

23 JANUARI 2020

HOE KLINKT REALISME?

EEN NEOFORMALISTISCHE ANALYSE VAN HET GELUID IN DE FILM ROMA



Iris Kwakman

5939224

BA Scriptie

Media en cultuur

Film- en media cultuur

Faculteit Geesteswetenschappen

Universiteit Utrecht, Utrecht

Begeleider: Klaas de Zwaan

Tweede lezer: André van der Velden

Samenvatting

In de inleiding is geconstateerd dat binnen theorieën over het filmisch realisme doorgaans weinig aandacht is voor geluidsanalyse. Dit wil niet zeggen dat geluid in filmtheoretische bespiegelingen over het realisme compleet genegeerd wordt, maar de nadruk ligt op de analyse van het filmbeeld. Dat terwijl het medium film eigenlijk bestaat uit twee belangrijke perceptuele componenten: beeld én geluid. Auteurs zoals onder andere Michel Chion en Béla Balázs ondersteunen het belang van zowel geluidsanalyse als visuele analyse. Mijn onderzoek sluit aan op dit hiaat van de geluidsanalyse.

Deze scriptie onderzoekt de relatie tussen het filmisch realisme en de onderbelichte geluidsanalyse door antwoord te geven op de vraag: “hoe draagt het filmgeluid in *Roma* bij aan het realisme in de film?” Eerst wordt het filmisch realisme als conventie uiteengezet om dit concept te verhelderen. Vervolgens wordt filmisch realisme binnen dit onderzoek niet beschouwd als een concept met één definitie of één benadering. In de eerste deelvraag zullen de definities worden toegelicht, waarna aan de hand van deze benaderingen het filmgeluid geanalyseerd wordt. Ik heb uitgelegd hoe Lindsey Fiorelli een verfijnd beeld schetst van verschillende overkoepelende benaderingen van filmisch realisme, waarvan ***cinematic realism*** gebruikt wordt voor de aanpak van de analyse. Birger Langkjaer en Gregory Currie bespreken het **perceptueel realisme**, waarbij de zintuigen van de mens worden geprikkeld op (bijna) dezelfde manier als in de werkelijkheid. Currie zet zijn betoog voort richting het **illusionisme** (de werking van de filmische illusie waarbij men denkt naar de werkelijkheid te kijken) samen met Thomas Stoffregen. Tenslotte zet Birger Langkjaer **sociaal realisme** uiteen, waarbij de sociale conflicten tussen het individu en de maatschappij centraal staan.

Deze theorieën zijn besproken in relatie tot het filmgeluid van *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018). Omdat *Roma* beïnvloed lijkt door Cuaróns eigen jeugdherinneringen en het Italiaanse neorealisme, is het een interessante vraag hoe de invloed van filmisch realisme zich verhoudt tot het filmgeluid. Deze film maakt gebruik van opvallend achtergrondgeluid, on en offscreen geluid en diëgetisch geluid. Met behulp van Chions analysemethode zijn deze geluidselementen beter gecategoriseerd. Met deze geluidsvormen is een shot voor shot analyseprotocol gemaakt, inclusief de uitingen van het filmgeluid op het vlak van omgevingsgeluid, off en onscreen geluid en dialoog. Deze analyse gaat hand in hand met een neoforalistische analyse van de motivatie van het filmgeluid, dat vooral realistisch is gemotiveerd. Vandaar dat de tweede deelvraag de motivatie van het filmgeluid bevat. Het onderzoek concludeert met de bevinding dat perceptueel realisme in het filmgeluid van *Roma* de overhand heeft, maar dat er ook in mindere mate sprake is van een illusionistische en sociaal-realistische invloed.

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Theoretisch kader	7
Realisme als conventie	7
Benaderingen van het realisme.....	8
Realisme en geluid.....	12
Methode	14
Analyse van het filmgeluid	16
Diëgetische gelaagd geluid	16
Offscreen / onscreen dynamiek	19
Fidelity van het geluid	21
Sociaal realisme en geluid	22
Alternatieve focus als kanttekening	23
Conclusie	24
Bibliografie	26
Bijlage	29
Verklaring kennisneming regels m.b.t. plagiaat	36

Inleiding

“Which is more important, sound or image?”¹ In zijn betoog over het belang van geluid binnen de filmtheorie noemt de Franse filmtheoreticus Michel Chion de vraag achterhaald. Filmtheoretici hebben volgens Chion tot nu toe het domein van geluid of geheel verwaarloosd, of als een bijzaak behandeld.² Chions doel is echter niet om de audiotrack boven het visuele stellen: “The objective of this book is to demonstrate the reality of audiovisual combination – that one perception influences the other and transforms it.”³ Zijn boek *Audio-vision: sound on screen* (1990) heeft nog steeds invloed op de hedendaagse kijk op filmgeluid en dient in veel recente onderzoeken als stevige analytische basis. Auteurs over filmgeluid zoals Birger Langkjaer, René Idrovo en Sandra Pauletto vertrekken vrijwel altijd vanuit Chion als theoretische basis.⁴

Ondanks dat al begin 20^e eeuw is aangetoond dat filmisch realisme gebaat is bij de geluidsanalyse, is er toch een tendens richting het visuele aspect van film te merken. De Hongaarse filmcriticus Béla Balázs stelt namelijk in zijn vroege filmtheorie dat geluid bijdraagt aan het gevoel van *presence* en realiteit. De geluidsfilm imiteert volgens hem onze akoestische omgeving, waardoor de kijker zich eerder in de filmische realiteit lijkt te waren.⁵ Dat de geluidsfilm deze capaciteiten volgens Balázs toen al bezat, is van grote waarde voor de onderbelichte realistische geluidsanalyse. Maar over welke interpretatie van filmrealisme heeft Balázs het precies?

Filmrealisme is geen simpel construct: er zijn veel verschillende opvattingen van dit begrip. Is realisme de illusie van presence, of de accurateheid van het afgebeelde? Hoe dragen bijvoorbeeld het perceptueel realisme, illusionisme en sociaal realisme bij aan een realistische ervaring?⁶ In het antwoord op die vraag zet filosofisch wetenschapper Lindsey Fiorelli in haar proefschrift drie verschillende overkoepelende benaderingen van realisme uiteen: *cinematic realism*, *semiotic realism* en *narrative realism*.⁷ Bij narratief realisme wordt film geanalyseerd als narratieve constructie, waarbij cognitief engagement kan plaatsvinden bij de kijker.⁸ Julie Books, tevens filosofisch wetenschapper, zet het semiotisch realisme uiteen: “The semiotic theory described films as being like conventional

¹ Michel Chion, *Audio-vision: sound on screen* (New York: Columbia University Press, 1994), preface: xxvi.

² Chion, *Audio-vision*, preface: xxv.

³ Chion, *Audio-vision*, preface: xxvi.

⁴ (1) Birger Langkjaer, “Making fictions sound real – On film sound, perceptual realism and genre,” *Mediekultur* 48, (2010): 11.

(2) René Idrovo, Sandra Pauletto, “Immersive point of audition. Alfonso Cuarón’s Three-Dimensional Sound Design Approach,” *Music, sound and the moving image*, 13, nr 1 (lente 2019): 32.

⁵ Béla Balázs, *Theory of the film* (New York: Dover Publications, Inc, 1970), 197.

⁶ Het debat rondom deze opvattingen wordt verder uiteengezet in het theoretisch kader.

⁷ Lindsey Fiorelli, “What Movies Show: Realism, Perception and Truth in Film” (PhD diss., University of Pennsylvania, 2016), preface: v.

⁸ Fiorelli, “What Movies Show,” preface: vi-vii.

languages, which impart meaning through understanding signifying signs and codes. The film narrative could be used to signify reality, thereby enhancing film viewers' illusions of reality."⁹ Het semiotisch realisme is gebaseerd op film als een gecodeerde taal-constructie, waarbij de constructie van filmshots en sequenties een bepaalde (realistische) betekenis kunnen hebben.¹⁰

Fiorelli beargumenteert dat voor een complete analyse van het filmisch realisme deze benaderingen idealiter gecombineerd moeten worden.¹¹ Natuurlijk is het belangrijk om geen vormen van het realisme buiten beschouwing te laten, maar binnen dit onderzoek is gekozen om op 'realismes' binnen het cinematic realism te focussen. Naast het pragmatische belang van deze afbakening, heeft deze aanpak ook een theoretisch belang. Het cinematic realism bevat een breder perspectief op realisme waardoor het theoretisch minder afgebakend is dan het semiotisch en narratief realisme. Deze laatste twee noemers bevatten minder brede theoretische invalshoek, terwijl het cinematic realism meer diversiteit kan opleveren in de bevindingen. Dit is ook wat het neoformalisme probeert na te streven, wat de analyse methode is van dit onderzoek. De overeenkomsten tussen het cinematic realism en het neoformalisme zorgen ervoor dat het cinematic realism een geschikte benadering is voor dit onderzoek.¹²

In het kort stelt het cinematic realism dat film realistisch is vanwege de perceptuele manier waarop wij diverse objecten herkennen in filmbeelden. Een film is meer of minder realistisch omdat wij als kijkers perceptueel oordelen of de beelden een sterke of zwakke overeenkomst hebben met de realiteit.¹³ Theoretici zoals Fiorelli leggen hierbij de nadruk op het visuele beeld. Dit blijkt ook uit de theorie van André Bazin. Realisme legt nadruk op representatie op het filmbeeld, of zoals Bazin de realistische stijl formuleert: "[...] all narrative means tending to bring an added measure of reality to the screen."¹⁴ Het 'scherm' heeft hier een connotatie die verwijst naar het visuele en minder naar het auditieve van film. Daarnaast bespreekt hij de *long take*, cinematografie en de continuïteit van het beeld in relatie tot het realistische effect in film, waarbij eveneens de nadruk ligt op het visuele.¹⁵ Het is op wetenschappelijk gebied relevant om meer onderzoek te doen naar dit hiaat, zeker in relatie tot het realisme.

Een film die op een bijzondere manier realisme probeert na te streven is *Roma* (Alfonso

⁹ Julie N. Books, *What Is Film?* (New York: Peter Lang AG International Academic Publishers, 2016) 45.

¹⁰ Fiorelli, "What Movies Show," preface: vi

¹¹ Fiorelli, "What Movies Show," preface: viii.

¹² De neoformalistische analyse is onderdeel van de aanpak van dit onderzoek. Meer over het neoformalisme volgt in de methode.

¹³ Fiorelli, "What Movies Show," preface: v.

¹⁴ André Bazin, "Introduction," in *What Is Cinema? : Volume II* (Berkeley: University of California Press, 2004), 27.

¹⁵ André Bazin, "Defining the real: The film theory and criticism of André Bazin," in *André Bazin and Italian Neorealism*, geredigeerd door Bert Cardullo (Bloomsbury Academic & Professional, 2014), 9-10.

Cuarón, 2018).¹⁶ *Roma* speelt zich af in het Mexico van de jaren '70. Het hoofdpersonage Cleo staat in dienst van een familie uit de middenklasse van Mexico City, in de wijk 'Roma'. Hun band is hecht, ondanks de felle uitvallen die moeder Sofia heeft tegen haar dienstmeid. Toch staat de moeder (Sofia) Cleo te hulp tijdens haar onbedoelde zwangerschap. Op haar beurt ondersteunt Cleo Sofia ook wanneer de vader des huizes (Antonio) de familie achterlaat. De film geeft het leven weer als simpel en alledaags, maar niet zonder politieke wrijvingen. In het verdeelde Mexico City van de jaren '70 zijn straatgeweld en rellen niet ongewoon.

Roma lijkt elementen te bezitten van de Italiaanse neorealistische stijl, een filmstroming met een sociale of politieke reflectie op de maatschappij als reactie op de propaganda uit de Tweede Wereldoorlog.¹⁷ Het naoorlogse Italiaans neorealisme werd als een van de eerste stromingen beschouwd waarbij filmmakers met de camera de straat op gingen en het alledaagse leven binnen een sociaalhistorische context plaatste, waarmee ze de gemaaktheid van de studio ontvluchtten.¹⁸ Kenmerkende films voor deze stroming zijn *Ossessione* (Luchino Visconti, 1942) en *Ladri di biciclette* (Vittorio de Sica, 1948). *Roma* heeft veel gemeen met deze filmstroming. Regisseur Alfonso Cuarón heeft zijn onervaren acteurs van de straat geplukt en in een alledaagse setting het leven van een individu uit een lagere sociale klasse vormgegeven. Daarnaast bevat *Roma* een voortkabbelend plot waarbij het dagelijks leven dominant is dan de verhaalontwikkelingen. Ook dit is een kenmerk van de neorealistische film.¹⁹ Het zwart-wit beeld waarin *Roma* is gefilmd kan bovendien worden gezien als een knipoog naar het neorealistische verleden.

Deze knipoog naar het verleden is niet alleen vergelijkbaar met het Italiaanse neorealisme. Cuarón legde in een interview op het 56^e New York Film Festival uit met deze film zijn eigen kinderlijke herinneringen in Mexico City te laten herleven. Het ouderlijk huis, de straat, de meubels in het huis, alles werd in detail gereconstrueerd. Zelf ziet Cuarón zijn film als "memories seen through the prism of today."²⁰

Roma dient dus vooral als een film die op een zekere manier naar het verleden kijkt. De rol van geluid is om deze interpretaties van het realistische verleden vorm te geven daar waar het beeld dat niet kan. Het is maatschappelijk relevant om te onderzoeken hoe filmgeluid, binnen een kunstwerk zoals film, bijdraagt aan een realistische ervaring. Door te onderzoeken hoe deze ervaring bewerkstelligd kan worden, leren we film als kunst in zijn volledigheid te begrijpen. Niet alleen als

¹⁶ *Roma*, geregisseerd door Alfonso Cuarón (Esperanto Filmoj, Participant Media, 2018), Netflix.

¹⁷ André Bazin, "What is Neorealism?," in *André Bazin and Italian Neorealism*, geredigeerd door Bert Cardullo (Bloomsbury Academic & Professional, 2014), 19.

¹⁸ Bazin, "What is Neorealism?," 19-20.

¹⁹ Bazin, "What is Neorealism?," 22-23.

²⁰ Alfonso Cuarón, interview door Kent Jones, *Film at Lincoln Center Podcast*, 20 februari 2019, podcast, <https://open.spotify.com/episode/79ItJ2lwmYNFR4IPJs94?si=IHUdUQJ4TfO7bSgBV0-J7g>.

theoretici, maar wellicht ook als filmmakers.

De filmmakers van *Roma* hebben een aantal bijzondere stijlkeuzes gemaakt in het sound design. Opvallend zijn onder andere: de overweldigende omgevingsgeluiden die de dialoog soms bijna overstemmen en de inzet van enkel diëgetisch geluid. Ook weet de film door de inzet van geluid personen en objecten als het ware 'aan te kondigen' voordat deze gevisualiseerd worden, middels een kenmerkende combinatie van off en onscreen geluid. Zoals gesteld heeft *Roma* heeft een autobiografische intentie en streefde Cuarón naar een realistische weergave van zijn herinneringen aan het verleden. Het doel van deze scriptie is om te onderzoeken hoe het geluid van *Roma* bijdraagt aan het filmisch realisme, of wellicht aan verschillende invullingen van realisme. In dit onderzoek zal ik *Roma* op neoformalistische wijze gaan analyseren en daarbij focussen hoe de stilistische kenmerken van het filmgeluid bijdragen aan verschillende uitingen van het realisme. Daarnaast wordt onderzocht welke motivatie het geluid heeft binnen de neoformalistische analyse. De hoofd- en deelvragen luiden als volgt:

Hoe draagt het filmgeluid in *Roma* bij aan het realisme in de film?

- 1) Hoe kunnen we verschillende vormen van realisme in het filmgeluid onderscheiden?
- 2) Op welke manier wordt het geluid gemotiveerd in de film?

Een methode speciaal gericht op realistisch filmgeluid is niet algemeen bekend vanwege de beperkte aandacht voor geluid in de theorie over het filmrealisme. Daarom worden Michel Chions methodische begrippen over filmgeluid op waarde getest door deze toe te passen op *Roma's* filmgeluid.²¹ Binnen de theorie over filmisch realisme en filmgeluid is het relevant om een geschikte aanpak te creëren om toekomstig onderzoek gemakkelijker te maken. De nieuwe weg die dit onderzoek hiermee inslaat brengt zeker ook een methodische relevantie met zich mee.

²¹ Deze begrippen worden nader toegelicht in de methode sectie.

Theoretisch kader

Binnen dit theoretisch kader zal eerst het filmisch realisme besproken worden als realistische filmstijl, waarbij verschillende conventies een rol spelen. Hierna volgt een beschrijving van het debat rondom het cinematic realism, perceptueel realisme, illusionisme en sociaal realisme. Het theoretisch kader sluit af met een uiteenzetting van het hiaat rondom de geluidsanalyse in filmrealisme. Hier komen ook auteurs aan bod die wél onderzoek gedaan hebben naar realistisch filmgeluid.

Realisme als conventie

Realisme wordt vaak geassocieerd met het zo getrouw mogelijk weergeven van de werkelijkheid. De werkelijkheid moet zo precies mogelijk worden geëvenaard. Ook objectiviteit blijkt hierbij van grote betekenis te zijn: realisme kan worden opgevat als een feitelijke vastlegging van hetgeen wat zich voor de camera afspeelt, zonder subjectieve interventie. Dr. Julie N. Books begint met het beschouwen van het filmisch realisme vanuit de fotografie. Ze zet in haar boek *What is Film?* drie doctrines uiteen waarbij ze vanuit een filosofisch en ontologisch oogpunt kijkt naar realisme in films: *transparency*, *illusionism* en *perceptual realism*.²² Transparantie houdt in dat we objecten uit de realiteit zien in het (fotografische of filmische) beeld, doordat deze mechanisch zijn vastgelegd. Het fotografisch vermogen is wetenschappelijk en objectief, omdat deze lichtstralen vastleggen met accurate techniek. Subjectiviteit komt er niet aan te pas, omdat de intenties van de fotograaf de lichtstralen niet beïnvloeden. Het fotografische beeld bevat informatie over de echte objecten, alsof we door een transparant raam kijken.²³ Het illusionisme en perceptuele realisme worden verderop in het theoretisch kader besproken, omdat deze van groter belang zijn voor de analyse.

Toch stelt Books terecht de vraag of deze objectiviteitsclaim wel houdbaar is. Er is volgens haar sprake van creatieve manipulatie van het beeld door (post-)editing, compositie van het beeld en bovendien de subjectieve keuze van de inhoud van het gehele cameraframe. Hierdoor is de transparantie van het beeld niet meer waarheidsgetrouw.²⁴ Een film is een creatief kunstwerk, waarbij objectiviteit niet gelijk staat aan realisme. Wat betekent dan het begrip realisme, als zelfs het fotografische beeld niet geheel aan objectiviteit zou voldoen?

Een antwoord op deze vraag geeft Brian Winston in zijn boek *Claiming the Real II. Documentary: Grierson and Beyond*. Winston beschrijft een verschuiving in de theorie over de documentairefilm, waarbij John Griersons theoretische positie wordt weerlegd. De “creative

²² Julie Books, *What Is Film?* (New York: Peter Lang AG International Academic Publishers, 2016), 1-2.

²³ Books, *What is film?*, 9.

²⁴ Books, *What is film?*, 10.

treatment [that is, the image-making] of actuality [that is pre-existing reality]" van Grierson is niet meer haalbaar, pleit Winston.²⁵ We kunnen niet meer op een creatieve manier de actualiteit vormgeven, omdat een documentaire eigenlijk geen actualiteit meer weergeeft. Het is een *naturalistic illusion*: de filmtekst is geen transparante presentatie van de werkelijkheid, omdat er sprake is van subjectieve (stijl-)keuzes. Documentairefilm genereert een illusie van de werkelijkheid, terwijl het genre 'documentaire' wel de connotaties heeft van de objectieve realiteit.²⁶ De documentaire is zich in het weergeven van realisme gaan vormen naar bepaalde stijlen, conventies en ideologieën. Radicale filmmakers van eind 19^e eeuw claimden de objectiviteit van de documentaire en creëerden documentairefilms die het alledaagse arbeidersleven afbeeldden. Dit resulteerde echter in de onbedoelde conventies: de stijl beperkte zich tot één bepaalde doelgroep met een bepaalde sociale boodschap. Hiermee vergooiden ze juist de creatieve weergave van de actualiteit.²⁷

Documentairefilms, maar ook fictie films, zijn dus onderworpen aan de illusie van de realiteit. Daarom is het belangrijk realisme niet als foutief te zien ten opzichte van 'de werkelijkheid', maar als conventies die realisme als theoretisch construct ondersteunen. Realisme kan worden bepaald door bijvoorbeeld stijlen, vormen en filmische middelen. Dat de documentairefilm niet altijd gebruik maakt van waarheidsgetrouwe geluiden, toont Jeffrey Ruoff aan in zijn artikel "Conventions of Sound in Documentary". Ruoff beweert, middels een analyse van de documentaireserie *An American Family*, dat in *observational cinema* uit de jaren '60 en '70 invloeden te vinden zijn van het Hollywood cinema realisme.²⁸ De fictionele technieken van *continuity editing* en *storytelling* komen terug in de observationele documentaire. Geluiden zoals non-diëgetische muziek, een voice-over en niet-synchroon opgenomen sound effecten duiden eveneens op fictionele conventies.²⁹ Op deze manier vergooit deze documentaireserie de objectiviteitsclaim en maakt gebruik van filmconventies uit het fictionele genre. Voor dit onderzoek is het belangrijk om realisme te beschouwen als verschillende conventies die de kijker als realistisch kan ervaren, in tegenstelling tot de kwestie of beeld en geluid wel corresponderen met de realiteit.

Benaderingen van het realisme

Cinematic realism

Nu is vastgesteld dat realisme bestaat uit filmische conventies, kunnen we bespreken welke conventies er zijn. Een kanttekening hierbij is dat filmisch realisme een veel besproken theorie is met vele

²⁵ Brian Winston, *Claiming the real II: Documentary: Grierson and Beyond* (Hampshire: Macmillan Publishers Limited, 2008), 9, 221-222.

²⁶ Winston, *Claiming the real*, 222.

²⁷ Winston, *Claiming the real*, 224.

²⁸ Jeffrey Ruoff, "Conventions of Sound in Documentary," *Cinema Journal* 32, nr. 3 (spring 1993), 38.

²⁹ Ruoff, "Conventions of Sound," 38.

invalshoeken, dus een samenvatting van alle mogelijke perspectieven op realisme is helaas niet haalbaar. Er is een selectie gemaakt van vaak voorkomende concepten en theorieën, die mede belangrijk zijn voor het geluidsonderzoek naar *Roma*.

Het cinematic realism bijvoorbeeld, is een overkoepelende term voor realisme die in veel (Hollywood) fictiefilms voorkomt, waarbij de perceptuele aard van film centraal staat. Het cinematic realism gebruikt volgens Lindsey Fiorelli een fenomenologisch perspectief in het verbinden van film aan onze alledaagse perceptie. Hoe wij personen, objecten en gebeurtenissen door beeld én geluid identificeren is gelijk aan, of lijkt op, het perceptuele proces van dezelfde elementen in ons dagelijks leven. Filmmakers spelen hierop in door vorm en stijl in film aan te passen op de natuurlijke perceptie.³⁰ Cinematic realism kan worden vormgegeven door technische en stilistische middelen, zoals André Bazin het formuleert. Extreme theoretici van cinematic realism stellen dat we onderdelen van onze realiteit letterlijk zien in het beeld, gebaseerd op het indexicale karakter van de fotografie.³¹ André Bazin is een van de grote namen in deze stroming. Hij ziet film in dit opzicht eerder als een reproductie dan een representatie van de werkelijkheid.³² Bazin betoogt dat door stilistische middelen realisme door film kan worden benaderd. Een belangrijk middel is de *deep focus*, waarin alles in beeld even scherp wordt gesteld. Het beeld bevat dan vaak een object of persoon in de voor- en achtergrond om diepte toe te voegen. Op deze wijze kan men zelf bepalen waar men naar kijkt, zonder teveel subjectieve interventie van de camera. Ten tweede ondersteunt de continuïteit van het bewegend beeld onze realistische perceptie volgens Bazin. Montage verstoort de dimensies van de gefotografeerde ruimte, want met minder montage gaat men terug naar de natuurlijke continuïteit van de menselijke waarneming. Ondanks dat de camera een gelimiteerd frame heeft, kan dit door middel van een goede mise-en-scene een long take realistisch maken.³³ Andere theoretici binnen het cinematic realism zijn genuanceerder en stellen dat het filmbeeld een perceptuele representatie is van de werkelijkheid, in plaats van een presentatie. Het filmbeeld bevat volgens dit perspectief een realiteit die gerepresenteerd wordt door conventies.³⁴ Uiteindelijk komen beide perspectieven op hetzelfde neer: de perceptuele ervaring van de kijker zo realistisch mogelijk benaderen.

³⁰ Lindsey Fiorelli, "What Movies Show: Realism, Perception and Truth in Film" (PhD diss., University of Pennsylvania, 2016), preface: v.

³¹ Fiorelli, "What Movies Show," preface: v.

³² André Bazin, "Defining the real: The film theory and criticism of André Bazin," in *André Bazin and Italian Neorealism*, geredigeerd door Bert Cardullo (Bloomsbury Academic & Professional, 2014), 5.

³³ Bazin, "Defining," 9.

³⁴ Fiorelli, "What Movies Show," preface: v.

Perceptueel realisme

Cinematic realism behelst dus de relatie tussen de menselijke perceptie en het filmbeeld. Eerder is uiteengezet dat realisme in film een conventie is en dat de objectiviteitsclaim een illusie is. Dit valt ook door te trekken naar het cinematic realism. De manier waarop de perceptualiteit wordt benadrukt in film blijft een conventionele uiting binnen een subjectief benaderd kunstwerk. Objectiviteit is een illusie. Wat het belangrijkste is, is hoe geloofwaardig deze illusie is neergezet. Hier speelt het concept *the reality of illusion* van Joseph Anderson een grote rol, dat inhoudelijk de 'echtheid' van een fictieve illusie betekent, op basis van het evenaren van onze eigen perceptie. Birger Langkjaer verbindt *the reality of illusion* aan het perceptueel realisme vanwege de grote overeenkomsten.³⁵

Birger Langkjaer stelt dat er in film geen sprake is van realisme in de zin van 'het zo getrouw mogelijk weergeven van de werkelijkheid' maar van een perceptuele realiteit.³⁶ Het fictieve dat wij waarnemen kan als realistisch worden gezien, bijvoorbeeld met natuurgetrouwe details. Dit hoeft niet alleen te gaan over de first-hand kennis die de toeschouwer heeft over de wereld, maar kan ook refereren aan algemene representaties van dat onderwerp (zoals de ruimte).³⁷ Perceptueel realisme zet zich hier dus af tegen het idee van o.a. Bazin dat film een reproductie is van onze werkelijkheid. Perceptueel realisme richt zich op de 'voorstelbaarheid' van fictie en de diëgetische wereld.

Cinematic realism en het perceptueel realisme hebben veel gemeen in hun theoretische benadering. Beide theorieën vertrekken vanuit het perceptueel waargenomen filmbeeld. Het perceptueel realisme gaat echter uit van de werkelijkheid als een conventionele illusie. Door op de kennis en perceptie van de kijker in te spelen met filmische middelen, lijkt deze illusie meer op de realiteit.

Het illusionisme

Een voorstander van het perceptueel realisme is Gregory Currie. In zijn betoog brengt hij de verhoudingen tussen perceptueel realisme en illusionisme aan het licht. Volgens Currie is illusionisme de theoretische aanname dat film een illusie veroorzaakt, waarbij de toeschouwer denkt naar de echte wereld te kijken.³⁸ Hij stelt dat sommige theoretici perceptueel realisme automatisch samen vinden gaan met illusionisme als effect: "They agree, in other words, that the closer the experience of film watching approximates to the experience of seeing the real world, the more effectively film engenders

³⁵ Birger Langkjaer, "Realism as a third film practice," *Mediekultur* 51, (2011): 43.

³⁶ Birger Langkjaer, "Making fictions sound real – On film sound, perceptual realism and genre," *Mediekultur* 48, (2010): 6.

³⁷ Langkjaer, "Making fictions sound real," 10.

³⁸ Gregory Currie, "Film, Reality, and Illusion," in *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, geredigeerd door David Bordwell en Noël Carroll (Madison, WI: University of Wisconsin Press, 1996), 326.

in the viewer the illusion that he or she is actually watching the real world.”³⁹ Daarentegen pleit Currie voor een onafhankelijke benadering van deze twee concepten, omdat hij meent dat perceptueel realisme niet automatisch het illusionisme voortbrengt. Zijn argument hierbij gaat in op de reactie. Film probeert de perceptuele ervaring van de mens te evenaren, maar in feite reageren wij nooit hetzelfde op deze filmervaring als op de realiteit. Illusionisme als onontkoombaar effect weerlegt hij dus: op echte perceptie reageren we direct op een persoonlijk niveau, en op filmbeelden op een *subpersonal* niveau.⁴⁰ Hij maakt daarnaast binnen het illusionisme onderscheid tussen cognitief illusionisme en perceptueel illusionisme: cognitief illusionisme duidt het foutieve geloof aan dat iemand daadwerkelijk gelooft dat wat hij of zij ziet de werkelijkheid is. Perceptueel illusionisme draait echter om een illusie waarbij de toeschouwer weet dat deze representatie niet echt is, maar toch even gelooft zich in die representatie te waren.⁴¹

Thomas Stoffregen heeft in zijn weerlegging van Joseph Andersons reality of illusion eenzelfde beredenering als Currie. Hij onderscheidt de afbeelding (*depiction*) van het medium film. Met een ontologische benadering beargumenteert Stoffregen dat filmbeelden niet als een illusie kunnen worden waargenomen, maar dat de beelden worden waargenomen voor wat ze zijn als depiction. “No matter how compelling the depiction, we never run away from the monster. [...] To perceive the movie monster is, fundamentally, to perceive that the monster is in the movie.”⁴² Met dit argument zet Stoffregen zich af van de reality of illusion, want er is simpelweg geen illusie. De kijker is zich bewust van het filmbeeld als afbeelding, apart van de werkelijkheid.⁴³ Dit valt te vergelijken met hoe Currie fundamenteel onderscheid maakt tussen de reactie op perceptie van filmbeelden en de werkelijkheid. De overeenkomst is dat men filmbeelden fundamenteel anders ervaart dan de realiteit. Echter, er is ook een tegenstelling tussen de twee auteurs. Stoffregen wijst het concept van namelijk illusionisme geheel af, hoewel Currie gelooft in het door hem aangepaste perceptuele illusionisme.⁴⁴

Sociaal realisme

Een andere ‘categorie’ van het realisme, zoals Langkjaer dat formuleert, is het *social realism*.⁴⁵ Deze term wordt in filmtheorie vaak in verband gebracht met het genoemde Italiaanse neorealisme en het

³⁹ Currie, “Film, reality, and illusion,” 326.

⁴⁰ Currie, “Film, reality, and illusion,” 330-331.

⁴¹ Currie, “Film, reality, and illusion,” 333-334.

⁴² Thomas Stoffregen, “Filming the World: An Essay Review of Anderson’s The reality of illusion,” *Ecological Psychology* 9, nr 2 (1997): 167.

⁴³ Stoffregen, “Filming the World,” 168.

⁴⁴ Voor dit onderzoek wordt er binnen het debat over illusionisme uitgegaan van het perceptuele illusionisme. Om verwarring te voorkomen met het perceptueel realisme wordt dit aangehaald als illusionisme.

⁴⁵ Een belangrijke kanttekening hierbij is het feit dat Birger Langkjaer géén auteur is die primaire bevindingen heeft gedaan binnen het sociaal realisme. Hij heeft deze definities mede van Hallam en Marshment, die wél

Britse *kitchen sink* drama uit de jaren '50 en '60.⁴⁶ Langkjaer citeert twee toonaangevende auteurs over het sociaal realisme, namelijk Julia Hallam en Margaret Marshment, en gebruikt ze als definitie van het sociaal realisme.⁴⁷ In het sociaal realisme spelen drie verschillende factoren een rol: de relatie tussen personage en omgeving, sociale emoties zoals trots of schaamte en de manier waarop personages omgaan met hun sociale omgeving. Vaak ligt de focus van sociaal realisme bij de sociale lagere klassen, waarbij frictie tussen het individu en de maatschappij een grotere rol speelt.⁴⁸ Dialect of etniciteit kunnen deze klasse ook aanduiden en het sociaal realisme ondersteunen.

Sociaal realisme heeft bovendien een heel belangrijke rol gespeeld in het eerder genoemde Italiaanse neorealisme. Bert Cardullo stelt dat Italiaans neorealisme ging om “[...] the unexceptional, not the extraordinary, man in which neorealism was interested—above all in the socioeconomic interaction of that man with his environment, not the exploration of his psychological problems or complexities.”⁴⁹ Deze eigenschappen zijn mede kenmerkend voor het sociaal realisme. Sociaal realisme verschaft inzicht in de problemen die de lagere sociale klassen tegen het lijf liepen, gegoten in een voortkabbellend plot. Italiaans neorealisme leunde op dit sociaal realisme om belangrijke sociale en politieke standpunten te verbeelden.⁵⁰

Bij het sociaal realisme stelt Langkjaer tenslotte voorop dat het niet draait om de sociale effecten van de maatschappij op het personage, maar hoe het personage handelt binnen de eigen sociale omgeving. Het is geen eenrichtingsverkeer, maar een wisselwerking tussen het individu en de maatschappij waarbij de integriteit van het personage voorop staat met eigen sociale actieve handelingen.⁵¹

Realisme en geluid

Na het bespreken van het cinematic realism, perceptual realism, illusionisme en sociaal realisme is er een redelijk beeld geschetst van de vormen die het filmisch realisme aan kan nemen. Zoals besproken in de inleiding is realisme binnen de filmtheorie in eerste instantie vaak beschouwd als een visuele (re)presentatie. Auteurs zoals Fiorelli sluiten de auditieve kant van film niet uit - Fiorelli benoemt immers beeld én geluid in de bespreking van filmperceptie - maar binnen het analyseren van realisme

belangrijke namen zijn binnen dit gebied van realisme. Voor dit onderzoek is Langkjaer wel geschikt voor het uiteenzetten van enkel het concept.

⁴⁶ Birger Langkjaer, “Realism as a third film practice,” *MedieKultur* 51, (2011): 48.

⁴⁷ J. Hallam en M. Marshment, *Realism and popular cinema* (Manchester: Manchester University Press, 2000), 184.

⁴⁸ Langkjaer, “Realism as a third film practice,” 48-50.

⁴⁹ Bazin, “What is Neorealism?,” 25.

⁵⁰ Bazin, “What is Neorealism?,” 20-21.

⁵¹ Langkjaer, “Realism as a third film practice,” 49.

wordt geluid vaak onderbelicht.

Er zijn natuurlijk ook auteurs die geluid wél betrekken in het realisme. Michel Chion duidde dit onmisbare verband tussen het visuele en het auditieve in film aan met zijn theorie over *synchresis* (samenvoeging van *synchronism* en *synthesis*).⁵² De synchronisatie van beeld en geluid beïnvloedt de menselijke perceptie op datzelfde moment, dit heet *synchresis*. Als iemand een hamer hoort met een herhaaldelijk dof geluid dat oorspronkelijk niet bij de hamer op beeld hoort, gaat de kijker ervan uit dat dit wel van de oorspronkelijke hamer komt.⁵³ Als we de theorie van Chion aannemen, kan filmgeluid niet buiten beschouwing worden gelaten als we filmisch realisme willen analyseren. We nemen het als één geheel waar. Geluid beïnvloedt de perceptie van het beeld.

Auteurs die tevens nadruk leggen op realisme en sound design zijn Sandra Pauletto en René Idrovo met hun analyse van Alfonso Cuarón's *Gravity*. Met de *point-of-audition* techniek kan geluid ruimtelijke dimensies versterken door de bron op beeld en echt geluid te matchen.⁵⁴ Dit resulteert in een illusie van presence. Idrovo en Pauletto beargumenteren dat dit gebruik van sound design zorgt voor identificatie met personages en inleving in de diëgetische wereld.⁵⁵ Deze identificatie en inleving vallen ook te formuleren als vormen van illusionisme. Het draait beide om de illusie van echte beelden denken waar te nemen, de illusie van het zijn van een personage en de illusie van inleving in de filmische omgeving.

Roma, met zijn opmerkelijke soundtrack waarvan de bijzonderheden reeds besproken zijn, verdient het om een gelijkwaardige geluidsanalyse te krijgen waarbij het geluid niet ondergewaardeerd wordt. Hoe deze analyse uitgevoerd wordt, is te lezen in de volgende methode.

⁵² Michel Chion, *Audio-vision : sound on screen* (New York: Columbia University Press, 1994), 63-64.

⁵³ Chion, *Audio-vision*, 64.

⁵⁴ René Idrovo, Sandra Pauletto, "Immersive point of audition. Alfonso Cuarón's Three-Dimensional Sound Design Approach," *Music, sound and the moving image*, 13, nr 1 (Lente 2019): 38.

⁵⁵ Idrovo en Pauletto, "Immersive," 39-41.

Identification en *transportation* zijn volgens Idrovo en Pauletto twee pilaren waarop de betrokkenheid van het publiek bij entertainment steunt. *Transportation* is in het Nederlands het best te vertalen als 'inleving', omdat er van daadwerkelijke transportatie geen sprake is. Inleving focust zich op de mentale capaciteit om te denken in de narratieve vorm te staan. Inleving is een voorwaarde voor identificatie: door in te leven in het verhaal kan men andere standpunten aannemen van de personages.

Methode

Zoals Fiorelli al eerder stelde: een film wordt niet in zijn volledige waarde beschouwd als men alleen focust op één vorm of benadering van het realisme. *Roma* zal daarom ook binnen het cinematic realism worden geanalyseerd aan de hand van het perceptueel realisme, illusionisme en sociaal realisme. Omdat de geluidsanalyse onderbelicht is binnen zowel de filmtheorie als de theorie over het realisme, ligt de focus van de aankomende analyse op het filmgeluid.

Michel Chion schrijft niet alleen over het belang van de geluidsanalyse, hij reikt ook een methode aan om geluid te analyseren. Zijn methode gaat uit van het beter definiëren van 'soorten' geluid.⁵⁶ Naar aanleiding van het kijken van *Roma* is er sprake van drie hypothesen: de aanwezigheid van alleen diëgetisch geluid, het feit dat geluiden uit het sound design overlappen met elkaar en de aanwezigheid van offscreen geluid dat vaak een paar shots later onscreen wordt gepresenteerd. Met behulp van de analysemethode van Chion kunnen we deze verschijningen beter categoriseren. Ik zet hier een aantal categorieën uiteen die belangrijk zijn voor de analyse van *Roma*.⁵⁷ *Visualized sound* is filmgeluid gecombineerd met de bron op het filmscherm. *Acousmatic sound* is filmgeluid dat ingezet wordt zonder dat de originele bron op het scherm te zien is. Dit is dus niet alleen offscreen geluid, maar ook bijvoorbeeld geluid vanuit een radio of telefoon. Deze media transporteren het geluid zonder de originele persoon waarbij de stem hoort, te laten zien.⁵⁸ *Ambient sound* correspondeert met achtergrondgeluiden of omgevingsgeluiden. Dit zijn bijvoorbeeld zingende vogels of auto's op straat. Deze geluiden worden niet gezien als offscreen, omdat visuele identificatie niet nodig is. Deze geluiden typeren de locatie en zijn vaak non-stop aanwezig.⁵⁹ Chion maakt tenslotte ook nog een relevant onderscheid tussen actief en passief offscreen geluid. Actief offscreen geluid speelt een rol in de plot, valt op bij de kijker en roept vragen op, terwijl passief offscreen geluid de ambiance vormgeeft, niet meteen opgemerkt wordt bij de kijker en als vanzelfsprekend wordt gehoord. Ambient sound valt onder passief offscreen geluid.⁶⁰ Deze definities worden toegepast op *Roma's* soundtrack en komen terug in het analyseprotocol.

Eerst wordt de soundtrack in kaart gebracht door middel van een analyseprotocol, te vinden in de bijlage. Bij elk shot worden de volgende elementen benoemd: de kadrering, het offscreen / onscreen geluid, de dialoog en achtergrondgeluiden. Voor de kadrering worden de definities van Barry Salt op Cinematics gebruikt.⁶¹ Deze data worden vervolgens gebruikt om bijvoorbeeld het

⁵⁶ Chion, *Audio-vision*, preface: xxvi.

⁵⁷ Een kanttekening hierbij is dat Chion een groot scala aan geluidsanalytische

⁵⁸ Chion, *Audio-vision*, 71-73.

⁵⁹ Chion, *Audio-vision*, 75.

⁶⁰ Chion, *Audio-vision*, 85.

⁶¹ "Measurement theory, Barry Salt," Cinematics, jaar onbekend, <http://www.cinematics.lv/salt.php>.

omgevingsgeluid tijdens een dialoog te registreren. Daarnaast wordt er als bijkomstigheid van de dialoog gefocust op taal, in het specifiek het gebruik van dialect. Dit kan bijvoorbeeld een bijdrage leveren aan het sociaal realisme. Deze data zijn een ondersteuning van de theoretische analyse.

De theoretische analyse wordt op de volgende wijze uitgevoerd. De eerste deelvraag (“hoe kunnen we verschillende vormen van realisme in het filmgeluid onderscheiden?”) wordt beantwoord door de besproken theorie over realisme te verbinden aan de definities van Chion en de resultaten uit het analyseprotocol. De tweede deelvraag (“op welke manier wordt geluid gemotiveerd in de film?”) wordt beantwoord door een neoformalistische analyse van de rol en motivatie van het geluid. Dit komt grotendeels overeen met en vloeit logisch voort uit de aanpak van de eerste deelvraag. Het neoformalisme zoals Kristin Thompson beschrijft in haar boek *Breaking the Glass Armor*, is een analysevorm die film als stijl analyseert. De toonaangevende stijlvorm heet de *dominant*. De stilistische filmmiddelen die worden ingezet om deze stijl uit te drukken heten *devices*, deze hebben verschillende motivaties.⁶² Dit kunnen *realistic motivation*, *compositional motivation*, *transtextual motivation* en *artistic motivation* zijn.⁶³ Op deze manier wordt er onderzocht wat de motivatie van het filmgeluid is. De hoofdvraag (“hoe draagt het filmgeluid in Roma bij aan het realisme in de film?”) wordt beantwoord door de motivatie van het geluid en de benaderde soorten realisme in het filmgeluid te combineren in het onderzoek.

De versie van *Roma* die ik zal gebruiken als casus is op 14 december 2018 gelanceerd op Netflix. De film duurt 2 uur en 15 minuten en is mede geproduceerd door *Esperanto Filmoj* (van eigenaar Alfonso Cuarón) en *Participant media*.

⁶² Kristin Thompson, “Neoformalist film analysis: One Approach, Many Methods,” in *Breaking the Glass armor*, (Princeton: Princeton University Press, 1988), 16.

⁶³ Thompson, “Neoformalist film analysis,” 16-19.

Analyse van het filmgeluid

Diëgetisch gelaagd geluid

Een eerste opmerkelijke bevinding tijdens het bekijken van *Roma* is dat er nooit non-diëgetisch geluid gebruikt wordt. Er is alleen sprake van geluiden waarvan de bron terug te vinden is in het verhaal, zowel on- als offscreen. Het is niet zo dat er geen muziek terug te vinden is in de film: deze is er in de vorm van radio, tv, zang, of als straatgeluiden op de achtergrond.

In shot 16 t/m 48 wordt er op een bijzondere wijze gebruik gemaakt van deze radiomuziek. Deze scène introduceert Antonio, de vader des huizes.⁶⁴ Zijn vrouw, kinderen en Cleo staan hem op te wachten terwijl hij soepel de gezinsauto in de open inrit naast het huis parkeert. De scène begint met het toeteren van de auto voor het hek (zie figuur 1). Er is vaag muziek te horen op de achtergrond. Cleo en Adela openen het hek. Vanaf het moment dat de auto in beeld is, horen we vanuit de autoradio duidelijk klassieke muziek (zie figuur 2). De daarop volgende shots zijn van de auto buitenaf (LS, FS en MLS, soms close-ups) en binnenuit (MS, MCU en BCU), al zien we nooit het gezicht van de vader (zie figuur 3 en 4). Hij blijft een mysterie totdat hij uitstapt aan het einde van de scène. De shotlengte ligt een stuk lager dan in de gehele film. Het zijn korte ritmische cuts die het ritme van de muziek ondersteunen. Het belangrijkste aan de shotovergang is dat deze in de muziek ook te horen is. Buiten de auto klinkt de muziek dof en gedempt, binnen de auto scherp en helder. Zelfs binnen de auto speelt Cuarón met de locatie van de geluidsbron, zoals eerder point-of-audition genoemd in *Idrovo* en



Figuur 1: Cleo en Adela maken de poort open voor Antonio.



Figuur 2: De auto rijdt langzaam de inrit in. (LS)



Figuur 3: Close up van het autospiegeltje dat bijna de muur raakt.



Figuur 4: BCU van Antonio achter het stuur zonder gezicht.

⁶⁴ Zie bijlage voor shotnummers.

Pauletto's artikel. Dit is een begrip oorspronkelijk geciteerd uit Chion's werk.⁶⁵ Duidelijk is te horen dat de geluidsbron naar links of rechts verschuift wanneer de camerahoek verandert.⁶⁶ De muziek stopt met een harde cut wanneer de vader uitstapt en zijn gezicht plotseling zichtbaar is. De combinatie van close-ups, bombastische muziek en een ongeïdentificeerd vaderfiguur achter het stuur stopt daarmee ook.

Al deze nuances in de diëgetische muziek worden ingezet om de introductie van de man des huizes te accentueren en de scène continuïteit te geven. Chion noemt muziek uit de plaats en tijd van het verhaal *screen music*, tegenover *pit music* als non-diëgetisch geluid.⁶⁷ Het gebruik van enkel *screen music* kan worden ingezet om de continuïteit binnen het plot te accentueren. Jeff Ruoff toonde dit al aan met zijn artikel over de fictionele geluidsconventies van de observationele documentaire. Ruoff legt uit dat muziek volgens documentaire conventies screen music hoort te zijn, op locatie opgenomen en dus diëgetisch. Deze screen music zorgt in de documentaire onder andere voor continuïteit en ondersteunt de samenhang tussen shots, een conventie geleend van het klassieke Hollywood genre.⁶⁸ *Roma*, een fictiefilm met een realistische stijl, gebruikt de diëgetische autoradio om continuïteit en eenheid te creëren tussen de relatief korte shots.⁶⁹ Bazin stelde eerder dat de continuïteit van het beeld de menselijke perceptie evenaarde en dat montage deze perceptie verstoort.⁷⁰ Hier is het niet het beeld, maar de radiomuziek die voor continuïteit zorgt in de scène. Deze continuïteit is perceptueel herkenbaar voor de kijker, wat resulteert in een perceptueel realistische lading. Doordat beelden binnen en buiten de auto ook een andere scherpte aan geluid krijgen, wordt de filmische omgeving tevens perceptueel realistisch benaderd. Regisseur Cuarón zet diëgetische screen music dusdanig in om de continuïteit van de scène te waarborgen, en daarmee het perceptueel realisme te benaderen. Deze functie van screen music is afkomstig vanuit andere klassieke Hollywood conventies. In het gebruik van deze Hollywood conventies is weer de conventionaliteit van de realistische stijl te zien.

Het meeste diëgetische geluid uit *Roma* bestaat uit de complexe achtergrondgeluiden. Het ambient sound van Chion bevat in *Roma* onder andere de alomtegenwoordige vogels, auto's, fluitspelers en spelende kinderen. De zojuist besproken scène was een uitzondering: daar nam de muziek uit de autoradio de rol van de achtergrondgeluiden over. Deze waren daarentegen net zo snel weer terug bij het verlaten van de auto. Omgevingsgeluiden overlappen de meeste andere geluiden, zoals de dialoog, voetstappen en andere geluiden op de voorgrond. De omgevingsgeluiden

⁶⁵ Idrovo en Pauletto, "Immersive," 38.
Chion, *Audio-vision*, 89-90.

⁶⁶ Deze point-of-audition wordt in de sectie 'offscreen / onscreen dynamiek' verder uitgewerkt.

⁶⁷ Chion, *Audio-vision*, 80.

⁶⁸ Ruoff, "Conventions of Sound," 32-33.

⁶⁹ Zie het analyse protocol voor shotlengtes de bijlage.

⁷⁰ Bazin, "Defining," 9.

verminderen wanneer personages binnen zijn en versterken juist wanneer scènes zich buiten afspelen, maar blijven op een uitzondering na altijd aanwezig.

Dat omgevingsgeluiden de dialoog het grootste deel van de tijd overlappen, is

ook te zien in tabel 1. Het aandeel gedetecteerd omgevingsgeluid (ja) per shot is veel hoger dan de shots zonder gedetecteerd omgevingsgeluid (nee), namelijk 265 shots met tegenover 44 shots zonder omgevingsgeluid. Daarnaast laat de tabel zien dat indien er dialoog plaatsvindt, van de 151 dialoogshots er 142 mét ambient sound zijn. Ambient sound is dus het grootste deel van de shots aanwezig en fungeert als een (bijna) alomtegenwoordige laag achter de dialoog.

Deze overlappen in de lagen van het sound design zijn niet alleen te vinden in omgevingsgeluiden en de dialoog, maar ook in de off- en onscreen geluiden. Bij de metingen van off- en onscreen geluid is er een groot aantal shots waarin zowel off- als onscreen geregistreerd is. Bij deze metingen is omgevingsgeluid, of ambient sound, niet meegeteld als offscreen geluid. Zoals Chion ook zegt: “And finally how should we classify general background sounds

such as birdsongs and wind, heard with natural exteriors? It seems rather ridiculous to characterize them as offscreen, on the basis that we don't ‘see’ the little birds chirping or the wind blowing.”⁷¹ De conclusie die we hieruit kunnen trekken is dat er zowel dialoog (of ander offscreen geluid) als onscreen te horen was. Dit resulteert in meerdere dimensionele lagen binnen de audiovisuele ruimte. De offscreen geluidsbron lijkt namelijk van buiten uit het beeld te komen, soms corresponderend met de

kijkrichting van personages op beeld (zie figuur 5). Naast de offscreen en onscreen lagen in het geluid vervult omgevingsgeluid ook nog een rol als laag hierachter.

In tabel 2 worden de overlappen tussen off- en onscreen geluid en het omgevingsgeluid weergegeven. Indien er in een shot sprake is van omgevingsgeluid, is er in 139 van de 265 shots sprake van off- én onscreen geluid. Dit betekent dat in meer dan de helft van de shots het sound design drie

Tabel 1	Dialoog		
Omgevingsgeluiden	ja	nee	Eindtotaal
Ja	142	123	265
Nee	12	32	44
Eindtotaal	151	155	309

Tabel 2: Het aantal overlappen per shot tussen omgevingsgeluiden en dialoog, weergegeven in een draaitabel.



Figuur 5: Cleo en Adela met Sofi en Pèpe luisteren naar mevrouw Sofia die offscreen tegen hen praat. De camera focust op Cleo's reacties, de geluidsbron is gelijk aan haar kijkrichting.

Tabel 2	Off-/onscreen			
Omgevingsgeluiden	off	off & on	on	Eindtotaal
Ja	45	139	81	265
Nee	3	28	13	44
Eindtotaal	47	167	93	309

Tabel 1: Het aantal overlappen per shot tussen omgevingsgeluiden en off-/onscreen geluid, weergegeven in een draaitabel.

⁷¹ Chion, *Audio-vision*, 75.

(off-, onscreen én omgevingsgeluid) lagen bevat. De dialoog is hier nog niet eens in meegerekend, wat wellicht nog als extra laag zou kunnen dienen.

Diëgetisch geluid draagt in zekere zin bij aan het illusionisme. Het is namelijk alsof de kijker daadwerkelijk omringd wordt met ambient sound, dat als diëgetische laag fungeert achter het andere filmgeluid. Daarnaast is muziek alleen te horen indien het van een geluidsbron komt binnen de diëgese. Ambient sound en de inzet van diëgetisch geluid 'trekken' de kijker als het ware in de diëgese. Door geen gebruik te maken van non-diëgetisch geluid (zoals een voice-over of non-diëgetische muziek) maakt *Roma* het aannemelijker dat men denkt te kijken naar de echte wereld, zoals Currie het illusionisme definieert.⁷² Non-diëgetisch geluid benadrukt namelijk film als medium, terwijl diëgetisch geluid de diëgese ín de film benadrukt.

Het perceptueel realisme, zoals geformuleerd door Langkjaer en Currie, duikt op in de manieren waarop de filmmakers lagen in de sound design inbrengen. De off- en onscreen lagen vergroten de filmische ruimte, omdat de geluiden zich niet tot de ruimte binnen het frame beperken. Daarnaast beperkt het omgevingsgeluid zich niet tot stiltes: het is het grootste deel van de shots aanwezig en overstemt soms zelfs de dialoog. Deze geluidskenmerken bootsen de menselijke perceptie na alsof de kijker zelf in de filmische ruimte staat.

Offscreen / onscreen dynamiek

Men kan als tegenargument stellen dat volgens de bovenstaande gedachtegang elke filmmaker die op een manier gebruik maakt van achtergrondgeluiden om de filmische wereld te vergroten, een film gelijk perceptueel realistisch maakt. Omgevingsgeluiden worden alleen over het algemeen niet specifiek gehoord door de kijker, omdat het als achtergrond dient waartegen belangrijkere gebeurtenissen worden afgebeeld. *Roma*, daarentegen, brengt deze geluiden onder de aandacht van de kijker. Soms laten de filmmakers lege kamers zien waarbij geen enkele ontwikkeling plaats lijkt te vinden. Zo laten ze de kijker puur luisteren naar de omgeving. Bovendien laten de filmmakers de geluidsbron vaak later pas in beeld komen. Eerst luistert men, dan pas ziet men wat de bron van het geluid zou zijn. Deze techniek komt vaak naar voren als device: eerst zijn er enkele close-ups van de omgeving met offscreen geluid te zien, gevolgd door de visualisatie van dat geluid (mens, ding of dier). Het prikkelt onze perceptie om eerst te luisteren in plaats van te kijken. Deze vorm van Chions actief offscreen geluid is mede een spanningsopbouwer, vaak gebruikt in horrorfilms.⁷³ Het roept vragen op: waar komt dit geluid vandaan? Wat is dit? Cuarón toont hiermee aan dat filmperceptie niet alleen

⁷² Currie, "Film, reality, and illusion," 326.

⁷³ Chion, *Audio-vision*, 85.



Figuur 6a: Close-up van een bord eten waar Cleo mee bezig is, met acousmatic geluid van de kinderen die vertellen.



Figuur 6b: Overzicht van het gezelschap aan tafel dat in figuur 6a gesuggereerd wordt.



Figuur 7a: Shot in pan-beweging (rechts) met acousmatic geluid. Cleo zingt samen met Sofi een slaapliedje.



Figuur 7b: Shot in pan-beweging met visualized geluid. Cleo zingt samen met Sofi een slaapliedje.

draait om het visuele, maar dat de aandacht ook (misschien zelfs beter) kan worden getrokken door een introductie van geluid.

Deze ‘voorspelling’ van de overgang tussen off en onscreen geluid blijkt ook uit de resultaten van het analyseprotocol. Vanwege de gelaagdheid van de soundtrack is er grotendeels sprake van off-én onscreen geluid binnen een shot, dat gevolgd wordt door een shot met alleen onscreen geluid. In het analyseprotocol zijn deze overgangen rood gemarkeerd. In totaal is er een aantal van 57 van deze overgangen te vinden in de film, tussen het geheel van 309 shots uit de film. Voor de plaats van de geluidsbron binnen en buiten het scherm (naast acousmatic en visualized) heeft Chion een concrete benoeming gevonden, ook wel de werking van point-of-audition genoemd. Dit concept is gebaseerd op het begrip *point-of-view*. Chion onderscheidt twee betekenissen van point-of-audition: *the spatial sense* en de *subjective sense*.⁷⁴ Idrovo en Pauletto zijn met hun onderzoek vanuit de subjective sense van point-of-audition vertrokken: wat hoort het personage? Hoort de kijker hetzelfde wat dit personage zou horen? Vanuit hier beargumenteren ze hoe inleving (transportation) en identificatie gerepresenteerd worden door deze techniek.⁷⁵

De ruimtelijke opvatting van point-of-audition draait niet zozeer om wie, maar om waar men hoort, en respectievelijk welk perspectief van een personage daarbij past. Subjectieve point-of-

⁷⁴ Chion, *Audio-vision*, 89-90.

⁷⁵ Idrovo en Pauletto, “Immersive,” 39.

audition omvat dromen, illusies of waanideeën van personages in de diëgetische, maar de ruimtelijke opvatting blijft bij de daadwerkelijke gehoorde locatie van de bron. *Roma* maakt hier veelvuldig gebruik van in conversaties (zie figuur 5), maar ook vooral bij de introductie van een nieuwe scène. Voorbeelden hiervan zijn in figuren 6a t/m 7b te zien. In figuur zes en zeven bevat een harde cut de shotovergang en in afbeelding acht en negen is het een pan-beweging die de bron visualiseert. De auditieve omgeving speelt hier een grotere rol dan de visuele. Acousmatic sound in het eerste shot van beide scènes vergroot de diëgetische ruimte, vervolgens presenteert het tweede shot dit geluid. De ruimtelijke opvatting van point-of-audition kan dus worden opgevat als een ‘objectievere’ benadering van de filmische realiteit tegenover de subjectieve vorm, omdat het uitgaat van welke plek het geluid gehoord wordt in plaats van de subjectieve perceptie van een personage.⁷⁶ Beide dragen bij aan het perceptueel realisme, alleen in een andere vorm. De subjectieve point-of-audition focust zich op de identificatie met de perceptie van het personage als realistische motivatie van het geluid. *Roma* kiest voor een ‘objectievere’ realistische motivatie van het geluid, met een nadruk op de inleving in de omgeving.

Fidelity van het geluid

Het concept *fidelity* en perceptueel realisme zijn nauw verbonden. David Bordwell, Kristin Thompson en Jeff Smith definiëren *fidelity* van geluid als volgt: “[...] fidelity refers to the extent to which the sound is faithful to the source as we conceive it.”⁷⁷ Bij aanwezigheid van fidelity moet geluid dus kloppen met de verwachtingen die wij hebben van de geluidsbron. Een hond blaft, maar miauwt niet. Het betekent niet dat deze geluiden ook exact moeten corresponderen met de realiteit: de hond die je hoort blaffen hoeft niet de hond op het scherm te zijn. Fidelity van geluid is de match van geluid met onze gehoorde (of aangeleerde) perceptie van de wereld.⁷⁸ Dit is precies wat het perceptueel realisme ook probeert na te streven: de verwachtingen van perceptuele ervaringen.

Roma maakt gebruik van onverpakt fidelity van het filmgeluid door de kijker bloot te stellen aan een perceptuele ervaring van de omgeving. Dit wordt mede mogelijk ondersteund door het vele gebruik van long shots die deze omgeving de tijd geven om gezien én gehoord te worden. *Roma* duurt namelijk 133 minuten, bestaat uit slechts 309 shots en heeft een gemiddelde shotlengte van 26,7

⁷⁶ Objectief staat hier tussen aanhalingstekens, omdat volgens eerder besproken theorie de objectiviteitsclaim binnen realisme niet houdbaar blijkt. We spreken hier van een benadering van objectiviteit.

⁷⁷ Kristin Thompson, David Bordwell en Jeff Smith, “Chapter 7: Dimensions of Film Sound,” in *Film Art: an introduction* (New York: McGraw-Hill Education, 2017), 284.

⁷⁸ Zoals eerder genoemd kan perceptueel realisme niet alleen beroep doen op ervaringen uit de wereld, maar ook op ‘aangeleerde’ perceptuele ervaringen van andere films of media. Veel mensen hebben alleen geweerschoten of ontploffingen gehoord op het witte doek en hebben geen perceptuele referent in de echte wereld.

seconden, wat aangeeft dat er veel longshots aanwezig zijn.⁷⁹ Bazin verklaarde realisme in films door stijlkeuzes zoals de deep focus en continuïteit van het beeld.⁸⁰ De aanname dat door de continuïteit van het beeld de kijker zijn eigen (visuele) blik kon sturen binnen het frame, kan ook naar het auditieve worden doorgetrokken. In plaats van de mise-en-scène van Bazin stuurt het sound design van *Roma* de aandacht, de blik en verwachtingen van de kijker, mede mogelijk gemaakt door de long takes en de reeds besproken devices. Omdat de fidelity van het geluid nooit verworpen wordt door de filmmakers, neemt de kijker de filmische omgeving in zich op alsof deze zich daadwerkelijk om hem of haar heen bevindt.

Sociaal realisme en geluid

Een hele andere besproken vorm van realisme is het sociaal realisme. Daarbij staan locatie, sociale omgeving en het individu centraal, zoals Langkjaer formuleert.⁸¹ Sociaal realisme is gefocust op hoe individuen in hun alledaagse realiteit naar hun sociale omgeving handelen. Cleo en haar vriendin Adela zijn huishoudsters van een rijkere middenklasse familie. Ze spreken onder elkaar een dialect van het Spaans (Mixteco), maar met de familieleden spreken ze Spaans. Deze verschillen brengen hun sociale lagere status aan het licht, maar ook onderlinge saamhorigheid als onderdeel van een ethnische groep. Geluid, in het gebruik van dialect, is hier sociaal realistisch gemotiveerd omdat het sociale verhoudingen aan het licht brengt.

Er is een tweede manier waarop geluid sociale dimensies benadrukt. Door het gebruik van long takes en acousmatic sound wordt er in *Roma*



Figuur 8: Cleo wordt ondervraagd door de dokter.

binnen een conversatie vaak één persoon uit de woordenwisseling langdurig vastgelegd. Cleo is vaak het onderwerp van deze long takes. Wanneer ze in de film zwanger raakt en naar de dokter moet voor onderzoek, worden haar veel vragen gesteld (zie figuur 8). Deze vragen zijn binnen het langdurige shot allemaal offscreen, waardoor de kijker goed kan kijken naar Cleo's reacties en handelingen op het scherm. Haar schaamte zorgt ervoor dat ze bijna niet antwoordt op de vragen. Het feit dat de stem van de dokter buiten het beeld te geplaatst is en Cleo bijna geen oogcontact maakt met haar dokter, weerspiegelt haar schaamte en angst voor haar sociale omgeving. Hoe reageert zij op haar situatie, op

⁷⁹ "Roma (2018)" Cinemetrics, 2019, http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie_ID=25784.

⁸⁰ André Bazin, "Defining the real: The film theory and criticism of André Bazin," in *André Bazin and Italian Neorealism*, geredigeerd door Bert Cardullo (Bloomsbury Academic & Professional, 2014), 9.

⁸¹ Birger Langkjaer, "Realism as a third film practice," *MedieKultur* 51, (2011): 48.

het feit dat ze misschien zwanger is? Wil ze dit wel? Ook socioeconomisch lijkt Cleo onzeker: hoe gaat ze het kind opvoeden zonder man, huis en inkomsten? Ze lijkt alleen in haar keuze, net zoals de manier waarop ze alleen in beeld is gebracht. Tegen het einde spreekt Cleo haar interne worstelingen uit door toe te geven dat zij de baby eigenlijk nooit gewild heeft. De interne twijfels worden in figuur 8 al subtiel zichtbaar gemaakt middels deze filmtechniek.

Dit is slechts één van de vele voorbeelden van het sociaal realisme van het filmgeluid. Het sociaal realisme zit vooral verscholen in Cleo's negatieve aanvaringen met haar directe sociale omgeving waarbij zij vaak een slachtofferrol aanneemt. Vanuit haar ondergeschikte positie als dienstmeid geven de filmmakers gehoor aan Cleo's sociale realiteit. De inzet van offscreen geluid in de conversatie draagt bij aan het sociaal realisme zodat we Cleo's handelingen duidelijk waarnemen.

Alternatieve focus als kanttekening

Als afsluiting is het belangrijk een kanttekening te zetten bij het voorafgaande analyseperspectief. Andere benaderingen naast het cinematic realism, zoals het reeds besproken semiotisch realisme, zijn namelijk eveneens interessant in relatie tot *Roma's* filmgeluid. Het volgende voorbeeld illustreert waar juist niet naar gekeken werd in de afgelopen analyse. In een scène rukt er een fanfare met veel lawaai op in de straat van het familiehuis als vader zijn gezin verlaat. Moeder Sofia smeekt hem om snel terug te komen, maar Antonio verlaat het gezin voor zijn minnares. Tegen het einde van de film keert moeder Sofia met haar kinderen en Cleo terug van een uitje naar zee, zelf getransformeerd tot een stabielere en zelfstandige vrouw. Weer is de fanfare aanwezig. Het geeft een verband aan tussen twee bijna gelijke gebeurtenissen, namelijk het komen en gaan van de familie. Door middel van geluid legt de kijker een verband tussen deze twee belangrijke symbolische gebeurtenissen voor het personage van Sofia. Hier wordt niet op in gegaan in de analyse, omdat de aard van dit device niet binnen de benadering van het cinematic realism past. Het kan zeker verder onderzocht worden hoe semiotisch realisme zich uit in het kader van *Roma's* filmgeluid.

Conclusie

In de besproken analyse is er antwoord gegeven op de volgende deelvragen: *hoe kunnen we verschillende vormen van realisme in het filmgeluid onderscheiden?* en *op welke manier wordt geluid gemotiveerd in de film?* Het antwoord op deze deelvragen viel grotendeels samen binnen eenzelfde analyse. De auditieve stijlkeuzes werden namelijk als devices benaderd met een realistische motivatie, die bijdroegen aan verschillende vormen van realisme. Zo werd er een extra dimensie gegeven aan de realistische motivatie van het neoformalisme; geluid kon bijvoorbeeld ook perceptueel realistisch gemotiveerd zijn. Het onderzoek is gedaan door de geluidsaspecten (on/of screen, dialoog en omgevingsgeluiden) te ontleden met een analyseprotocol, waarbij Michel Chions methodische theorie diende als rode draad.

Er was in het sound design van *Roma* vooral sprake van het perceptuele realisme, maar dat sluit andere vormen van realisme niet uit. Ook het illusionisme en sociaal realisme keren terug in de stijl van het geluid. Dit was onder andere te zien in de tabellen van omgevingsgeluid, dialoog en off- / onscreen geluid. Ten eerste bevat *Roma* diëgetische muziek in het sound design, waarbij de inzet van screen music illustreerde dat er ook met diëgetische muziek continuïteit gecreëerd kon worden. Ten tweede toonden de resultaten uit het analyseprotocol de gelaagdheid van het geluid aan doordat overlappings van offscreen, onscreen en ambient sound dominant waren. Ten derde werd de dynamiek tussen off- en onscreen geluid besproken, waar actief offscreen geluid zorgde voor een auditieve 'aankondiging'. Het concept van ruimtelijke point-of-audition toonde aan deze dynamiek draaide om de inleving in de omgeving en niet op het subjectieve personage. Al deze bevindingen werden verbonden met onder andere het perceptueel realisme, waardoor de focus van het sound design bij de fidelity lag. Tenslotte werd het sociaal realisme aangesproken door het sound design. Mede door het gebruik van dialect en de long takes met offscreen geluid kwamen Cleo's handelingen naar voren wat betreft haar sociale situatie.

Er zijn verschillende opvattingen van het filmisch realisme en deze opvattingen hoeven noch elkaar, noch de geluidsanalyse uit te sluiten. Dit onderzoek was erop gericht het belang van geluidsanalyse aan het licht te brengen en in mindere mate om nieuw inzicht te verschaffen in de aanpak van de geluidsanalyse binnen het realisme. Het antwoord op de hoofdvraag (*hoe draagt het filmgeluid in Roma bij aan het realisme in de film?*) is dan ook: door middel van de bovenstaande stijlkeuzes draagt het filmgeluid bij aan de bewustwording en ervaring van de filmische omgeving (perceptueel realisme), aan de fidelity van het geluid en aan sociale lading van de film (sociaal realisme). Deze stijlkeuzes dragen dus bij aan meerdere vormen van realisme, maar de dominante benadering blijkt het perceptueel realisme.

Realisme blijft een conventie die is gebonden aan stilistische filmelementen. *Roma's* geluid weerspiegelt niet alleen meerdere realistische stijlen, maar geeft ons ook inzicht in hoe de vroegere werkelijkheid geïnterpreteerd kan worden. Hoe wij het verleden filmisch interpreteren is verweven in de realistische stijl van vandaag. Het is van maatschappelijk belang dat filmwetenschappers en -makers zich bewust worden welke rol geluid kan hebben in het weergeven van de geschiedenis en de werkelijkheid. Alfonso Cuaróns *Roma* symboliseert dus niet alleen “memories seen through the prism of today”, maar ook “memories *heard* through the prism of today”.⁸²

Zoals reeds vermeld in het slot van de analyse kan verder onderzoek naar het sound design van *Roma* gedaan worden binnen andere realistische perspectieven. Dit kan binnen het cinematic realism zijn, maar ook erbuiten. Er is een breed scala aan theoretici die zich uiten over het realisme in films, daarvoor was het noodzakelijk om het onderzoek af te bakenen tot het cinematic realism. De semiotische invalshoek zou een interessante kijk op deze film kunnen hebben, vanwege de symbolische herhaling in veel (omgevings-)geluiden.

⁸² Cuarón, interview, <https://open.spotify.com/episode/79ltJ2lwmYNFRR4IPJs94?si=IHUdUQJ4TfO7bSgBV0-J7g>.

Bibliografie

Literatuur

Balázs, Béla. *Theory of the film*. New York: Dover Publications, Inc, 1970.

Bazin, André. "Defining the real: The film theory and criticism of André Bazin." In *André Bazin and Italian Neorealism*, geredigeerd door Bert Cardullo, 1-17. Bloomsbury Academic & Professional, 2014.

Bazin, André. "Introduction." In *What Is Cinema? : Volume II*. Berkeley: University of California Press, 2004.

Bazin, André. "What is Neorealism?" In *André Bazin and Italian Neorealism*, geredigeerd door Bert Cardullo, 18-28. Bloomsbury Academic & Professional, 2014.

Books, Julie N. *What Is Film?*. New York: Peter Lang AG International Academic Publishers, 2016.

Chion, Michel. *Audio-vision : sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

Currie, Gregory. "Film, Reality, and Illusion." In *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, geredigeerd door David Bordwell en Noël Carroll 325-344. Madison, WI: University of Wisconsin Press, 1996.

Fiorelli, Lindsey. "What Movies Show: Realism, Perception and Truth in Film." PhD diss., University of Pennsylvania, 2016.

Hallam, J. en M. Marshment. *Realism and popular cinema*. Manchester: Manchester University Press, 2000.

Idrovo, René, Sandra Pauletto. "Immersive point of audition. Alfonso Cuarón's Three-Dimensional Sound Design Approach." *Music, sound and the moving image*, 13, nr 1 (lente 2019): 31-58.

Langkjaer, Birger. "Making fictions sound real – On film sound, perceptual realism and genre." *Mediekultur* 48, (2010): 5-17.

Langkjaer, Birger. "Realism as a third film practice." *MedieKultur* 51, (2011): 40-54.

Ruoff, Jeffrey. "Conventions of Sound in Documentary." *Cinema Journal* 32, nr. 3 (lente 1993), 24-40.

Stoffregen, Thomas A. "Filming the World: An Essay Review of Anderson's *The reality of illusion*." *Ecological Psychology* 9, nr 2 (1997): 161-177.

Thompson, Kristin. "Neoformalist film analysis: One Approach, Many Methods." In *Breaking the Glass armor*, 3 – 46. Princeton: Princeton University Press, 1988.

Thompson, Kristin, David Bordwell en Jeff Smith. "Chapter 7: Dimensions of Film Sound." In *Film Art: an introduction*. New York: McGraw-Hill Education, 2017.

Winston, Brian. *Claiming the real II: Documentary: Grierson and Beyond*. Hampshire: Macmillan Publishers Limited, 2008.

Mediabronnen en websites

Cinematics. "Measurement theory, Barry Salt." Cinematics.com. Jaar onbekend.

<http://www.cinematics.lv/salt.php>.

Cinematics. "Roma (2018)" Cinematics.com. 2019.

http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=25784.

Cuarón, Alfonso. Interview door Kent Jones. *Film at Lincoln Center Podcast*. 20 februari 2019. Podcast.

<https://open.spotify.com/episode/79ltJ2lwmYNFRR4IPJsj94?si=IHUdUQJ4TfO7bSgBV0-J7g>.

Cuarón, Alfonso, ger. *Roma*. 2018; Esperanto Filmoj. Participant Media. Netflix.

Afbeeldingen

Afbeelding 1: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Afbeelding 2: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Afbeelding 3: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Afbeelding 4: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Afbeelding 5: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Afbeelding 6a: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Afbeelding 6b: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Afbeelding 7a: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Afbeelding 7b: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Afbeelding 8: Alfonso Cuarón. *Roma*. 2018. Netflix.

Bijlage

Analyse protocol Roma					
Shot		Camera	Geluid		
<i>Nr.</i>	<i>Tijdcode (deciseconde shot einde)</i>	<i>Kadrering</i>	<i>Off/on- screen</i>	<i>Dialogoog</i>	<i>Omgevingsgeluiden</i>
1	2746	LS	off & on	nee	ja
2	2908	LS	off & on	nee	ja
3	3482	LS	off & on	ja	ja
4	3711	LS	off & on	ja	ja
5	3887	LS	off & on	nee	ja
6	4049	LS	off & on	ja	ja
7	4439	MLS	off & on	ja	ja
8	4793	MS	off & on	ja	ja
9	5048	LS	off & on	ja	ja
10	5263	MLS	off & on	ja	ja
11	5390	MS	on	ja	ja
12	5671	MS	on	ja	ja
13	5773	Other	off & on	nee	ja
14	5835	CU	on	nee	ja
15	7508	MLS	off & on	ja	ja
16	7718	LS	on	nee	nee
17	7748	MLS	on	nee	nee
18	7801	MS	off & on	nee	nee
19	7831	FS	on	nee	nee
20	7866	MS	off & on	ja	nee
21	7906	LS	on	nee	nee
22	7950	BCU	off	nee	nee
23	7969	BCU	off & on	nee	nee
24	8024	Other	off & on	nee	nee
25	8071	Other	off & on	nee	nee
26	8086	Other	off & on	nee	nee
27	8117	Other	off & on	nee	nee
28	8133	Other	off & on	nee	nee
29	8195	BCU	on	nee	nee
30	8215	Other	off & on	nee	nee
31	8266	Other	off & on	nee	nee
32	8289	MS	off & on	ja	nee
33	8320	BCU	on	nee	nee
34	8351	LS	on	nee	nee
35	8377	Other	off & on	nee	nee
36	8394	Other	off & on	nee	nee
37	8402	Other	off & on	nee	nee
38	8426	BCU	off	nee	nee

39	8441	Other	off & on	nee	nee
40	8482	BCU	off & on	nee	nee
41	8570	BCU	on	nee	nee
42	8608	Other	off & on	nee	nee
43	8678	LS	on	nee	nee
44	8749	Other	off & on	nee	nee
45	8805	MCU	off	nee	nee
46	8821	Other	on	nee	nee
47	8952	BCU	on	nee	nee
48	9069	Other	off & on	nee	nee
49	9490	MS	off & on	ja	ja
50	9736	MLS	off & on	ja	ja
51	9867	MLS	off & on	ja	nee
52	9992	MLS	off & on	ja	nee
53	10651	MS	on	ja	nee
54	10934	LS	off & on	nee	nee
55	11525	FS	off & on	ja	ja
56	11704	MS	off & on	ja	ja
57	11952	MS	off & on	ja	ja
58	12503	FS	off & on	nee	ja
59	12692	CU	off & on	nee	ja
60	13058	MLS	on	nee	ja
61	13385	LS	off & on	ja	ja
62	14060	CU	off	ja	ja
63	14177	LS	off & on	nee	ja
64	14542	Other	off & on	ja	ja
65	14609	MLS	off & on	ja	ja
66	14775	LS	off & on	nee	ja
67	14805	MLS	off & on	ja	ja
68	14923	Other	on	nee	ja
69	14976	MLS	on	nee	ja
70	15152	MS	off	nee	ja
71	15288	MLS	on	nee	ja
72	15660	MS	off	nee	ja
73	15741	MLS	on	ja	ja
74	16016	MS	off & on	ja	ja
75	16244	MLS	on	ja	ja
76	16501	MCU	off	ja	ja
77	16700	MCU	on	ja	ja
78	17053	MS	on	nee	ja
79	17485	MCU	on	nee	ja
80	17583	LS	on	nee	ja
81	17681	MLS	off & on	ja	ja
82	18127	LS	on	ja	ja
83	18627	Other	on	nee	ja
84	18827	MS	off & on	nee	ja

85	19092	MS	on	ja	ja
86	19353	MS	off & on	ja	ja
87	19578	CU	off & on	ja	ja
88	20676	MCU	off & on	ja	ja
89	21114	MS	off & on	ja	ja
90	21180	MS	off & on	ja	ja
91	21261	LS	off & on	nee	ja
92	21287	MS	off & on	ja	ja
93	21349	MS	on	nee	ja
94	21466	BCU	on	nee	ja
95	21554	LS	on	nee	ja
96	23577	MLS	off & on	nee	ja
97	24120	MS	on	nee	ja
98	24192	BCU	on	nee	ja
99	24267	LS	off & on	nee	ja
100	24350	LS	on	ja	ja
101	24467	MCU	off & on	nee	ja
102	24601	Other	off & on	nee	ja
103	24751	MS	off	nee	ja
104	27584	LS	on	nee	ja
105	27659	MCU	off	nee	ja
106	27744	Other	off & on	nee	ja
107	27927	MS	off & on	ja	ja
108	28029	MLS	off & on	ja	ja
109	28322	BCU	off & on	nee	ja
110	28432	MS	off & on	nee	ja
111	28803	MLS	off & on	nee	ja
112	29348	LS	off & on	ja	ja
113	29627	LS	on	nee	ja
114	29785	FS	off & on	nee	ja
115	29972	MLS	off & on	ja	ja
116	30310	MCU	off & on	ja	ja
117	30427	MS	on	ja	ja
118	30615	MS	on	ja	ja
119	30639	FS	off & on	ja	ja
120	30776	MCU	off	ja	ja
121	30893	MCU	on	ja	ja
122	31323	MS	off & on	ja	ja
123	31553	LS	off & on	ja	ja
124	31843	MS	off	ja	ja
125	32039	LS	on	nee	ja
126	32280	LS	off & on	nee	ja
127	32377	BCU	off & on	ja	ja
128	32595	LS	on	ja	ja
129	32641	LS	on	ja	ja
130	32727	MLS	on	ja	ja

131	33101	MLS	on	ja	ja
132	33886	FS	off	ja	ja
133	33937	MCU	on	ja	ja
134	34003	Other	on	nee	ja
135	34086	MLS	on	nee	ja
136	34927	MLS	off & on	ja	ja
137	35135	Other	off	nee	ja
138	35490	Other	off	nee	ja
139	36139	Other	off & on	nee	ja
140	36227	LS	off & on	ja	ja
141	36394	MLS	off & on	ja	ja
142	36708	LS	off & on	ja	ja
143	36734	MS	off & on	ja	ja
144	36901	Other	off	ja	ja
145	37002	MS	off	nee	ja
146	37069	LS	on	ja	ja
147	37399	MS	off	nee	ja
148	37448	CU	off & on	nee	ja
149	37647	MCU	off & on	nee	ja
150	39164	MS	off	nee	ja
151	39417	Other	off & on	nee	ja
152	39538	MS	off	ja	ja
153	40446	LS	off & on	ja	ja
154	40769	MCU	off & on	ja	ja
155	41160	Other	off & on	nee	ja
156	41318	BCU	off & on	ja	ja
157	41417	MLS	off & on	ja	ja
158	41574	LS	off & on	ja	ja
159	41696	MLS	on	ja	ja
160	42374	MLS	off & on	ja	ja
161	42880	LS	on	ja	ja
162	43517	MLS	off & on	ja	ja
163	43579	LS	off & on	ja	ja
164	43630	LS	off & on	ja	ja
165	43811	LS	off & on	ja	ja
166	43881	MLS	off & on	nee	ja
167	44121	MLS	off & on	ja	ja
168	44888	LS	off & on	nee	ja
169	45298	LS	off & on	nee	ja
170	45842	LS	off & on	nee	ja
171	45970	MS	off & on	nee	ja
172	46270	CU	off & on	nee	ja
173	46417	MS	off & on	nee	ja
174	46533	LS	off & on	ja	ja
175	46599	LS	off & on	nee	ja
176	46670	MLS	on	ja	ja

177	46739	LS	on	nee	ja
178	46826	MS	off & on	ja	ja
179	46927	LS	on	nee	ja
180	46987	LS	off	nee	ja
181	47036	LS	on	nee	ja
182	47066	FS	off & on	nee	ja
183	47110	MLS	off & on	nee	ja
184	47155	MLS	off & on	nee	ja
185	47254	LS	off & on	nee	ja
186	47338	LS	off	nee	ja
187	47402	LS	on	nee	ja
188	47829	FS	off & on	nee	ja
189	47952	MLS	off & on	nee	ja
190	48133	LS	on	nee	ja
191	48153	FS	off	ja	ja
192	48205	MLS	on	ja	ja
193	48282	LS	on	nee	ja
194	48418	FS	on	ja	ja
195	48544	MLS	on	ja	ja
196	48837	MS	on	ja	ja
197	48987	FS	on	nee	ja
198	49028	LS	off	nee	ja
199	49086	BCU	off	ja	ja
200	49154	MLS	on	ja	ja
201	49241	FS	on	ja	ja
202	49339	MLS	on	ja	ja
203	49397	FS	on	nee	ja
204	49440	LS	off & on	nee	ja
205	49487	FS	off	ja	ja
206	49566	LS	on	ja	ja
207	49609	FS	on	ja	ja
208	49658	LS	on	nee	ja
209	49692	MCU	off & on	nee	ja
210	49838	FS	off & on	nee	ja
211	51122	FS	on	nee	ja
212	51209	FS	on	nee	ja
213	51254	FS	off & on	nee	ja
214	51864	FS	on	nee	ja
215	52061	MCU	on	nee	ja
216	52245	FS	off & on	nee	ja
217	52366	MS	on	ja	ja
218	52582	BCU	off & on	nee	ja
219	52653	MS	off	ja	ja
220	52779	LS	off & on	ja	ja
221	52833	MLS	off	ja	ja
222	52870	BCU	off	ja	ja

223	52931	LS	on	ja	ja
224	52991	MLS	off & on	nee	ja
225	53022	MS	off & on	nee	ja
226	53051	BCU	off & on	nee	ja
227	53085	MS	off & on	ja	ja
228	53113	FS	off	nee	ja
229	53138	MS	on	ja	nee
230	53173	MLS	off & on	ja	nee
231	53655	FS	off & on	ja	nee
232	53763	MS	off & on	ja	nee
233	53879	MS	off & on	ja	nee
234	53913	MS	off & on	ja	nee
235	53996	MS	off	ja	ja
236	54056	MS	off	ja	ja
237	54289	MS	off	ja	ja
238	54731	MCU	off & on	ja	ja
239	54970	MLS	off & on	nee	ja
240	55007	MLS	on	nee	ja
241	55365	MLS	off	nee	ja
242	55808	MLS	on	nee	ja
243	55908	MLS	off	nee	ja
244	56009	MLS	on	nee	ja
245	56695	MS	off & on	ja	ja
246	56980	MCU	off & on	nee	ja
247	57008	MS	off & on	ja	ja
248	57118	LS	off & on	ja	ja
249	57251	LS	off & on	nee	ja
250	57655	Other	off	ja	ja
251	58259	Other	off	ja	ja
252	58523	FS	off & on	ja	ja
253	59259	MLS	off & on	ja	ja
254	59493	MS	off & on	ja	ja
255	59736	FS	off & on	ja	ja
256	59966	MS	off & on	ja	ja
257	61015	FS	off & on	ja	ja
258	61327	LS	off & on	ja	ja
259	63840	LS	on	nee	ja
260	63913	MLS	off & on	ja	ja
261	63982	FS	off & on	ja	ja
262	64034	MS	on	ja	ja
263	64094	MLS	off & on	ja	ja
264	64146	MS	off & on	ja	ja
265	64226	FS	off & on	ja	ja
266	64294	MS	off & on	ja	nee
267	64454	Other	off	nee	ja
268	64758	Other	off	nee	ja

269	65126	Other	off	nee	ja
270	65289	Other	off	nee	ja
271	65505	Other	off	nee	ja
272	66117	Other	off	nee	ja
273	66507	Other	off & on	nee	ja
274	66583	LS	on	nee	ja
275	66619	MLS	off & on	ja	ja
276	66669	CU	off	nee	ja
277	67109	MCU	on	nee	ja
278	67735	MS	off & on	nee	ja
279	68062	MLS	on	ja	ja
280	68130	MS	off & on	ja	ja
281	68224	MLS	on	ja	ja
282	68405	MS	off & on	nee	ja
283	68675	BCU	on	nee	ja
284	68747	MLS	on	nee	ja
285	68795	MCU	off & on	ja	ja
286	68896	MCU	off & on	ja	ja
287	70054	FS	off & on	ja	ja
288	70483	Other	off	ja	ja
289	73777	Other	off	ja	ja
290	73978	MS	off & on	ja	ja
291	74109	MS	off & on	ja	ja
292	74179	Other	off	nee	ja
293	74299	Other	off	ja	ja
294	74613	BCU	off	ja	ja
295	74998	MS	off & on	ja	ja
296	75299	MLS	off & on	nee	ja
297	75480	FS	off & on	ja	ja
298	76239	LS	on	nee	ja
299	76375	MCU	on	nee	ja
300	76436	CU	on	nee	ja
301	80314	CU	on	nee	ja
302	81586	CU	on	ja	ja
303	82547	LS	on	ja	ja
304	82967	MS	off & on	ja	ja
305	83551	MLS	off & on	ja	ja
306	84170	FS	off & on	ja	ja
307	84903	LS	off & on	nee	ja
308	85212	MLS	on	ja	ja
309	85657	FS	off & on	ja	ja

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

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

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

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

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

Studentnummer: 5939224

Plaats: Utrecht

Datum: 17-01-20

Handtekening:

