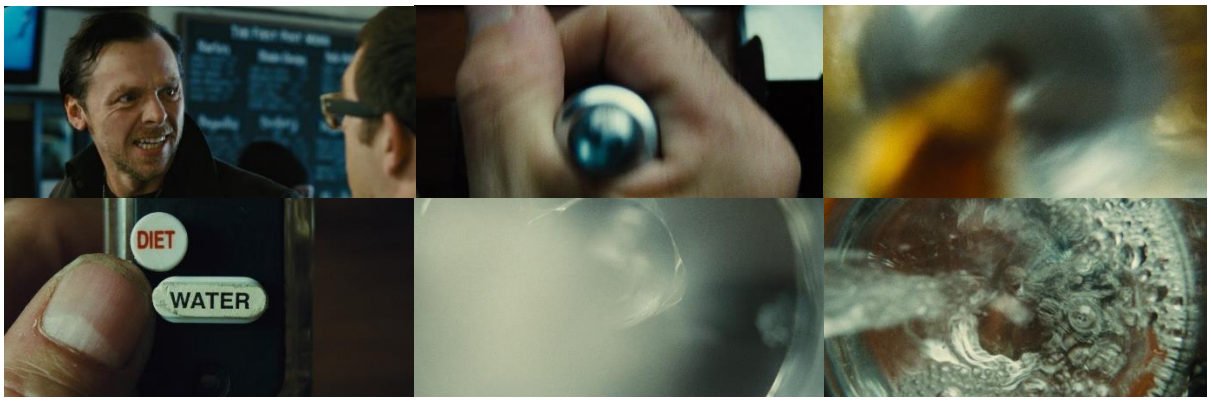
[68] Zie Bijlage 3.

zijn performance – enthousiaste gebaren en een uitgebreide monoloog – moet blijken hoe grandioos de kroegentocht moet worden. Dit opwekken van een 'epische sfeer' wordt ondersteund door de montage: het 28 seconden aanhouden van het eerste shot legt nadruk op Gary's woorden (shot #8). Een langzame *push,* een opzwellende soundtrack en het continu klinken van de receptionist-bel (shot #6) accentueert het enthousiasme van Gary en de indrukwekkende lengte van zijn speech. De kijker wordt vervolgens verrast door het abrupt stoppen van de muziek, het belgeluid en camerabeweging. In een enkele seconde communiceert een statische uitdrukking van de receptioniste complete verbazing, verwarring en shock (shot #9). Het gebruik van een *close-up* maakt dat het korte shot haar reactie nog eens uitvergroot. Zowel narratieve structuur als montage creëren de formele verwachting van enthousiasme over een grootse kroegentocht. De reactie van de receptioniste communiceert het tegenovergestelde: Gary's kroegentocht is een onbegrijpelijk en belachelijk plan.

II. "Bier en Water"

De volgende twee grappen illustreren hoe met montage formele verwachtingen, met betrekking tot voorkennis over het film- en comedyformat, worden tegengesproken. Eveneens representeren de terugkerende "Bier en Water" *gags* hoe Wright het herhalen van shots combineert met opvallende cinematografie om nadruk te leggen op zijn opvallende visuele humorsequenties.[69]

Wanneer de vriendengroep in de eerste pub arriveert, bestelt Gary direct vijf biertjes. Echter, hij wordt onderbroken door Andy, die vastberaden is nuchter te blijven. Een snelle *push* en Gary's verontwaardigde en overdreven "What?!" dienen als het startsein voor de *gag* (shot #59).[70] In de opeenvolgende montagesequentie begint de barman in een enorm rap tempo het bier te tappen (shot #60 t/m #67).



Afbeelding 6:
Boven: Setup*, Shot #59 en Shot #60 t/m #67 - Onder:* Payoff*, Shot #68 t/m #70*

[69] Zie Bijlage 2.
[70] Zie Bijlage 3.

Zoals te zien is in afbeelding 6 en het analyseprotocol, suggereert de herhaling van shots in de *setup* – viermaal wordt de tap naar beneden gehaald en loopt het bier in het glas – dat voor iedereen biertjes worden getapt. Met Andy's verklaring om nuchter te blijven in het achterhoofd, zal de kijker al betwijfelen of er daadwerkelijk vijf biertjes worden ingeschonken. Het dramatische bier-tap patroon wordt vervolgens inderdaad doorbroken met een 'minder spectaculaire' *payoff:* een glas water (shot #68 t/m #70). Welke sociale connotaties leiden tot humor en welke formele verwachtingen worden tegengesproken met montage om het komisch effect te vergroten, wordt in de volgende alinea's besproken.

De sociale verwachting die de beslissing van Andy en de uitkomst van de sequentie tegenspreekt luidt als volgt: 'op een kroegentocht drinkt men bier'. Dit gegeven was al bevestigd in de eerder besproken introductie van de film. De jonge vrienden, waaronder een 'minder verstandige' Andy, associëren de tocht vanzelfsprekend met alcoholconsumptie. Het feit dat Andy zichzelf heeft gedisciplineerd, in tegenstelling tot Gary, probeert Wright zo absurdistisch en verrassend mogelijk te communiceren. Zo wordt Andy's onverwachte komische beslissing uitvergroot door Gary's performance (zie shot #59) en spottend commentaar: "I don't believe this, a man of your legendary prowess drinking fucking rain."[71]

De formele verwachtingen die de sequentie tegenspreekt, heeft betrekking op de voorkennis van de kijker wat betreft montage. In de meeste films vindt tijdsverdichting en een *dynamic montage* enkel plaats wanneer meerdere belangrijke handelingen of grote plot-ontwikkelingen moeten worden samengevat. Wright wijkt af van deze norm, zelfs alledaagse taken (het tappen van bier) krijgen *dramatic emphasis* en komische nadruk met een montagesequentie. Amanda McQueen – een van de academici die Wright's werk analyseert op (geluids)montage – karakteriseert zijn stijl in dit soort sequenties het met de term *impact-aesthetic*. [72] Montage mag in extreme mate opvallen en kan daardoor juist de betekenisoverdracht van het moment versterken. Elementen van *impact-aesthetic* zien we terug in de extreme *close-ups* en het snelle knipritme van de sequentie (shot #60 t/m #70).[73] Deze overdreven visualisatie accentueert het contrast tussen de keuze uit bier of water. Qua geluidsmontage voegt Wright extra drama toe aan het tappen met toevoegingen zoals luid klotsend bier en een opzwellende soundtrack, terwijl Andy's afwijkende keus wordt benadrukt door zachtjes stromend water een simpele 'klik' van de knop (zie afb. 6). Een laatste manier waarop Wright zijn snelle overdreven (en expressieve) montagestijl wil laten opvallen, is door simpelweg de grap te herhalen. In de tweede pub zien we de barman dezelfde *gag* uithalen, gepaard met dezelfde opvallende cinematografie. In de zesde pub wordt de kijker wederom verrast, ditmaal tapt de barman

[71] *The World's End*, DVD, 00:23:02.
[72] McQueen, "'Bring the Noise!'," 149-152.
[73] Zie Bijlage 3.

vijf biertjes.[74] Het terugkeren van de *impact-aesthetic* montagesequenties spreekt formele conventies van het filmformat tegen, men verwacht niet dat exact dezelfde sequenties voor dezelfde grappen worden gebruikt. Wright maakt het drinken van water belachelijk in de eerste twee "Bier en Water" sequenties, maar verrast ons in de derde. Andy is bezweken onder de druk, hij drinkt nu plotseling wel bier.

III. "The Next Whiskey Bar"

Het *comic event* "The Next Whiskey Bar" is een goed voorbeeld van hoe Wright met behulp van *pace* en geluidsmontage speelt met de conventies van de videoclip en het thriller-genre. Echter, voordat dit *event* wordt onderzocht, moet eerst kort worden gekeken naar de *setup* en informatievoorziening in een eerdere sequentie: "Blanks in Vermomming".[75]

Om van het dorpshotel naar de eerste pub te komen, loopt de vriendengroep door de straten van hun oude woonplek. Met een uptempo soundtrack en *slowmotion* shots van de vrienden en onbekende inwoners, lijkt de sequentie de kijker simpelweg te willen entertainen tussen de twee locaties (shots #10 t/m #34). Het muzikale intermezzo fungeert dus als introductie voor de setting van Newton Haven. Een oplettende kijker zal wellicht meer ontdekken in de sequentie. De inwoners van het dorpje kijken de vriendengroep nogal kil en emotieloos aan (zie afb. 7). Sommige van deze shots worden zelfs benadrukt door een dreigend hoog soundeffect (shot #21 t/m #22). De dorpelingen zijn uiteraard zogeheten 'blanks', oftewel robots in mensen-vermomming: een belangrijk detail dat Wright bewust verborgen houdt. In eerste instantie zal het door de vreemde afkeer die de dorpelingen uitstralen lijken alsof de volwassen vrienden het dorpsleven zijn ontgroeid. Dit eerste muzikale intermezzo dient als aanloop naar de tweede, door zogenaamd 'relatief onbelangrijke' expositie te tonen over het dorp en haar bewoners. Deze sequentie staat als een soort *setup* – door het verhullen en hinten van informatie – in contrast met "The Next Whiskey Bar", waar hetzelfde dorp en volk plots een compleet andere sfeer creëren.

Afbeelding 7: De kille blikken van de inwoners van Newton Haven, shot #19 en #21

[74] Zie Bijlage 2.
[75] Zie Bijlage 2.

In "The Next Whiskey Bar" maken de vrienden eenzelfde tocht door het dorp op zoek naar de volgende pub, maar ditmaal weten ze dat de 'blanks' hen opjagen. Ondertussen speelt de muziek de hoofdrol in het zetten van de onheilspellende toon, een komische en toepasselijke songtekst licht toe: "For if we don't find the next whiskey bar, I'll tell you we must die."[76] Zo krijgt het toekijken van de dorpelingen, vergeleken met "Blanks in Vermomming", een hele andere connotatie (zie afb. 8). In die *setup* wekte de narratieve vorm de formele verwachting dat de vrienden veilig waren en het dorp wellicht waren vervreemd. In werkelijkheid werd de vriendengroep al langer bespioneert. Wanneer ze dit in de scène voor "The Next Whiskey Bar" ontdekken, bedenkt de vriendengroep een plan dat de sociale verwachting van de kijker tegenspreekt. In plaats van te vluchten, beslissen ze om de kroegentocht voort te zetten. De kijker wordt verrast door de volgende redenering: om geen argwaan te wekken blijven de vrienden drinken in de pubs van het vijandige Newton Haven. In eerste instantie lijkt deze conclusie ongeloofwaardig. Echter, de redenering lijkt toch waarschijnlijk in de comedycontext: absurdisme stuwt regelmatig het plot juist voort. Zo ook in dit geval, aangezien de dronken vrienden steeds onverantwoordelijker worden. In de *setup,* "Blanks in Vermomming", is opgebouwd hoe zelfverzekerd, veilig en volwassen de vrienden zich door het dorp bewegen. De *payoff,* "The Next Whiskey Bar", verrast de kijker door te tonen hoe het ludieke, onveilige en onverstandige gedrag van de vrienden humor creëert. In het volgende deel analyseer ik hoe muziek, performance en montage bijdragen aan dit komisch effect.

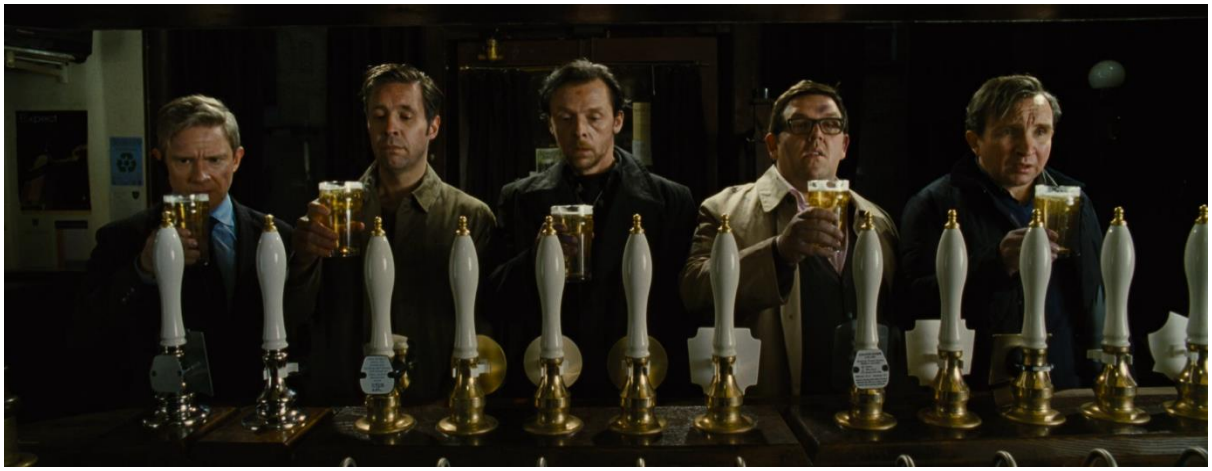
Afbeelding 8: Dezelfde blikken krijgen een andere connotatie, shot #9 en #11

Pace (met betrekking tot ritme) is het belangrijkste begrip in deze scène, omdat het *dramatic emphasis* creëert en zo het komische effect vergoot. Het matchen van muziek en performance valt direct op. Niet alleen de vriendengroep, maar ook alle 'blanks' lopen op de maat. Zelfs de meeste handelingen - het stoppen met lopen en het draaien om te kijken – die de vrienden en 'blanks' uitvoeren, zijn ritmisch. Deze ritmische performance zorgt dat de 'blanks' nog meer als een dreigende eenheid overkomen, waardoor het

[76] Zie bijlage 4.

zogenaamd 'onopvallend wandelen op de maat' van de vrienden nog komischer en hulpelozer lijkt. Uiteraard is het idee dat personages in de film de maat voelen van non-diegetische muziek al absurd. Het plaatsen van een videoclip in een fictiefilm spreekt eveneens formele verwachtingen tegen. Performance en muziekmontage werken dus samen om een eerste indruk te geven van het ludieke gedrag van de vrienden.

Pace speelt ook een rol in de cinematografie, omdat bijna elke 'cut' en camerabeweging plaatsvindt op een beat van de soundtrack. Met deze ritmische montage heeft Wright een spanningsboog binnen de sequentie vormgegeven. Op straat duren de shots gemiddeld 3 seconden. Deze veelal *(medium- of extreme-) longshots* geven in combinatie met een aantal *dolly-, push* en *tracking*bewegingen het gevoel dat de vriendengroep wordt bekeken (shots #1 t/m #18, #32 t/m #34).[77] De shots in de pub bouwen de spanning verder op. De korte ritmische *medium* en *close-up* shots en een continu dichterbij kruipende camera geven de kijker een claustrofobisch gevoel (shots #19 t/m #30). Deze cinematografie- en montagetechnieken zijn eerder kenmerkend voor een thriller. Neale en Krutnik benadrukken hoe symbiotisch comedy kan zijn en zich kan hechten aan bijna ieder ander genre.[78] Zo speelt Wright in "The Next Whiskey Bar" met de conventies en clichés van de thriller. De dodelijke dreiging wordt door zowel cinematografie (de ritmische *push* en *close-up*), de donkere mise-en-scène en emotieloze performance van de 'blanks' bevestigd. Hetgeen wat nog altijd de meeste nadruk legt op de absurde comedy, is de ludieke ritmische performance van de vrienden. Het laatste shot in de bar, waarin de dronken vriendengroep boerend op de maat de bar uit stommelen (shot #31), maakt dat de kijker de thriller-dreiging al niet meer te serieus neemt (zie afb. 9). Het ritmische idiote gedrag en de uptempo muziek maken in dit moment duidelijk dat THE WORLD'S END niet te veel wil neigen naar het thrillergevoel, maar wel elementen van het genre durft te lenen om ze vervolgens belachelijk te maken.



Afbeelding 9: De vrienden drinken, spreken, boeren en stommelen op het ritme, shot #31

[77] Zie Bijlage 4.
[78] N&K, 18.

IV. De Vechtsequentie

In dit laatste analysedeel zal ik onderzoeken hoe Wright humoristische momenten in een vechtsequentie verwerkt door het uitstellen en het verbergen van 'cuts'. Van de twee langere vechtscènes, bevinden de meest opvallende montagekeuzes zich met name in "Vechtsequentie 1".[79] In de vierde pub confronteren de vrienden vijf 'blanks': het zijn de sinistere jongeren uit "Blanks in Vermomming".[80] In deze scène werken een strakke actie-choreografie en humoristische performances samen om twee *gags* te vormen.

De situatie in "Vechtsequentie 1" is op zichzelf al een tegenspraak van een sociale verwachting qua knokpartijen in kroegen: vijf mannen van middelbare leeftijd bevechten vijf pubers in het toilet. Hieruit blijkt al dat de hoofdpersonages ver zijn verwijderd van de typische mannelijke onverslaanbare helden in een actiefilm. De eerste *gag* in dit absurdistische conflict heeft dan ook vooral betrekking op de manier waarop de vrienden worstelen met de 'blanks'. Alleen Andy heeft met zijn rugby-vaardigheden enige ervaring met vechten, de anderen hebben meer moeite om in leven te blijven. Terwijl Andy meerdere 'blanks' wegslaat en als een worstelaar de jongeren werpt en plet, stuntelen Oliver, Steven en Gary als een slapstick trio door de vechtsequentie. Zo zien we hoe Gary wordt gewurgd door een afgerukte arm (shot #10), duikt Oliver uit zijn dure jasje om over de vloer weg te glijden (shot #10) en weet Steven in een poging een 'blank' te grijpen juist zichzelf tegen de grond te werken (shots #13 en #14).

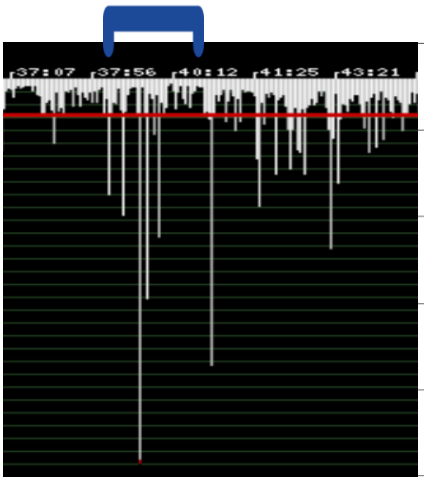
De tweede *gag* heeft te maken met het gedrag van Peter, die direct besluit om zich te verstoppen in een wc-hokje (shot #10).[81] Zijn actie past weliswaar bij zijn onzekere karakter, maar spreekt de formele verwachting tegen dat hoofdpersonages in vechtscènes ook daadwerkelijk horen te vechten. Peters' humoristische lafheid wordt nog eens extra benadrukt door een van zijn eerdere opmerkingen over zijn verleden met pesten: "He forced me to spend entire lessons in a toilet cubicle."[82] Zo focust Wright in eerste instantie niet op de 'spannende actie' van de rest, die vecht voor hun leven. Hij toont juist Peter direct aan het begin, kruipend over de vieze vloer, die zich instinctief verstopt voor gevaar.

Met behulp van Cinemetrics en het analyseprotocol kunnen we ontdekken welke invloed montagetechnieken hebben op informatiedistributie en het creëren van het komisch effect van de *gags*. In afbeelding 10 zien we dat – in tegenstelling tot wat men zou verwachten van een chaotische vechtsequentie – de gemiddelde shotlengte van de scène een seconde boven het gemiddelde van de gehele film ligt.[83] Eveneens blijkt uit het protocol dat bijna de helft van de shots gekadreerd zijn als *medium long-* of *longshots* (zie

[79] Zie Bijlage 2.
[80] Zie Bijlage 3.
[81] Zie Bijlage 5.
[82] *The World's End*, DVD, 00:33:15.
[83] Zie Bijlage 1.

afb. 10).[84] Ondanks het dynamische handsfree- camerawerk, zorgen deze langere shots en grotere kadrering voor een overzichtelijker beeld van de performance. Oftewel, de kijker kan het gevecht, de humoristische handelingen en de reacties (gespannen mimiek en kreten van angst of strijdlust) van alle vrienden iets rustiger verwerken.

De Vechtscène:
ASL: 3,8 sec
(Gemiddelde van The World's End: 2,8 sec)



Close- Up	7
Medium Close-up	9
Medium	8
Medium Long	15
Long	5

Afbeelding 10: De Cinemetrics meting en kadrering van "Vechtsequentie 1"

Het uitstel van knippen en het plaatsen van de juiste kadrering per handeling is belangrijk voor de impact van zowel de performance als de grap. Shots zoals #10, #12 en #16 (respectievelijk 39, 20 en 13 seconden lang) geven de eerdergenoemde twee *gags* ruimte om zich helder te ontwikkelen. In deze shots worden een of meerdere 'cuts' verborgen met het dynamische camerawerk of slim geplaatste *wipes*.[85] Toch zal de kijker zelfs in een 'zogenaamd onafgebroken' take een overzichtelijker beeld krijgen van de humoristische acties. Het vluchten van Peter, Andy's behendige worsteltechnieken en de verschillende slapstick momenten zouden minder komisch lijken in korte *(medium)close-ups*. De langere, breder gekadreerde shots tonen juist meer van de komische acties en onhandigheden, aangezien men het hele lichaam of volledige beweging te zien krijgt. Zo neemt Wright zelfs de tijd om informatie te tonen die geen impact heeft op het winnen of verliezen van het gevecht. Niet vecht-gerelateerde momenten, zoals Peter die het wc-hokje snel op 'bezet' draait (shot #10) of Gary die midden in de strijd zoekt naar goedkeuring van Andy (shot #13), accentueren het komische gestuntel van de vrienden. "Vechtsequentie 1" weet met relatief overzichtelijke montage en cinematografie de tekortkomingen van de hoofdpersonages in het gevecht te accentueren. Wright schroomt niet om meer van de lafheid en incompetentie van de verouderde vrienden te laten zien, door met langere en heldere shots de onsuccesvolle pogingen tot winnen te benadrukken.

[84] Zie bijlage 5.
[85] Zie Bijlage 5.

Conclusie

De hoofdvraag van dit onderzoek luidde als volgt: "Welke rol speelt de montage in THE WORLD'S END in het creëren van humor?" Om deze vraag te kunnen beantwoorden, zijn de basisprincipes van humor en bekende montagetechnieken uitgewerkt in het theoretisch kader. Uit het werk van Palmer, Neale en Krutnik is gebleken hoe een grap zich ontwikkelt van *setup,* middels peripeteia en syllogisme, tot *payoff.* Een belangrijk begrip is de *suspense* en *surprise* die veroorzaakt wordt door het tegenspreken van sociale en formele verwachtingen. In het onderzoek naar op humor toepasbare montagetechnieken, blijken *expressive editing,* informatiedistributie, en *dramatic emphasis* het meest opmerkelijk aanwezig in het creëren van een komische spanningsboog en het leggen van nadruk.

In alle besproken *gags* en *comic events* ontstaat humor in eerste instantie door een tegenspraak van sociale verwachtingen in samenwerking met de narratieve structuur. Zo zijn vaak Gary's onzinnige plannen al humoristisch, zoals in "De Bel-Monoloog" en "The Next Whiskey Bar". In "Bier en Water" wordt afgeweken van de conventie dat men tijdens een kroegentocht alleen alcohol drinkt. Soms ontstaat een komische situatie door ludiek gedrag of het plaatsen van een personage in een absurdistische situatie, te zien in "Vechtsequentie 1" en "Het Betere Leven". Ik heb in mijn analyse ontdekt dat montage de narratieve structuur en het acteerwerk benadrukken en daardoor het komisch effect vergroten. Ik heb in de verschillende analysedelen de volgende conclusies kunnen trekken over de functie van (hedendaagse) montage bij het creëren van humor in THE WORLD'S END.

Uit "Het Betere Leven" en "De Bel-Monoloog" blijkt hoe montage een bepaalde sfeer kan oproepen. Met behulp van formele aspecten zoals muziek, camerabeweging, knipritme en kadrering worden verwachtingen opgebouwd vanuit het perspectief van Gary, zijn optimisme en enthousiasme wordt geaccentueerd door montage en cinematografie. Gedurende de *setup* van "Het Betere Leven" en "De Bel-Monoloog" wordt informatie achtergehouden en wacht men in spanning af in welke situatie oude Gary (de verteller) zich begeeft en hoe de receptioniste zal reageren. Beiden grappen maken tijdens de *payoff* gebruik van *juxtaposition* in montage: het bevestigt dat Gary's leven niet zo rooskleurig of grandioos is als de sequenties in eerste instantie doen lijken.

In "Bier en Water" en "The Next Whiskey Bar" wordt, wat montage en genre betreft, gespeeld met de formele verwachtingen van de kijker. Wright's *impact-aesthetic* en ritmemontage leggen extra *dramatic emphasis* op het tegenspreken van clichés en formatconventies. Het alledaags bier tappen wordt dynamisch gefilmd en geknipt, de *gag* keert zelfs onverwachts meerdere malen terug. In "The Next Whiskey Bar" zien we dat montage een belangrijke humoristische balans tussen thriller en comedy in stand kan houden. Ritmemontage accentueert de onverantwoordelijkheid van de vrienden en bouwt een – uiteindelijk 'niet al te serieuze' en daarmee komische – spanning op.

"Vechtsequentie 1" toont aan hoe het uitstel van knippen en overzichtelijke cinematografie humor kan ondersteunen. Deze scène benadrukt hoe belangrijk het is dat men komische handelingen ook duidelijk kan registreren, met name in visuele comedy. Zelfs een zogenaamd chaotische vechtsequentie kan met de juiste verborgen 'cuts' en het gebruik van langere shots en bredere kadrering ruimte maken voor humoristische situaties.

Mijn bevindingen representeren uiteraard maar een kleine selectie van de functies die een enorm breed toepasbaar stijlmiddel als montage kan vertonen binnen humorcreatie. Een toegespitst en afgebakend onderzoek zal altijd tekortschieten op andere vlakken. Aangezien ik omwille van overzichtelijkheid heb gekozen om enkel de basisprincipes van humor te bespreken, mist een groot deel van de nuances in het ontstaan van humor die Palmer, Neale en Krutnik nog uitgebreid bespreken. Hoe meer men over humor en comedy ontdekt, hoe complexer – en wellicht aantrekkelijker – de begrippen zullen lijken voor toekomstig academisch onderzoek. Tevens heb ik in mijn aanpak ontdekt dat ik door toe te spitsen op montage, andere interessante humoraspecten over het hoofd heb gezien. Zo is bijvoorbeeld de maatschappijkritische functie van humor en de positie van het comedygenre in Hollywood (zoals besproken door Mills en Archer) hier buiten beschouwing gebleven.

Op de gebieden van humortheorie, (comedy-)montage en het oeuvre van Wright zijn dus nog vele opties voor vervolgonderzoek. Wellicht dat in de overige titels van de 'Cornetto-trilogie' humormontage zich meer, minder of simpelweg anders voordoet. Om populaire media en het comedygenre beter te begrijpen is het vergelijken van humor uit verschillende tijdperken interessant: hoe verschilt bijvoorbeeld humormontage uit de 20e eeuw met de moderne komische montage? Humor in film is en blijft een complex bouwwerk van vele productiekeuzes, performances en expressieve cinematografie, en zal daardoor zowel toeschouwers als academici oneindig kunnen intrigeren.

Bibliografie

Archer, Neil. *Studying Hot Fuzz.* Columbia University Press, 2015.

Bolton, R. 07-08-2018. "From Mundane to Amazing: The Editing of Hot Fuzz". Op *Scriptophobic*. Laatst geraadpleegd op: 25-01-2020. https://scriptophobic.ca/2018/08/07/from-mundane-to-amazing-the-editing-of-hot-fuzz/.

Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press, 2006.

Bordwell, David & Thompson, Kirstin. *Film Art: An Introduction*. Tiende druk. New York: McGraw-Hill, 2013.

Mills, B. "Studying Comedy." In *The Television Genre Book.* Edited door Toby Miller, John Tulloch en Glen Creeber. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2008.

Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. 5e editie. Oxford: Elsevier, 2011.

Grobar, M. 05-01-2018. "'Baby Driver' Editors Jonathan Amos & Paul Machliss On Edgar Wright's Ultimate Audio-Visual Expression". Op *Deadline.* Laatst geraadpleegd op: 25-01-2020. https://deadline.com/2018/01/baby-driver-sound-editing-jonathan-amos-paul-machliss-interview-edgar-wright-1202230138/.

McQueen, Amanda. "'Bring the Noise!': Sonic Intensified Continuity in the Films of Edgar Wright." In *Music, Sound, and the Moving Image*. Volume 7, Issue 2. Liverpool University Press, 2013.

Neale, Stephen, & Krutnik, Frank. *Popular Film and Television Comedy*. Popular Fictions Series. London: Routledge, 1990.

Orpen, Valerie. *Film Editing: The Art of the Expressive.* London: Wallflower, 2003.

Palmer, Jerry. *The Logic of the Absurd: On Film and Television Comedy*. BFI, 1987.

Renée, V. 28-05-2014. "What Do Edgar Wright's Films Teach Us About Comedy? Use Cinematography!". Op *No Film School.* Laatst geraadpleegd op: 25-01-2020. https://nofilmschool.com/2014/05/edgar-wright-physical-comedy-using-cinematography.

Salt, Barry. *Film Style & Technology: History & Analysis*. 2nd editie. London: Starword, 1992.

Salt, B. "A chapter from Barry Salt's new book Moving Into Pictures". Op *Cinemetrics*. Laatst geraadpleegd op: 25-01-2020, http://www.cinemetrics.lv/salt.php.

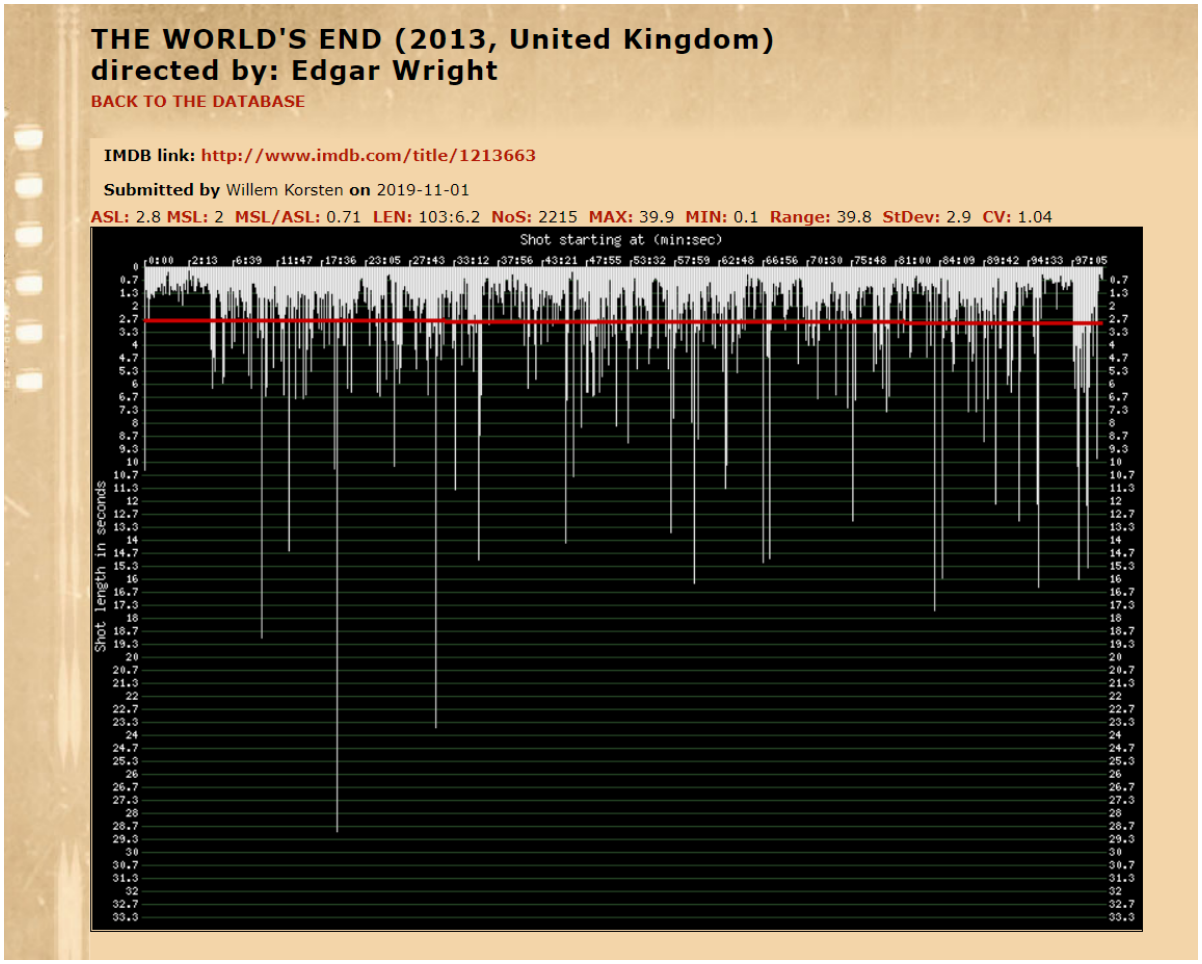
Schager, N. 10-01-2014. "Editing is key to the drama and comedy of The World's End". Op *AV Club.* Laatst geraadpleegd op: 25-01-2020. https://film.avclub.com/editing-is-key-to-the-drama-and-comedy-of-the-world-s-e-1798265296.

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

The World's End. DVD, Regie door Edgar Wright. London, Universal Studios. 2013.

Bijlages

Bijlage 1: De Cinemetrics-Meting



ASL: Average Shot Length

MSL: Median Shot Length

MSL/ASL: Median and Average Shot Length Ratio

LEN: Length of The Film in Minutes

NoS: Number of Shots

MAX: Longest Shot in Seconds

MIN: Shortest Shot in Seconds

Range: Time Between MIN and MAX in Seconds

StDev: Standard Deviation in Seconds

CV: Coefficient of Variation

Link: http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie_ID=25558

Bijlage 2: Schema van *Gags* en *Comic Events* per Scène

Gag of **Comic Event** = Besproken in het "Analyse" gedeelte

Scène + Tijdscode	Gags (G) en/of Comic Events (Com)
#1: Introductie 00:00:00 – 00:04:15	**Com**: "Het Betere Leven" – *00:03:14*
#2: Levensstijlen 00:04:15 – 00:05:09	**Com:** "Gary en de Anderen" – *00:04:15 – 00:04:53*
#3: Peter 00:05:09 – 00:06:58	**G:** "Het Beest" – *00:05:22*
#4: Steven 00:06:58 – 00:08:25	**G:** "Helm zonder een Helm" – *00:07:06*
#5: Oliver 00:08:25 – 00:10:03	**G:** "Therapie" – *00:08:30*
#6: Andrew 00:10:03 – 00:12:42	
#7: Het station 00:12:42 – 00:15:07	**G:** "De Grootste Idoot" – *00:13:26* **G:** "The Antiques Roadshow" – *00:14:34*
#8: Onderweg 00:15:07 – 00:16:35	**G:** "Need for Speed" – *00:16:21*
#9: Aanhouding 00:16:35 – 00:19:05	**G:** "Relax and let's Boo" – *00:19:03*
#10: Aankomst 00:19:05 – 00:21:18	**G:** "De Bel-Monoloog" – *00:21:58* **Com:** "Blanks in Vermomming" – *00:20:20 – 00:20:54*
#11: The First Post 00:21:18 – 00:24:54	**G:** "Bier en Water" – *00:22:56* **G:** "A Winter's Tale" – 00:24:38
#12: The Old Familiar 00:24:54 – 00:29:10	**G:** "Starbucking" – *00:25:11* **G:** "Bier en Water 2" – *00:25:27* **G:** "The call" – *00:26:14* **G:** "Fit" – *00:27:28*

	G: "What you do to me" – *00:29:09*
#13: The Famous Cock 00:29:10 – 00:31:11	
#14: The Cross Hands 00:31:11 – 00:35:39	**G:** "Shots!" – *00:33:35* **G:** "Don't" – *00:35:38*
#15: Het toilet 00:35:39 – 00:44:15	**G:** "Punch the wall" – *00:35:54* **G:** "The Body" – *00:38:01* **G x 2:** "Vechtsequentie 1" – *00:38:40 – 00:40:33* **Com:** "Out of Order" – *00:42:35* **G:** "Teetotal" – *00:43:15*
#16: The Companions 00:44:15 – 00:45:45	**Com:** "The Next Whiskey Bar" – *00:44:15 – 00:45:32*
#17: The Trusty Servant 00:45:45 – 00:50:03	**G:** "Bier en Water 3" – *00:46:02*
#18: Two Headed Dog 00:50:03 – 00:56:51	**G:** "New Friends" – *00:50:03 – 00:50:42* **G:** "Dubbel" – *00:50:47* **Com:** "The Slap" – *00:52:44* **G:** "Chuck us a ciggie" – *00:54:20*
#19: The Mermaid 00:56:51 – 01:03:25	**G:** "Numpty" – *00:58:10* **G:** "Blending in" – *00:59:46* **G:** "Blending in 2" – *01:01:46* **G:** "The new you" – *01:03:16*
#20: The Beehive 01:03:25 – 01:11:48	**G:** "I fucking hate this town" – *01:06:30* **G x 2:** "Vechtsequentie 2" – *01:06:30 – 01:08:55* **G:** "Sit down" – *01:10:04* **G:** "The Drainpipe" – *01:10:26*

#21: The Smokehouse 01:11:48 – 01:15:50	**G:** "Keep of the Grass" – *01:11:54* **G:** "The leg" – *01:13:48*
#22: Het bos 01:15:50 – 01:18:07	**Com:** "I hate you" – *01:16:43* **G:** "What's he doing?" – *01:17:00* **Com:** "You have been drinking" – *01:18:07*
#23: The King's Head 01:18:07 – 01:20:42	**G:** "Modern art" – *01:18:38* **Com:** "Number ten" – *01:19:02* **G:** "Need the Keys" – *01:19:30*
#24: Hole in The Wall 01:20:42 – 01:23:21	**Com:** "Get in!" – *01:22:18* **G:** "Inside" – *01:23:17*
#25: The World's End 01:23:21 – 01:34:48	**Com:** "The final tap" – *01:26:17*
#26: The World's End 2 01:34:48 – 01:38:21	**G:** "Gooooo!" – *01:35:15* **G:** "We made it" – *01:37:05*
#27: Outro 01:38:21 – 01:43:03	**G:** "Cornetto" – *01:39:37*

Bijlage 3: Analyseprotocol Scène 10 - 12, 00:19:05 – 00:25:26

Shot #	Actie (Inhoud, Handeling)	Duur (Seconden)	Kader	Camera (Cinematografie)	Geluid	Montage (Bijzonderheden)
1	Het bord met "UK's First Roundabout"	3	MLS	Push	Soundtrack	Crossfade
2	De vrienden rijden Newton Haven binnen over de rotonde	7	XLS	Pan Crane	Fade out Soundtrack	Foreground-Wipe (Persoon)
3	Gary en Andy pakken hun spullen uit de auto	5	XLS	-	Dialoog	-
4	Andy spreekt tot Gary	4	MS	Tracking	Dialoog	-
5	Gary spreekt tot Andy	2	MS	-	Dialoog	-
6	De hotelbediende slaat op de bel	1	XCU	-	De bel	-
7	De hotelbediende spreekt	2	MS	-	Dialoog De bel	-
8	De monoloog van Gary over de kroegentocht	28	MS -> MCU	Push	Dialoog De bel Begin Soundtrack	-
9	De verbaasde bediende	1	CU	-	Fade out bel	-

					Abrupt einde Soundtrack	
10	Peter pakt een kaart over de lokale pubs	2	CU	Push	Begin Soundtrack	Slowmotion
11	De vriendengroep loopt naar buiten	4	LS	Dolly Pan	Soundtrack	Slowmotion
12	Gary draait zich om	2	MS	-	Soundtrack	Slowmotion
13	Peter houdt de kaart omhoog	1	MS	Dolly Pan	Soundtrack	Slowmotion
14	Gary haalt de oude pub-kaart tevoorschijn	1	MS	-	Soundtrack	Slowmotion
15	De oude pub-kaart, Gary reageert	4	CU -> MCU	Tilt	Soundtrack	Slowmotion
16	De verbaasde Peter	2	MS	Dolly	Soundtrack	Slowmotion
17	Gary loopt verder	2	MLS	-	Soundtrack	Foreground-Wipe (Persoon)
18	De vriendengroep loopt door Newton Haven	4	XLS	-	Soundtrack	Slowmotion
19	Een koppel	2	MLS	Tracking	Soundtrack	Slowmotion
20	De vriendengroep	2	MLS	Tracking	Soundtrack	Slowmotion
21	Moeder met kinderwagen	2	MLS	Tracking	Soundtrack Dreigende toon	Slowmotion

22	De vriendengroep	2	MLS	Tracking	Soundtrack Dreigende toon	Slowmotion
23	De vriendengroep loopt verder	4	LS	Tracking	Soundtrack	Slowmotion Foreground-Wipe (Persoon)
24	Gary springt over een paaltje	2	LS	Dolly	Soundtrack	Slowmotion Foreground-Wipe (Persoon)
25	Gary springt over een paaltje	3	XLS	Dolly	Soundtrack	Slowmotion
26	De vriendengroep loopt door Newton Haven	4	MS -> MLS	Tracking	Soundtrack	Slowmotion
27	De vriendengroep	2	LS	Dolly	Soundtrack	Slowmotion
28	Een groepje sinistere jongeren	2	XLS	Tracking	Soundtrack	Slowmotion
29	Gary begroet de jongeren	2	MLS	Dolly	Soundtrack	Slowmotion
30	De jongeren lopen door	2	MLS	Dolly	Soundtrack	Slowmotion
31	De vriendengroep loopt door Newton Haven	4	XLS	Dolly	Soundtrack	Slowmotion
32	De vriendengroep loopt over straat	6	MLS	Tilt	Soundtrack	Slowmotion

33	De vriendengroep loopt over straat	2	LS	-	Soundtrack	Slowmotion
34	Gary belt aan bij een huis en rent weg	11	LS	Pan	Soundtrack	Slowmotion Foreground-Wipe (Onbekend)
35	Het bord van “The First Post”, Gary roept de vrienden	2	MLS	Tilt	Soundtrack	-
36	De rest rent achter Gary aan	4	LS -> XLS	Pan	Fade out Soundtrack	-
37	Gary Introduceert de eerste pub	4	LS	Dolly	Dialoog	-
38	Steven reageert	3	LS	-	Dialoog	-
39	Gary spreekt verder	4	MLS	Push	Dialoog	-
40	De vriendengroep kijkt toe	2	MLS	-	Dialoog	-
41	Gary spreekt en rent naar binnen	7	MLS	Push Tilt	Dialoog Start Soundtrack	-
42	De vriendengroep komt de pub binnengelopen	5	LS -> MLS	Push	Dialoog Soundtrack	-

43	De pub, 5 mensen zitten stil, de barman slaat een droogdoek om	6	LS	Push Pan	Soundtrack veranderd in barmuziek	Exact dezelfde cinematografie als shot #109
44	Peter reageert	2	MS	-	Dialoog	-
45	Een bord in de pub	2	MCU	-	Dialoog	-
46	Oliver en Steven reageren	5	MS	-	Dialoog	-
47	Een bord in de pub	2	MLS	-	Dialoog	-
48	Gary reageert	3	MLS	-	Dialoog	-
49	Andy reageert	2	MS	-	Dialoog	-
50	Gary loopt richting de bar	1	LS	Dolly	Dialoog	-
51	De barman reageert	3	MLS	Dolly	Dialoog	-
52	Gary vraagt naar het bier	9	MS	-	Dialoog	-
53	De Barman speekt	2	MS	-	Dialoog	-
54	Gary reageert	2	MS	-	Dialoog	-
55	De barman reageert	3	MS	-	Dialoog	-
56	Gary spreekt	4	MS	-	Dialoog	-
57	De barman reageert	1	MS	-	Dialoog	-
58	Gary bestelt, Andy bestelt water	6	MS -> MLS	Pan	Dialoog	-

59	Gary is verontwaardigd	1	MS -> MCU	Push	Dialoog	-
60	De tap	>1	XCU	-	Het tappen (Tap die omlaag wordt getrokken) Hard Soundeffect (Bier raakt het glas, opzwellende soundtrack)	-
61	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
62	De tap	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
63	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
64	De tap	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
65	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
66	De tap	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-

67	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
68	Het water knopje	>1	XCU	-	Een korte “Klik”	-
69	Water valt in een glas	>1	XCU	-	Stromend water	-
70	Het glas is gevuld met water	>1	XCU	-	Stromend water	-
71	Andy drinkt uit het glas water, Gary reageert	3	XCU -> MS	Shot vanuit de binnenkant van het glas	Slokken Dialoog	-
72	Andy zet het glas neer	3	MLS	-	Dialoog	-
73	Gary klaagt verder	6	MLS	-	Dialoog	-
74	Oliver reageert	2	MS	-	Dialoog	-
75	Andy reageert	2	MS	-	Dialoog	-
76	Gary reageert	2	MS	-	Dialoog	-
77	Oliver reageert	1	MCU	-	Dialoog	-
78	Andy spreekt	2	MLS	-	Dialoog	-
79	Gary spreekt	4	MS	-	Dialoog	-
80	Oliver onderbreekt	2	MS	-	Dialoog	-
81	Gary spreekt verder	4	MS	-	Dialoog	-
82	Steven reageert	1	MCU	-	Dialoog	-
83	Gary reageert	4	MCU	-	Dialoog	-
84	Andy reageert	2	MLS	-	Dialoog	-

85	Gary reageert	2	MS	-	Dialoog	-
86	Peter reageert	1	MCU	-	Dialoog	-
87	Gary reageert	3	MS	Push	Dialoog	-
88	Andy spreekt	3	MS	Push	Dialoog	-
89	Gary reageert	2	MS	Push	Dialoog	-
90	Andy spreekt verder	5	MS -> MCU	Push	Dialoog	-
91	Gary reageert	3	MCU	-	Dialoog	-
92	Oliver en Peter kijken toe	2	MCU	-	Dialoog	-
93	Andy spreekt	4	MCU	-	Dialoog	-
94	Gary onderbreekt	1	MCU	-	Dialoog	-
95	Andy spreekt verder	2	MCU	-	Dialoog	-
96	Gary onderbreekt	1	MCU	-	Dialoog	-
97	Andy doet zijn bril af	1	MCU	-	-	-
98	Gary spreekt	3	MCU	-	Dialoog	-
99	Steven reageert	1	MCU	-	Dialoog	-
100	Oliver en Peter reageren	1	MCU	-	Dialoog	-
101	Gary spreekt verder	7	MCU	-	Dialoog	-
102	Andy frustreert zich	2	MCU	-	Dialoog	-
103	Gary toost	2	MS	-	Dialoog	-

104	De rest toost	3	MLS	-	Dialoog	-
105	Gary drinkt zijn biertje leeg	4	MS	-	Dialoog	-
106	Steven reageert	1	MCU	-	Dialoog	-
107	Gary reageert	6	MLS	-	Dialoog	-
108	Steven reageert	2	MS	-	Dialoog	Exact hetzelfde shot als shot #100
109	Gary vraagt verder	1	MS	-	Dialoog	-
110	Steven reageert	1	MS	-	Dialoog	Exact hetzelfde shot als shot #98
111	Gary spreekt verder	8	MCU	-	Dialoog	-
112	Steven reageert	1	MCU	-	Dialoog	-
113	Gary reageert	1	MCU	-	Dialoog	-
114	Gary loopt de pub uit	2	MLS	-	Start soundtrack	Foreground-Wipe (Auto)
115	De tweede pub, “The Old Familiar”	<1	XLS	-	Soundtrack	Foreground-Wipe (Persoon)
116	De tweede pub, “The Old Familiar”, De vriendgroep arriveert	4	LS	Pan	Soundtrack Dialoog	-
117	Gary enthousiasmeert de groep	5	MLS	Tracking	Soundtrack Dialoog	-

118	De vriendengroep komt de pub binnengelopen	4	LS -> MLS	Push	Soundtrack Dialoog	-
119	De pub, 5 mensen zitten stil, de barman slaat een droogdoek om	3	LS	Push Pan	Soundtrack veranderd in barmuziek	Exact dezelfde cinematografie als shot #33
120	Oliver reageert	2	MS	-	Dialoog	-
121	Gary loopt richting de bar	6	LS -> MLS	Dolly	Dialoog	-
122	De barman reageert	1	MS	-	Dialoog	-
123	De tap	>1	XCU	-	Het tappen (Tap die omlaag wordt getrokken) Hard Soundeffect (Bier raakt het glas, opzwellende soundtrack)	-
124	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
125	De tap	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
126	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-

127	De tap	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
128	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
129	De tap	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
130	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Het tappen Hard Soundeffect	-
131	Het water knopje	>1	XCU	-	Een korte “Klik”	-
132	Water valt in een glas	>1	XCU	-	Stromend water	-
133	Iedereen pakt zijn glas	2	CU	-	-	Foreground-Wipe (Andy)

Bijlage 4: Analyseprotocol Scène 16 – 17, 00:44:15 – 00:46:08

Shot #	**Actie** (Inhoud, Handeling)	**Duur** (Seconden)	**Kader**	**Camera** (Cinematografie)	**Geluid**	**Montage** (Bijzonderheden)
1	De vrienden lopen ritmisch over straat	2	XLS	-	Soundtrack Dialoog	Foreground-Wipe (Persoon)
2	De vrienden lopen ritmisch over straat	3	MLS	-	Soundtrack Dialoog	-
3	De vrienden lopen ritmisch door een winkelstraat Alle 'blanks' lopen ritmisch over straat	3	LS	Tilt	Soundtrack *"Show me the way to the…"*	-
4	De voeten die ritmisch over de straat stappen	2	MLS	Dolly	Soundtrack *"… next whiskey bar"*	Foreground-Wipe (Muur)
5	De vrienden lopen ritmisch verder	3	MLS	Dolly	Soundtrack *"Oh, don't ask why"*	-

6	De vrienden lopen ritmisch over een drukke straat Alle 'blanks' lopen ritmisch over straat	3	XLS	Lift	Soundtrack *"Oh, don't ask why"*	Foreground-Wipe (Persoon)
7	De vrienden lopen ritmisch over straat Alle 'blanks' lopen ritmisch over straat	4	MLS	-	Soundtrack *"Show me the way to the…"*	Foreground-Wipe (Persoon)
8	De vrienden lopen ritmisch over straat Alle 'blanks' lopen ritmisch over straat	2	LS	-	Soundtrack *"… next whiskey bar"*	-
9	Een wandelend nors en verdacht kijkend koppel	1	MS	Tracking	Soundtrack	-
10	Oliver kijkt het Koppel verbaasd na	2	MS	Tracking	Soundtrack *"Oh, don't ask why"*	-
11	Een moeder met kinderwagen kijkt de vrienden aan	1	MLS	Tracking	Soundtrack	-

12	De vriendengroep loopt ritmisch verder	3	MLS	Tracking	Soundtrack *"Oh, don't ask why"*	Foreground-Wipe (Persoon)
13	De vriendengroep loopt ritmisch richting de volgende pub	2	MLS	-	Soundtrack *"For if we don't find…"*	-
14	Het bord van "The Good Companions"	2	MCU	Push	Soundtrack *"… the next whiskey bar"*	-
15	Een 'blank' loopt langs Andy	2	MLS	Dolly	Soundtrack *"I'll tell you we must die"*	-
16	De 'blank' draait om, alle 'blanks' achter hem draaien in het ritme om	3	MCU	Push	Soundtrack *"I'll tell you…"*	-
17	Andy kijkt bezorgd	2	CU	Push	Soundtrack *"… we must die"*	-
18	'Blanks' staan op straat en kijken Andy aan	3	XLS	Pan	Soundtrack *"I'll tell you. I'll tell you"*	-
19	Andy rent de pub in	3	CU	-	Soundtrack	Foreground-Wipe (Persoon)

					“I’ll tell you we must die”	
20	Gary bestelt 5 biertjes	1	MCU	-	Soundtrack	-
21	De rest stapt ritmisch naar voren	1	MS	-	Soundtrack	-
22	De barman knikt	1	CU	-	Soundtrack	-
23	De tap wordt naar beneden gehaald	1	CU	-	Soundtrack	-
24	Oliver kijkt op	1	MCU	Push	Soundtrack	-
25	‘Blanks’ kijken op	1	MS	Push	Soundtrack	-
26	Andy en Peter kijken op	1	MCU	Push	Soundtrack	-
27	‘Blanks’ kijken op	1	MS	Push	Soundtrack	-
28	‘Blanks’ nemen een slok	1	MS	Push	Soundtrack	-
29	‘Blanks’ nemen een slok	1	MS	Push	Soundtrack	-
30	Het laatste biertje wordt op de bar gezet	1	CU	-	Soundtrack	-
31	De vrienden pakken tegelijkertijd het bier op en drinken het in een keer leeg. Vervolgens boeren en spreken ze op het ritme en	13	MLS	Push	Soundtrack Dialoog op het ritme van de muziek	-

	stommelen ze de deur uit.					
32	De vrienden komen de pub uit gelopen	4	MLS	Tilt	Soundtrack wordt muziek op de achtergrond	Foreground-Wipe (Persoon)
33	De vrienden lopen op straat	8	XLS	Dolly	Achtergrond-muziek Dialoog	Foreground-Wipe (Persoon)
34	De vrienden lopen op straat	7	LS	Pan	Achtergrond-muziek eindigt Dialoog	Foreground-Wipe (Onbekend)
35	Het bord van “The Trusty Servant”	1	MCU	-	Donder	Foreground-Wipe (Onbekend)
36	De vrienden lopen de pub binnen	2	MLS	Tilt	Donder	-
37	‘Blanks’ op een bankje kijken toe hoe de vrienden de pub binnenlopen	3	LS	Push	Donder	-
38	‘Blanks’ op een bankje kijken toe, ‘blanks’ op	3	MLS	Push	Donder wordt harder	-

	de achtergrond stoppen tegelijkertijd met lopen					
39	De tap	>1	CU	-	Donder gaat over in een hard tapgeluid	-
40	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Hard tapgeluid	-
41	De Tap	>1	XCU	-	Hard tapgeluid	-
42	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Hard tapgeluid	-
43	De Tap	>1	XCU	-	Hard tapgeluid	-
44	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Hard tapgeluid	-
45	De Tap	>1	XCU	-	Hard tapgeluid	-
46	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Hard tapgeluid	-
41	De Tap	>1	XCU	-	Hard tapgeluid	-
42	Bier valt in een glas	>1	XCU	-	Hard tapgeluid	Foreground-Wipe (Persoon)
43	De vrienden drinken allemaal hun bier leeg	5	MS	Dolly	-	-

Bijlage 5: Analyseprotocol Vechtsequentie 1, 00:38:20 – 00:40:33

Shot #	**Actie** (Inhoud, Handeling)	**Duur** (Seconden)	**Kader**	**Camera** (Cinematografie)	**Geluid**	**Montage** (Bijzonderheden)
1	De jongeren komen de wc binnengelopen	2	MLS	Push	Soundtrack	-
2	De vriendengroep stapt opzij	2	MLS	-	Soundtrack	-
3	De jongeren lopen verder naar binnen en staan stil	9	MLS	Handheld	Soundtrack	-
4	De vriendengroep kijkt nerveus toe	2	MS	-	Soundtrack	-
5	De jongeren kijken toe	1	MS	-	Soundtrack	-
6	Een van de jongeren trapt tegen de handdroger	1	MLS	Pan	Soundtrack Trap tegen de handdroger	-
7	De jongeren steken dreigen hun handen op	1	MCU	-	Soundtrack	-

8	De jongeren komen op de vriendengroep gestormd	1	MLS	Handheld	Soundtrack	-
9	De vrienden en jongeren beginnen te vechten	4	LS	-	Soundtrack	-
10	Oliver worstelt. Steve mist een slag en wordt met peter tegen een wc aangeduwd. Peter vlucht het toilet in en draait deze op slot. Gary rukt een arm los en slaat een van de jongeren ermee. Oliver duikt net op tijd weg, maar wordt vervolgens in de wc waar Peter schuilt gegooid.	39	Afwisseling tussen MCU, MS, MLS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden (Geschreeuw, gegrom, het slaan, kleren die worden vastgegrepen, lichamen die de grond en muur raken)	De sequentie telt waarschijnlijk 3 a 4 relatief (on)zichtbare “hidden cuts”

11	Peter wordt geplet door de wc-deur	>1	CU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden Dialoog	-
12	Oliver wordt opgetild. Andy vecht tegen twee jongeren. Steven wordt tegen de muur geduwd.	20	Afwisseling tussen MCU, MS, MLS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	De sequentie telt waarschijnlijk 2 relatief (on)zichtbare “hidden cuts”
13	Steven gooit zijn vijand omhoog, maar wordt daarna overmeesterd	1	LS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
14	Steven’s gezicht raakt de grond	1	CU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
15	Andy weet twee jongeren te overmeesteren en slaat er een weg	5	MLS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
16	Een van de jongeren wordt in tweeën gespleten. Gary redt Steven en roept daarna naar Andy.	13	Afwisseling tussen MCU, MS, MLS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden Dialoog	De sequentie telt waarschijnlijk 3 relatief (on)zichtbare “hidden cuts”

	Steven trapt een van de jongeren. Andy weet zijn vijand op te tillen.					
17	Andy zwaait zijn vijand in de lucht	2	MLS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
18	Andy brengt zijn vijand naar beneden	2	MCU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
19	Andy breekt zijn vijand op zijn knie en ziet daarna Oliver de wc uitkomen	3	MLS -> LS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
20	Oliver worstelt met een van de jongeren	>1	MCU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
21	Oliver worstelt met een van de jongeren	>1	MCU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
22	Andy werpt het levenloze lichaam in zijn armen richting Oliver	>1	CU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-

23	Het lichaam laat Oliver en zijn vijand vallen, Andy springt de lucht in	2	LS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
24	Andy hangt in de lucht	1	MCU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
25	Andy vliegt door de lucht	1	MLS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
26	Andy vernietigt het hoofd van een van de jongens met zijn arm. Gary worstelt met een van de jongeren	3	CU -> MLS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	De sequentie telt waarschijnlijk 1 relatief (on)zichtbare “hidden cut”
27	De jongen struikelt over een hoofd	>1	CU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
28	Gary duwt de jongen tegen de grond	2	LS -> MLS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
29	Gary rukt de tweede arm van zijn vijand	>1	MCU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
30	Gary begint hem te slaan met beide losgerukte armen	1	MLS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-

31	Het hoofd van de jongen barst	>1	CU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
32	Gary blijft slaan	1	MS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
33	Het hoofd barst verder	>1	CU	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
34	Gary slaat een laatste keer en spuugt op het lichaam	2	MS	Handheld	Soundtrack Vechtgeluiden	-
35	Gary laat de losgerukte armen vallen op het lichaam	3	MS	-	Soundtrack eindigt	-

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

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

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

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

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

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

Naam:	Willem Korsten
Studentnummer:	5973279
Plaats:	Utrecht
Datum:	27-01-2020
Handtekening:	