

# Sympathie voor een dader

Een onderzoek naar hoe de Netflix-serie *You* de sympathie van de kijker stuurt voor de dader, het personage Joe.

NETFLIX

YOU

Bachelor Eindwerkstuk Media en Cultuur

Naam: Marissa Maternum

Studentnummer: 6537782

Studiejaar: 2018/2019

Blok: 4

Begeleidend docent: Rik Spanjers

Datum: 13-06-2019

Aantal woorden: 7263



## Abstract

In dit onderzoek wordt er gekeken hoe een serie de sympathie opbouw van de kijker ten opzichte van een personage weet te sturen. Er gebeurt namelijk iets opvallends in de Netflix-serie *You*. Het slachtoffer wordt geportretteerd als dader terwijl de dader wordt geportretteerd als charmante hopeloze romanticus. De kijker wordt geconfronteerd met een ethisch dilemma; moeten ze wel of niet sympathie hebben met de dader, het personage Joe? In dit onderzoek staat de *structure of sympathy* centraal, een theorie van filmwetenschapper Murray Smith. Hij construeerde aan de hand van het wetenschappelijke debat rondom het begrip identificatie drie niveaus waarmee de sympathie opbouw grondiger onderzocht kan worden; *recognition*, *alignment* en *allegiance*. *Recognition*, is een proces waarbij kijkers een personage construeren (als een mens) aan de hand van tekstuele elementen. *Alignment* is de mate waarin de kijker toegang heeft tot de handelingen, gedachten, overtuigingen en gevoelens van het personage. Tot slot is *allegiance* de mate waarin de kijker het personage moreel kan evalueren. In dit onderzoek staat centraal hoe de serie aan de hand van *recognition* en *alignment* de sympathie van de kijker weet te sturen. Dit wordt onderzocht aan de hand van de mise-en-scène en framing. Uit de analyse blijkt dat *recognition* amper wordt gebruikt om de sympathie voor een personage te sturen en daarom minimale relevantie heeft in deze casus. *Alignment* wordt daarentegen wel sterk ingezet om de sympathie te sturen. Zo volgt het verhaal Joe (*spatial attachment*), laat de voice-over Joe's gedachten horen (*perceptual subjectivity*) en worden er flashbacks getoond van Joe zijn jeugd (*mental subjectivity*). Framing wordt gebruikt door Joe's gezicht in close-up te tonen op cruciale momenten (bij verdriet en pijn) terwijl Joe's slechte daden objectief in totaalshot getoond worden. Echter wordt in de laatste scène de subjectiviteit verandert van Joe naar Beck, waardoor de kijker de compleet andere kant op wordt gestuurd wat betreft sympathie. Dit toont dat de serie bewust speelt met de morele capaciteiten van de kijker aan de hand van *alignment*. Vervolgonderzoek moet nog laten blijken of *recognition* daadwerkelijk niet wordt ingezet om de sympathie opbouw te sturen.

# Inhoudsopgave

Abstract.....	1
1. Inleiding.....	3
2. Theoretisch kader.....	4
2.1 Structure of Sympathy.....	5
3. Methode.....	7
3.1 Methode Recognition.....	7
3.2 Methode Alignment.....	8
3.3 Corpus.....	9
4. Analyse.....	9
4.1 De eerste stappen in het hoofd van een stalker.....	9
4.2 Sympathie behouden voor een dader.....	12
4.3 De dader wordt het slachtoffer.....	14
4.4 Hoe een moordenaar wordt gecreëerd.....	16
4.5 Een verandering in subjectiviteit.....	17
5. Conclusie.....	19
Literatuurlijst.....	20
Bijlagen.....	22
Bijlage 1: protocol recognition scène 1.....	22
Bijlage 2: protocol alignment scène 1.....	22
Bijlage 3: protocol recognition scène 2.....	26
Bijlage 4: protocol alignment scène 2.....	26
Bijlage 5: protocol recognition scène 3.....	27
Bijlage 6: protocol alignment scène 3.....	28
Bijlage 7: protocol recognition scène 4.....	30
Bijlage 8: protocol alignment scène 4.....	30
Bijlage 9: protocol recognition scène 5.....	31
Bijlage 10: protocol alignment scène 5.....	31
Bijlage 11: Verklaring Kennisneming Plagiaat.....	35

# 1. Inleiding

Volgens mediawetenschappers Brian Spitzberg en Michelle Cadiz hebben de media aanzienlijke invloed op het creëren van stereotypen, waaronder die van een stalker.<sup>1</sup> Een stalker wordt normaliter door de media geportretteerd als een gewelddadige, bedreigende man die een befaamd persoon die hij niet (persoonlijk) kent stalkt.<sup>2</sup> Dit is echter niet het geval in de Netflix-serie *You*, die eind 2018 op Netflix Nederland verscheen. Hulporganisaties waren ook niet direct lovend over de serie omdat zij van mening zijn dat de serie stalken romantiseert.<sup>3</sup> Critici als Haroon Ali vinden het zorgwekkend dat het slachtoffer wordt neergezet als de slechterik. De stalker wordt daarentegen neergezet als een charmante hopeloze romanticus.<sup>4</sup>

In de Netflix-serie *You* wordt boekenverkoper Joe Goldberg (Penn Badgley) op slag verliefd op schrijfster in spe Guinevere Beck (Elizabeth Lail). Via social media weet Joe allerlei informatie over haar te achterhalen. Hij observeert haar thuis, via social media en ensceneert toevallige ontmoetingen met haar. Joe is ervan overtuigd te weten wat goed voor Beck is en gaat letterlijk over lijken om zijn doel te bereiken. Hij slaagt erin Beck's hart voor zich te winnen, maar in de climax van de serie komt Beck erachter hoe ver Joe is gegaan voor hun relatie. Joe ziet geen andere uitweg meer en voelt zich genoodzaakt Beck voor altijd het zwijgen op te leggen.

In de Netflix-serie *You* wordt de kijker een ethisch dilemma voorgeschoteld. De kijker zou namelijk, afgaand op de daden van Joe, moreel gezien geen sympathie met hem moeten hebben. Echter hebben veel kijkers dit wel.<sup>5</sup> Filmwetenschappers Martinez et al. beschrijven dit dilemma als “torn between the positive emotional bond forged with the protagonist and the negative moral judgment towards many of his actions.”<sup>6</sup> Verschillende filmwetenschappers koppelen dit verschijnsel aan identificatie of sympathie.<sup>7</sup> In dit onderzoek staat de *structure of sympathy* centraal, een theorie van filmwetenschapper Murray Smith waarmee onderzocht kan worden hoe er sympathie met een personage wordt opgewekt.<sup>8</sup> Het is belangrijk te begrijpen hoe dit gedaan kan worden, omdat in de Netflix-serie *You* een bepaalde spanning wordt gecreëerd door te spelen met de sympathie voor een dubieus personage. De *structure of sympathy* bestaat uit drie niveaus; *recognition*, *alignment* en *allegiance*.<sup>9</sup> Volgens Smith worden *recognition* en *alignment* ingezet om de *allegiance*, ook wel de morele evaluatie

---

<sup>1</sup> Brian Spitzberg and Michelle Cadiz, “The Media Construction of Stalking Stereotypes,” *Journal of Criminal Justice and Popular Culture* 9, no. 3 (2002): 1.

<sup>2</sup> Spitzberg and Cadiz, “Stalking Stereotypes,” 8-9.

<sup>3</sup> Geertje van de Ven, “Nieuwe Hitserie 'You' Romantiseert Ons Beeld Van Stalkers,” RTLNieuws.nl, accessed February 21, 2019. <https://www.rtlnieuws.nl/editie/artikel/4544776/nieuwe-hitserie-you-romantiseert-beeld-van-stalkers>.

<sup>4</sup> Haroon Ali, “Is De Stalker In De Netflix-serie You Niet Veel Te Charmant?,” *Volkskrant.nl*, accessed February 21, 2019. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/is-de-stalker-in-de-netflix-serie-you-niet-veel-te-charmant-~b5ad6834/>.

<sup>5</sup> “Everyone Is Weirdly Obsessed With Penn Badgley’s Stalker Character In “YOU,”” *Punkee.com.au*, accessed March 21, 2019. <https://punkee.com.au/penn-badgley-you-joe-goldberg/63401>.

<sup>6</sup> Alberto Nahum García Martínez, Pablo Castrillo Maortua and Pablo Echart Orús, “Moral Sympathy and the “Lucifer Effect.” Evil and Redemption in Breaking Bad,” *Revista Latina de Comunicacion Social* 74, (2019): 384, doi: 10.4185/RLCS-2019-1336-19en.

<sup>7</sup> Martínez, Maortua and Orús, “Moral Sympathy,” 382-383.

<sup>8</sup> Murray Smith, “Altered States: Character and Emotional Response in the Cinema,” *Cinema Journal* 33, no. 4 (1994): 40, doi: <https://www.jstor.org/stable/1225898>.

<sup>9</sup> Smith, “Altered States,” 40.

van een personage, te sturen.<sup>10</sup> De volgende onderzoeksvraag zal daarom tijdens dit onderzoek centraal staan: Hoe worden *recognition* en *alignment* ingezet om de sympathie van de kijker te sturen voor het personage Joe in de Netflix-serie *You*?

Smith's theorie is voortgekomen uit het wetenschappelijke debat rondom het begrip identificatie. Dit onderzoek positioneert zich binnen het wetenschappelijke debat door de theorie van Smith in de praktijk toe te passen aan de hand van de Netflix-serie *You*. Deze serie speelt bewust in op de morele capaciteiten van de kijker en tracht de kijker hierin te sturen. Het aantal films of series waarin de producenten dit bewust toepassen, is beperkt. De kritische benadering van Smith's theorie in dit onderzoek heeft als doel om te achterhalen in hoeverre *recognition* en *alignment* relevant zijn om sympathie voor een personage te sturen. Daarmee wordt ook beschouwd in hoeverre kritiek van andere filmwetenschappers op Smith's theorie gegrond is. Het wetenschappelijk relevante aan dit onderzoek is het toepassen van de *structure of sympathy* op een casus die bewust inspeelt en stuurt op de morele capaciteiten van de kijker. Het is daarom extra waardevol om te onderzoeken op welke wijze bewust ingespeeld wordt op de sympathie opbouw. De Netflix-serie *You* heeft als casus maatschappelijke relevantie. De reden hiervoor is dat de serie sympathie creëert voor een blanke, mannelijke dader in een tijdperk waarin veelal blanke mannen publiekelijk berecht werden voor hun sociaal onacceptabele (seksuele) acties tegenover vrouwen (de #MeToo beweging).<sup>11</sup> De Netflix-serie *You* komt in tegenstelling tot de #MeToo beweging niet op voor het vrouwelijke slachtoffer, maar portretteert haar als dader.<sup>12</sup> Het is dus zeker in deze tijd waardevol om te onderzoeken hoe de serie het morele oordeel van het personage Joe tracht te sturen.

## 2. Theoretisch kader

Het begrip "sympathie" wordt veelal beschreven als "feel for another individual", wat ook kan ontstaan voor personages waar de kijker het moreel oneens mee is.<sup>13</sup> Dit is ook het geval in de Netflix-serie *You*. Het begrip sympathie is opzichzelfstaand niet specifiek genoeg omdat het eerder beschreven ethisch dilemma hiermee niet verklaard wordt. Dit geldt ook voor het begrip identificatie, waar Smith's *structure of sympathy* uit is voortgekomen en veel kritiek op is. Zo stelt filmwetenschapper David Bordwell dat er te veel verschillende concepten onder het begrip identificatie worden geplaatst en daarmee een duidelijke definitie mist.<sup>14</sup> Volgens mediawetenschapper Jonathan Cohen is identificatie een proces wat zich afspeelt binnenin een persoon, die een verhaal ervaart alsof het hem of haar

---

<sup>10</sup> Ibid, 42.

<sup>11</sup> Anna North, "The #MeToo Movement and its Evolution, Explained," Vox.com, accessed May 5, 2019. <https://www.vox.com/identities/2018/10/9/17933746/me-too-movement-metoo-brett-kavanaugh-weinstein>.

<sup>12</sup> North, "The #MeToo Movement."

<sup>13</sup> Alex Neill, "Empathy and (Film) Fiction," in *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, eds. Noël Carroll and David Bordwell (Madison: University of Wisconsin Press, 1996), 175.

<sup>14</sup> David Bordwell and Noël Carroll. *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (London: University of Wisconsin System, 1996), 17.

overkomt.<sup>15</sup> Een kijker zou zich inbeelden zelf het personage te zijn.<sup>16</sup> Filmwetenschapper Noël Carroll stelt dat dit geen vorm van identificatie is, maar van *projection*.<sup>17</sup> Volgens Carroll is identificatie in dezelfde emotionele staat zijn als het personage of dit worden omdat de kijker denkt dat het personage in die bepaalde emotionele staat is.<sup>18</sup> Filosofiewetenschapper Berys Gaut weerlegt dit statement door te stellen dat identificatie gelijk staat aan empathie hebben met een personage.<sup>19</sup> Hij is het met Cohen eens dat dit een proces is wat zich in een persoon afspeelt, wat hij *internal imagining* noemt.<sup>20</sup> Dus volgens deze wetenschappers is identificatie een emotioneel, innerlijk proces waarbij de kijker empathie heeft voor het personage, in dezelfde emotionele staat is als het personage en/of zich inbeeld het personage te zijn. Dit maakt identificatie, net als het begrip sympathie, opzichzelfstaand dus niet specifiek genoeg om te onderzoeken.

## 2.1 Structure of Sympathy

Tegen de achtergrond van deze discussie construeerde Smith een specifiekere manier om de verbintenis met een personage te onderzoeken, wat hij *character engagement* noemt. Volgens hem moest het begrip identificatie in drie niveaus worden opgedeeld om grondig kennis te nemen van hoe de kijker een emotionele reactie op een (fictief) personage heeft.<sup>21</sup> Dit noemt hij de *structure of sympathy*. Juist omdat Smith hiermee mogelijk maakt begrippen als identificatie en sympathie gespecificeerd te onderzoeken, staat zijn theorie centraal in dit onderzoek.

Het eerste niveau, *recognition*, is een proces waarbij kijkers een personage construeren (als een mens) aan de hand van tekstuele elementen.<sup>22</sup> De kijker zoekt naar herkenning in het uiterlijk, gedrag en eigenschappen van de personages, wat hij baseert op *real-world experiences*.<sup>23</sup> Doordat dit vaak onbewust plaatsvindt, hechten filmwetenschappers zoals Carl Plantinga weinig waarde aan *recognition*.<sup>24</sup> Echter zijn volgens Smith de unieke individuele eigenschappen die de kijker toekent aan de personages van belang omdat, net als in het dagelijks leven, we aangetrokken worden door bepaalde eigenschappen.<sup>25</sup> Wanneer we deze terugvinden in een personage kan dit zorgen voor een bepaalde verbintenis. Filmwetenschappers Richard Rushton en Gary Bettinson spreken hier ook wel over het *primacy effect*; de eerste indruk die de kijker krijgt over het personage.<sup>26</sup> De eerste indruk van de kijker is essentieel voor de beeldvorming van een personage voor de gehele serie of film.<sup>27</sup> Zij stellen dat deze eerste indruk van belang is omdat de kijker hierdoor bepaalde verwachtingen heeft over een personage

---

<sup>15</sup> Jonathan Cohen, "Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters," *Mass Communication & Society* 4, no. 3 (2001): 245.

<sup>16</sup> Cohen, "Defining Identification," 250-251.

<sup>17</sup> Noël Carroll, "On Some Affective Relations Between Audiences and the Characters in Popular Fictions," in *Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives*, eds. Amy Coplan and Peter Goldie (New York: Oxford University Press, 2011), 166.

<sup>18</sup> Carroll, "Affective Relations Between Audiences," 167.

<sup>19</sup> Berys Gaut, "Empathy and Identification in Cinema," *Midwest Studies In Philosophy* 34, no. 1 (2010): 143.

<sup>20</sup> Gaut, "Empathy and Identification in Cinema," 139.

<sup>21</sup> Smith, "Altered States," 34.

<sup>22</sup> *Ibid.*, 40.

<sup>23</sup> *Ibid.*

<sup>24</sup> Carl Plantinga, *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2009), 106.

<sup>25</sup> Smith, "Altered States," 40.

<sup>26</sup> Richard Rushton and Gary Bettinson, *What Is Film Theory?* (Berkshire: Open University Press McGraw Hill, 2010), 168.

<sup>27</sup> *Ibid.*

en het moeilijk vindt deze verwachtingen los te laten later in de film of serie.<sup>28</sup> Het is echter niet onmogelijk om later in een film of serie sympathie te ontwikkelen voor een personage. Denk aan het personage Severus Snape uit *Harry Potter*. In eerste instantie had de kijker negatieve verwachtingen van hem. Echter, aan het eind van de filmreeks wint hij de sympathie van de kijker voor zich met zijn goedhartigheid. In hoeverre *recognition* daadwerkelijk gebruikt kan worden om de sympathie voor een personage te sturen, wordt onderzocht met dit onderzoek.

Het tweede niveau is *alignment*, de mate waarin de kijker toegang heeft tot de handelingen, gedachten, overtuigingen en gevoelens van het personage.<sup>29</sup> Volgens filmwetenschapper Edward Branigan heeft de informatievoorziening en het achterhouden van informatie een grote invloed op de kijker.<sup>30</sup> Smith onderscheidt twee vormen waarin *alignment* kan ontstaan; *spatial attachment* en *subjective access*. Deze twee vormen samen de hoeveelheid informatie die de kijker ontvangt over het personage om *alignment* met het personage op te bouwen.<sup>31</sup> *Spatial attachment* omvat in hoeverre het narratief één personage volgt of dat er meerdere personages gevolgd worden.<sup>32</sup> Met *subjective access* wordt verstaan in hoeverre de kijker toegang heeft tot de subjectiviteit van het personage.<sup>33</sup> Hoewel Smith door het in drieën opdelen van de *structure of sympathy* onderzoek naar sympathie mogelijk heeft gemaakt, mist zijn theorie diepte over hoe deze onderdelen individueel onderzocht moeten worden. Filmwetenschappers David Bordwell en Kristin Thompson beschrijven wel hoe *subjective access* onderzocht kan worden. Zij stellen dat hierbij gekeken kan worden in hoeverre de kijker toegang heeft tot de gedachte van de personages (*mental subjectivity*) door bijvoorbeeld het gebruik van flashbacks, omdat dit de objectiviteit/subjectiviteit kan beïnvloeden.<sup>34</sup> Ook benoemen zij *perceptual subjectivity*, waarbij de kijker subjectief is door beeld en geluid (zoals point-of-view shots of een voice-over).<sup>35</sup>

Het derde niveau is *allegiance*, de mate waarin de kijker het personage moreel kan evalueren (is hij slecht of goed? Moet ik sympathie met hem hebben of niet?).<sup>36</sup> Volgens Martinez et al. is dit afhankelijk van in hoeverre het motief van het personage duidelijk wordt, het personage spijt betuigt en het personage wordt neergezet als een slachtoffer.<sup>37</sup> Volgens Smith creëert de kijker hierbij een *moral-structure* waarbij verschillende personages met elkaar worden afgewogen en in een voorkeursvolgorde worden gerangschikt.<sup>38</sup> Martinez et al. noemen dit ook wel “comparison in degrees of evil”.<sup>39</sup> Naast de *moral-structure* geeft Smith niet exact aan hoe *allegiance* onderzocht kan worden. Dit kan te wijten zijn aan het onderzoeksveld waarin Smith en zijn *structure of sympathy* actief zijn, namelijk het

---

<sup>28</sup> Ibid.

<sup>29</sup> Smith, “Altered States,” 41.

<sup>30</sup> Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film* (London: Routledge, 1992), 82.

<sup>31</sup> Smith, “Altered States,” 41.

<sup>32</sup> Ibid.

<sup>33</sup> Ibid.

<sup>34</sup> David Bordwell and Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill Companies, 2010), 90-91.

<sup>35</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 91.

<sup>36</sup> Smith, “Altered States,” 41.

<sup>37</sup> Martínez, Maortua and Orús, “Moral Sympathy,” 390.

<sup>38</sup> Smith, “Altered States,” 41.

<sup>39</sup> Martínez, Maortua and Orús, “Moral Sympathy,” 390.

onderzoeksveld van cognitieve filmanalisten.<sup>40</sup> Dit onderzoeksveld bestudeert mentale processen van de kijker.<sup>41</sup> Dit is echter geen exacte wetenschap, mentale processen en reacties daarop zijn per individu verschillend.<sup>42</sup> In dit onderzoek is het daardoor niet mogelijk om eenduidig vast te stellen of een kijker sympathie met Joe vertoont of niet. Het is wel mogelijk te onderzoeken hoe *recognition* en *alignment* bijdragen aan het sturen van sympathie voor een personage.

### 3. Methode

Zoals hiervoor beschreven onderzoek ik hoe *recognition* en *alignment* ingezet worden om de sympathie voor het personage Joe te sturen. Er wordt daarvoor een tekstuele analyse uitgevoerd. Dit is een bewuste keuze omdat er specifiek naar de tekst van de casus gekeken moet worden om te achterhalen welke tekstuele elementen er zijn gebruikt om de *allegiance* te sturen. Daarnaast ligt de kern van een tekstuele analyse volgens Alan McKee bij hoe mensen een tekst interpreteren.<sup>43</sup> Nu analyseer ik niet hoe mensen de tekst interpreteren, maar wel welke keuzes in de tekst van de serie een bepaalde interpretatie tot stand brengen om te sturen op sympathie. Daarnaast zal de analyse, ondanks dat ik naar specifieke punten uit de mise-en-scène en cinematografie ga kijken, een bepaalde interpretatie van mij bevatten door de raakvlakken met het cognitieve onderzoeksveld. Wel wordt zoveel mogelijk getracht persoonlijke interpretatie te vermijden door stellingen te onderbouwen door middel van (film)wetenschappers.

De analyse wordt, zoals eerder beschreven, uitgevoerd aan de hand van de drie niveaus van de *structure of sympathy*. Volgens Smith werken de drie niveaus nauw met elkaar samen. *Recognition* en *alignment* zouden ervoor zorgen dat de kijker het personage kan begrijpen zodat bij *allegiance* de kijker een moreel oordeel kan vellen over het personage.<sup>44</sup> *Allegiance* staat in dit gehele onderzoek centraal omdat deze gelijk staat aan de mate van sympathie die de kijker heeft voor het personage Joe. Het onderzoek focust zich daarentegen op tekstuele elementen die voor *recognition* en *alignment* zorgen terwijl (persoonsgebonden) uitspraken over *allegiance* zo veel mogelijk vermeden worden.

#### 3.1 Methode Recognition

Aangezien Smith zelf geen specifieke methode aanreikt om de onderdelen uit de *structure of sympathy* te onderzoeken, kies ik *recognition* te analyseren door de mise-en-scène te bestuderen. Mise-en-scène bestaat uit vier aspecten; setting, make-up & kostuums, licht en staging.<sup>45</sup> Dit wordt volgens Bordwell en Thompson gebruikt om een zo realistisch mogelijke wereld te creëren waarin het verhaal zich afspeelt.<sup>46</sup> Deze aspecten kunnen daarom meehelpen aan de realistische constructie van het personage als mens, zoals Smith *recognition* omschrijft. Ook kunnen deze aspecten eventueel invloed hebben op de eerste indruk die de kijker van een personage krijgt, ofwel het *primacy effect*. Het grote

---

<sup>40</sup> Rushton and Bettinson, *What Is Film Theory?*, 164-165.

<sup>41</sup> Ibid.

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> Alan McKee, *Textual Analysis: A Beginner's Guide* (London: Sage Publications, 2003), 1.

<sup>44</sup> Smith, "Altered States," 42.

<sup>45</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 115.

<sup>46</sup> Ibid, 113.



voordeel van *mise-en-scène* bestuderen is de objectiviteit van de methode aangezien dit de tekstuele elementen bestudeert. Een persoonlijk oordeel is niet van invloed hierbij. Daarom is dit een betrouwbare manier om *recognition* te onderzoeken.

Onder setting wordt verstaan hoe de omgeving waarin de scène zich afspeelt eruitziet, ofwel waar de scène plaatsvindt.<sup>47</sup> Een realistischere setting vereenvoudigt het construeren van een personage als mens voor de kijker. Daarnaast draagt de setting bij aan de beeldvorming van een personage. Hoe iemands appartement eruitziet kan bijvoorbeeld iets zeggen over het personage zelf. Net als de setting kunnen de make-up & kostuums van belang zijn voor de eerste indruk van het personage en de verdere beeldvorming van het personage. Licht is een belangrijk aspect waarmee de filmmaker een bepaalde sfeer kan creëren of een accent kan leggen op iets.<sup>48</sup> Tijdens de analyse wordt daarom bestudeerd of er door middel van licht een accent op een bepaald personage wordt gelegd. Daarnaast bestudeer ik licht en schaduwen als middel om een bepaalde sfeer bij een personage te creëren, wat hem sympathiek of onsympathiek zou kunnen maken. Tot slot wordt staging onderzocht, ofwel wat er in het beeld gebeurt.<sup>49</sup> Hierbij staan voornamelijk de expressie en bewegingen van de personages centraal.<sup>50</sup> Hier ligt dus de focus op tijdens de analyse. Al deze aspecten worden genoteerd in een protocol, wat te zien is in figuur 1.

Scène ..	
Setting	
Make-up & Kostuums	
Licht	
Staging	

Figuur 1: protocol recognition.

### 3.2 Methode Alignment

De analyse van *alignment* vindt plaats aan de hand van cinematografie met een focus op framing. Dit geeft inzicht in de mate waarin de kijker toegang krijgt tot het personage.<sup>51</sup> Ik kies hiervoor omdat volgens Bordwell en Thompson aan de hand van framing de *spatial attachment* (wie volgt het verhaal) en de *subjective access* (is het verhaal objectief/subjectief) onderzocht kunnen worden. Zij stellen dat de camera-afstand en -beweging inzicht kunnen geven hierin; door middel van de camera wordt getoond wie het verhaal volgt en in hoeverre dit subjectief wordt gedaan.<sup>52</sup> Zo worden point-of-view-shots en over-the-shoulder-shots over het algemeen als subjectief beschouwd, wat dus iets zegt over *subjective access*.<sup>53</sup> Daarnaast stellen Bordwell en Thompson dat *mental subjectivity* (toegang tot gedachten personage) en *perceptual subjectivity* (subjectief door beeld/geluid) onderzocht kunnen worden door te analyseren of er gebruik wordt gemaakt van flashbacks en voice-overs.<sup>54</sup> Dit maakt daarom ook deel uit

<sup>47</sup> Ibid, 115.

<sup>48</sup> Ibid, 125.

<sup>49</sup> Ibid, 131.

<sup>50</sup> Ibid.

<sup>51</sup> Ibid, 188.

<sup>52</sup> Ibid, 90.

<sup>53</sup> Ibid.

<sup>54</sup> Ibid, 90-91.

van de analyse in dit onderzoek. Bij framing is de objectiviteit van de methode wederom het grote voordeel, aangezien dit de cinematografische elementen bestudeert. Een persoonlijk oordeel is niet van invloed hierbij. Alle aspecten zullen genoteerd worden in een protocol, wat te zien is in figuur 2.

Scène ..						
Shot	Tijdcode	Gebeurtenis	Camera afstand	Camera beweging	Objectief/subjectief	Voice-over
1						
2						

Figuur 2: protocol alignment.

### 3.3 Corpus

Het corpus van dit onderzoek bestaat uit een aantal geselecteerde scènes uit de Netflix-serie *You*, die gebaseerd zijn op cruciale momenten voor de introductie van de personages, de opbouw van de sympathie en het onder druk komen te staan van de sympathie. Uit aflevering één wordt de scène geanalyseerd waarin Beck en Joe elkaar ontmoeten, omdat deze van belang is voor de introductie en *recognition* van de personages. Hierin zal de kijker een eerste indruk opdoen van de personages, wat van belang is voor de morele evaluatie op langere termijn. Uit aflevering vijf worden twee scènes geanalyseerd. In de eerste scène probeert Joe Beck's beste vriendin Peach te vermoorden. Deze scène zal negatief werken voor de morele evaluatie van het personage Joe. In de tweede scène probeert Joe het leven van zijn buurman Ron te redden die hem vervolgens in elkaar slaat. Dit zorgt ervoor dat de kijker weer sympathie voor Joe kan krijgen, omdat hij een goede daad probeert uit te voeren maar daarvoor gestraft wordt. In deze scènes komt dus de morele evaluatie onder druk te staan maar vervolgens wordt de sympathie weer opgebouwd. Uit aflevering negen wordt een flashback scène geanalyseerd waarin Joe bij Mr Mooney om advies komt vragen, de man die hem heeft grootgebracht. Hij heeft op dat moment net de man vermoord die vreemdging met zijn toenmalige vriendin Candace. In deze scène krijgt de kijker inzichten in Joe's verleden en komt de kijker te weten waarom Joe is zoals hij is, wat ervoor zorgt dat de kijker sympathie kan krijgen voor Joe en zijn daden. Tot slot wordt uit aflevering tien de scène geanalyseerd waar Joe Beck vermoord. Deze scène is cruciaal voor het onderzoek, omdat de kijker hier met het ethisch dilemma wordt achtergelaten. Uit deze scène zal ook blijken in hoeverre *recognition* en *alignment* de *allegiance* hebben gestuurd zodat de kijker zichzelf de vraag moet stellen of hij wel of niet sympathie heeft voor Joe's personage.

## 4. Analyse

De vijf scènes uit het corpus zijn geanalyseerd op het gebied van mise-en-scène en framing. In dit hoofdstuk zullen de belangrijkste resultaten per scène besproken worden. De volledige analyse per scène zijn te vinden in de bijlagen.

### 4.1 De eerste stappen in het hoofd van een stalker

De analyse start met de eerste scène uit aflevering één van de serie. De kijker heeft dus nog geen mening over de personages. De serie maakt hier gebruik van door gelijk een bepaalde verbintenis tussen Joe en de kijker te creëren. Dit wordt gedaan door middel van *perceptual subjectivity* voor Joe. Zoals eerder beschreven houdt dit in dat er subjectiviteit wordt gecreëerd voor een personage door middel van



Afbeelding 1: De kijker blijft bij Joe achter in de winkel terwijl Beck de winkel verlaat.  
Screenshot uit *You*, aflevering 1, 04:52 & 05:01.

beeld en geluid, wat gedaan kan worden door middel van point-of-view shots en voice-overs.<sup>55</sup> In deze eerste scène wordt de kijker meegenomen in Joe's gedachtegang door middel van een voice-over. Op het moment dat een vrouw de boekenwinkel in stapt begint de voice-over te spreken. De kijker weet op dat moment nog niet van wie de stem is. Hij observeert de vrouw, oftewel Beck, terwijl zij door de winkel loopt. Gebaseerd op haar uiterlijk trek hij al een aantal conclusies over haar. Zo zegt hij "Your blouse is loose. You're not here to be ogled but those bracelets, they jangle. You like a little attention." De kijker zit op dat moment, zonder het te weten, in Joe's hoofd. Daardoor observeren ze Beck als het ware samen. Hierdoor beïnvloedt Joe onbewust het *primacy effect*, de belangrijke eerste indruk die die kijker van Beck krijgt. De voice-over stopt wanneer Beck Joe aanspreekt. Dit is ook het moment dat de kijker weet dat ze Joe's gedachten hebben gehoord. Op dit moment kan de kijker zich al enigszins verbonden voelen met zijn personage. De kijker is namelijk niet meer geheel objectief naar Joe toe; ze weten immers wat hij denkt en hoe zijn gedachtegang loopt. Daarnaast wordt er in deze eerste scène *spatial attachment* met Joe's personage gecreëerd. Dit betekent dat de kijker een bepaalde verbintenis zal voelen met het personage wie het verhaal zal volgen.<sup>56</sup> Naast dat de kijker de gedachten van Joe heeft gehoord, blijft de kijker achter bij Joe in de winkel wanneer Beck de winkel verlaat. Dit zorgt nogmaals voor die bepaalde verbintenis tussen de kijker en Joe's personage doordat er een bepaalde subjectiviteit wordt gecreëerd, aangezien de kijker bij Joe achterblijft en niet met Beck meegaat. Deze verbintenis zorgt er niet direct voor dat de kijker sympathie met Joe zal hebben. Echter wordt hier wel een basis gecreëerd (om sympathie op te kunnen bouwen) door het verhaal te tonen vanuit Joe zijn perspectief.

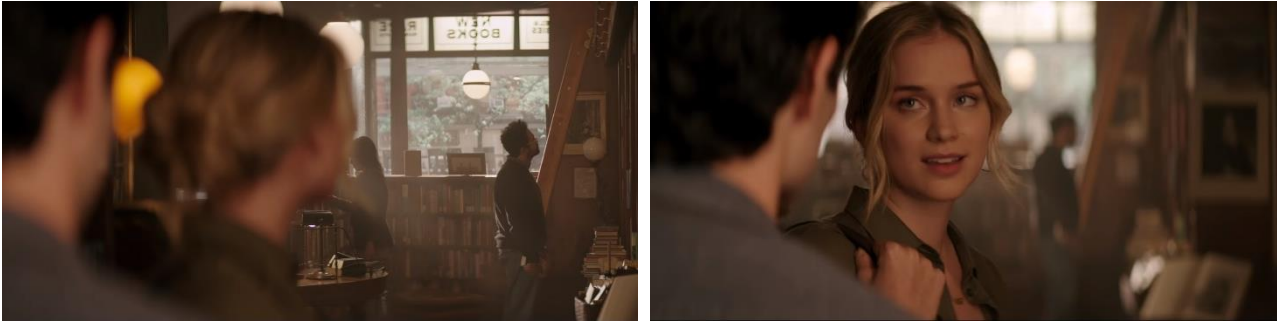
De *spatial attachment* en *perceptual subjectivity* die hierboven beschreven zijn, zijn onderdeel van *alignment* die volgens Smith van belang is om sympathie te krijgen voor een personage. *Alignment* is volgens Bordwell en Thompson verbonden aan framing; hoe het verhaal in beeld wordt gebracht.<sup>57</sup> Over-the-shoulder shots en point-of-view shots kunnen namelijk de subjectiviteit beïnvloeden.<sup>58</sup> Opvallend is dat in deze scène framing bijna niet wordt ingezet om *alignment* met Joe creëren. Over-the-shoulder shots en point-of-view shots komen namelijk bij zowel Joe als Beck voor, waardoor er op dit gebied geen subjectiviteit wordt gecreëerd. Het enige verschil is te zien in de scherpteveranderingen.

<sup>55</sup> Ibid, 91.

<sup>56</sup> Smith, "Altered States," 41.

<sup>57</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 188.

<sup>58</sup> Ibid, 90.



Afbeelding 2: scherpverandering van achtergrond naar Beck.  
Screenshot uit *You*, aflevering 1, 01:58 & 02:01.

Zo is Joe altijd scherp in beeld, terwijl bij Beck soms de focus verandert op iemand anders wat haar onscherp maakt. Wanneer dit bij een over-the-shoulder shot van Joe gebeurt, wekt dit de indruk dat Joe's focus verandert van Beck naar elders. Dit zorgt wel weer voor een bepaalde subjectiviteit ten opzichte van Joe. Framing wordt in deze scène dus minimaal ingezet om de *perceptual subjectivity* voor Joe, die verder gecreëerd wordt door de voice-over, te versterken.

Volgens Smith is *recognition* een belangrijk onderdeel van de *structure of sympathy* wat vooral plaatsvindt in het begin van een film of serie.<sup>59</sup> Hierbij moet de kijker een personage als mens construeren, wat voor sympathie kan zorgen later in het verhaal.<sup>60</sup> Volgens Bordwell en Thompson kan dit geanalyseerd worden door de mise-en-scène te onderzoeken.<sup>61</sup> Dit wordt bevestigd door filmwetenschapper Thomas Caldwell, die stelt dat de mise-en-scène effect heeft op de emotionele reactie van de kijker die tot sympathie kan leiden.<sup>62</sup> Echter zijn er ook critici zoals Plantinga die van mening zijn dat *recognition* niet belangrijk is voor de sympathie opbouw met een personage.<sup>63</sup> In het geval van de Netflix-serie *You*, ben ik kritisch naar de functie van *recognition* voor de sympathie opbouw met het personage Joe. De setting is een nostalgische boekwinkel in Manhattan. Het is een boekenwinkel waar niet de standaard New Yorker naar binnen stapt, maar eerder de echte literaire fanaat. Hoewel de setting dus iets zegt over Joe en Beck, maakt dit ze daarentegen niet sympathieker dan wanneer de setting een moderne boekenwinkel zou zijn. Het uiterlijk van Joe en Beck bevat weinig bijzonderheden die voor vooroordelen kunnen zorgen; ze dragen beide weinig make-up en simpele en onopvallende kleding. Dit is belangrijk om te observeren, omdat bepaalde uiterlijke kenmerken wel degelijk voor een vooroordeel kunnen zorgen (en eventueel voor minder of meer sympathie).<sup>64</sup> Zo zou de kijker een andere eerste indruk van Beck kunnen krijgen wanneer ze gothic-kleding droeg, roze haar en een arm vol tatoeages had en donkere make-up droeg.<sup>65</sup> Hoe dit de sympathie zou beïnvloeden is echter sterk persoonlijk verbonden. Toch zorgt het neutrale uiterlijk van Joe en Beck in deze scène dus niet ervoor dat ze juist wel of niet sympathiek overkomen. Het licht wat in deze scène gebruikt wordt is warm, geel licht,

<sup>59</sup> Smith, "Altered States," 40.

<sup>60</sup> Ibid.

<sup>61</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 113.

<sup>62</sup> Thomas Caldwell, *Film Analysis Handbook: Essential Guide To Understanding, Analyzing and Writing on Film* (Appleton: Insight Publications, 2011), 13.

<sup>63</sup> Plantinga, *Moving Viewers*, 106.

<sup>64</sup> Caldwell, *Film Analysis Handbook*, 32.

<sup>65</sup> Ibid, 35.



Afbeelding 3: nostalgische boekwinkel setting met zacht licht. Screenshot uit *You*, aflevering 1, 03:08.

afkomstig van de sfeerlampjes in de winkel en het zonlicht van buiten. Dit geeft de scène een vriendelijk en veilig karakter in tegenstelling tot een donkere scène waarbij de kijker misschien sceptischer naar de personages kijkt omdat de sfeer een nare gebeurtenis voorspelt.<sup>66</sup> Echter is lastig te stellen of dit licht ervoor zou zorgen dat de kijker deze personages in de gehele serie sympathieker zou vinden. Tot slot komen er geen bijzonderheden uit de staging; de gezichtsuitdrukking van Joe en Beck zijn zacht en vriendelijk. Dit maakt ze wederom beide niet onsympathiek, maar ook niet automatisch sympathiek. Hoewel *recognition* dus wel voor een bepaalde (sympathieke) sfeer kan zorgen, is er in het geval van de Netflix-serie *You* niet vast te stellen aan de hand van de mise-en-scène dat dit ook daadwerkelijk zorgt voor een grotere sympathie opbouw voor Joe's personage.

#### **4.2 Sympathie behouden voor een dader**

Vanaf het begin van de serie is er al een verbintenis tussen Joe en de kijker gecreëerd. Deze verbintenis is van groot belang wanneer Joe kwalijke daden begaat. Dit blijkt ook uit een scène uit aflevering vijf. Deze scène speelt zich af in Central Park waar Joe aan het joggen is en Peach, Beck's beste vriendin en Joe's grootste concurrent, met een steen bewusteloos slaat. In deze scène is Joe zich er echter niet van bewust dat Peach bewusteloos is, maar denkt hij dat hij haar vermoord heeft. Afgaand op zijn daad, een vrouw bewusteloos slaan, zou de kijker geen sympathie voor Joe moeten hebben maar voor Peach, aangezien zij het slachtoffer in deze scène is. Toch weet de serie de kijker de mogelijkheid te bieden in deze scène sympathie op te bouwen voor Joe's personage door een aantal cinematografische technieken. Ten eerste worden licht en schaduwen ingezet om sympathie voor Joe te creëren of te behouden. Licht wordt normaliter gebruikt om de sfeer van de scène aan te geven. Als er een onaangename situatie staat te gebeuren wordt er vaak gebruik gemaakt van zwakke belichting en harde schaduwen.<sup>67</sup> Doordat de scène natuurlijk, zacht licht gebruikt wordt er niet gehint op het feit dat Joe op het punt staat een slechte daad te begaan. De aanval komt daarom onverwachts waardoor de kijker weinig tijd heeft om een mening te vormen ten opzichte van Joe en zijn daad. De serie speelt hierop in door de kijker de mogelijkheid te geven na de aanval weer sympathie op te laten bouwen met Joe door het gebruik van licht en schaduwen. Joe heeft namelijk een petje op tijdens het hardlopen. Dit zorgt ervoor dat zijn gezicht voor de aanval wegvalt in de schaduw van het petje waardoor de kijker zijn

---

<sup>66</sup> Ibid, 22-23.

<sup>67</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 130.



Afbeelding 4: Veel schaduw op Joe's gezicht door petje. Afbeelding 5: Emoties op Joe's gezicht zijn goed te zien. Screenshot uit *You*, aflevering 5, 40:56 & 41:54.

emotie niet goed kan zien. Nadat Joe Peach heeft neergeslagen is deze schaduw ineens verdwenen en kan de kijker Joe's emoties wel lezen. De kijker ziet oprechte angst, paniek en ongeloof in Joe zijn ogen. Dit gedeelte van de scène bevat ook veel close-up's van Joe zijn gezicht, waardoor zijn emotie extra goed te zien is. Joe's menselijkheid wordt hiermee uitgebreid in beeld benadrukt. Volgens Bordwell en Thompson kunnen kijkers makkelijker sympathie hebben voor een personage wanneer ze zijn emoties in close-up goed kunnen observeren.<sup>68</sup> Hiermee biedt de serie de kijker de ruimte om weer sympathie met Joe op te bouwen.

Ten tweede wordt framing ingezet in deze scène om de sympathie opbouw voor Joe te sturen. Opvallend aan de scène dat er geen gebruik wordt gemaakt van subjectieve shots. Point-of-view shots of over-the-shoulder shots zouden namelijk de sympathie voor Joe kunnen versterken.<sup>69</sup> Echter zou Joe ook daardoor als monster neergezet kunnen worden. Waarschijnlijk is het daarom een bewuste keuze geweest de scène objectief in beeld te brengen. Als je door het gebruik van subjectieve shots meer meeleeft met het personage, maar het personage begaat een slechte daad zoals het aanvallen van Peach, zou de kijker dit ook persoonlijker kunnen ervaren. Dit zou de sympathie voor Joe juist kunnen verslechteren, doordat de kijker samen met Joe de aanval zou hebben ervaren. Wanneer de kijker de daad objectief ervaart, kan deze minder heftige ervaren worden. Wanneer Joe Peach neerslaat staat de kijker namelijk op een grote afstand, omdat dit in een totaalshot wordt getoond. Hierdoor wordt de kijker niet geconfronteerd met details van de daad zoals het geluid van de steen die Peach haar hoofd raakt, de angst in Peach haar ogen of het bloed wat in het rond vliegt. De kijker is zich ervan bewust dat de daad zich heeft afgespeeld, maar door de objectieve afstand te houden tussen de kijker en Joe's daad ervaart de kijker de daad misschien minder persoonlijk en heftig waardoor hij of zij Joe hier eerder voor kan vergeven of de kijker zijn morele evaluatie van Joe minder aantast.

Tot slot wordt *perceptual subjectivity* door middel van de voice-over ingezet om sympathie voor Joe te creëren of te behouden. De gehele scène bevat geen conversatie tussen personages, maar alleen de voice-over die Joe's gedachtegang laat horen. Nadat Joe Peach heeft neergeslagen realiseert hij pas wat hij heeft gedaan. In paniek rent hij weg terwijl hij zijn daad overdenkt. Hij rechtvaardigt zijn daad

<sup>68</sup> Ibid, 191.

<sup>69</sup> Ibid, 90.



Afbeelding 6: Totaalshot wanneer Joe Peach neerslaat. Screenshot uit *You*, aflevering 5, 41:18.

door Peach zwart te maken. Zo zegt hij “I would never hurt a woman. But she was a dangerous, flesh-hungry harpy. She forced my hand. That’s on her and her family for screwing her up.” Hij zegt dus dat Peach zelf verantwoordelijk is voor wat haar is overkomen. Volgens Michelle Meloy en Susan Miller, hoogleraren sociologie en strafrecht, is dit *victim blaming*. Zij stellen dat mensen het slachtoffer de schuld geven om te verklaren waarom iemand iets is overkomen; een vrouw zou namelijk iets niet goed hebben gedaan waardoor zij juist een slachtoffer is geworden.<sup>70</sup> De kijker heeft ook vóór deze scène onsympathieke situaties gezien ten opzichte van Peach. Zo heeft ze geprobeerd Beck’s carrière als schrijfster te saboteren en een zelfmoordpoging gefaket om Beck terug te winnen na een ruzie. Omdat mensen dus geneigd zijn aan *victim blaming* te doen kan het zijn dat de kijker meegaat in Joe’s gedachtegang en daarom de daad van Joe rechtvaardigt omdat het Peach haar eigen schuld zou zijn. Daarnaast laat Joe ook merken dat hij het er zelf ook moeilijk mee heeft, maar alles doet voor het bestwil van Beck. Zo zegt hij “I’m not a bad person. She was going to ruin you [...] It’s not easy. It’s hard. Sometimes it makes me sick. I’m brave. Honestly, Beck. You’re lucky to have me.” Joe laat hiermee merken dat hij zijn daden niet makkelijk vindt en dat hij niet alleen een harteloze moordenaar is, maar een mens met gevoelens en enig moraal. Dit is volgens Martinez et al. belangrijk voor de kijker om sympathie met Joe op te kunnen bouwen of in ieder geval niet te verliezen.<sup>71</sup> Dit is echter afhankelijk van hoe de kijkers morele evaluatie ten opzichte van Joe was vóór deze scène. Als een kijker op dat moment weinig tot geen sympathie had voor Joe kan het zijn dat deze menselijke kant niet genoeg is om de kijker over te halen sympathie te hebben voor Joe. Voor deze kijkers blijft hij dan een mens met gevoelens en enige moraal die desondanks een moordenaar is. Toch kan aan de hand van deze scène wel gezegd worden dat de serie *alignment* inzet om de kijker de ruimte te geven voor sympathie opbouw met het personage Joe. Of de kijker daadwerkelijk wel of niet sympathie opbouwt in deze scène is persoonlijk gebonden.

### 4.3 De dader wordt het slachtoffer

Wanneer Joe Peach heeft neergeslagen in Central Park, komt hij in de daaropvolgende scène weer aan bij zijn appartement. De sympathie die de kijker voor Joe had kan zojuist zijn afgenomen of misschien weet de kijker op dat moment nog niet hoe ze Joe’s actie moeten beoordelen. De serie speelt

<sup>70</sup> Michelle Meloy and Susan Miller, “Words That Wound. Print Media’s Presentation of Gendered Violence,” in *Women, Violence, and the Media: Readings in Feminist Criminology*, ed. Drew Humphries (Lebanon: Northeastern University Press, 2009), 31-32.

<sup>71</sup> Martinez, Maortua and Orús, “Moral Sympathy,” 390.

daarop in door een scène te creëren die de kijkers de mogelijkheid geeft de sympathie voor Joe direct weer op te bouwen. Naast het narratief wordt dit voornamelijk gedaan door middel van belichting en subjectief cameragebruik.

Een grote tegenstelling in deze scène ten opzichte van de scène ervoor is de sfeer die gecreëerd wordt door middel van belichting. Terwijl in de vorige scène het licht niet hintte op een nare situatie wordt er in deze scène wel degelijk een duistere sfeer gecreëerd. De gang is donker; donkere houten trappen, donkergekleurde muren en er is weinig licht. Zoals eerder beschreven voorspelt dit vaak dat er iets onaangenaams staat te gebeuren.<sup>72</sup> Joe vindt zijn buurjongetje Paco in de gang naast een bewusteloze Ron, de vriend van Paco's moeder. Paco blijkt Ron een overdosis te hebben gegeven omdat hij zijn moeder mishandelt. Zowel Joe, Paco en Ron dragen donkere kleding, wat bijdraagt aan de donkere sfeer die over de scène hangt.<sup>73</sup> Deze sfeer zorgt er niet per se voor dat de kijker sympathie krijgt voor Joe, maar de kijker kan al wel aanvoelen dat er iets onaangenaams staat te gebeuren, in tegenstelling tot de scène hiervoor.<sup>74</sup> Omdat Joe Paco, een onschuldig kind, probeert te beschermen tracht hij Ron te redden. Wanneer Ron weer bij bewustzijn komt wordt hij woedend en slaat hij Joe in elkaar.

Vanaf het moment dat Joe Paco ziet staan in de gang verandert er iets in het cameragebruik. Bijna de gehele scène wordt namelijk gefilmd met een handheld camera waardoor het beeld bewegelijk en *unsteady* is. Dit geeft een ander effect dan wanneer de camera op een dolly staat en het beeld vloeiend is. Volgens Bordwell en Thompson kan er gekozen worden voor een handheld camera om subjectiviteit te schetsen en de kijker het gevoel te geven alsof hij naast of in de actie staat in plaats van op een afstand staat te kijken.<sup>75</sup> Ook bevat deze scène veel close-ups van Joe's bebloede gezicht waar de angst en de pijn op te zien is. Dit is een grote tegenstelling met de scène waarin Joe Peach neerslaat en de kijker op grote afstand staat en geen details meekrijgt. Door de kijker het gevoel te geven dat hij erbij is en hem te confronteren met nare details wordt het de kijker makkelijker gemaakt weer sympathie voor Joe's personage op te bouwen.



Afbeelding 7: Donkere setting voorspelt onaangename situatie. Afbeelding 8: Close up van Joe's bebloede gezicht. Screenshot uit *You*, aflevering 5, 42:40 & 44:06.

<sup>72</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 130.

<sup>73</sup> Caldwell, *Film Analysis Handbook*, 33.

<sup>74</sup> Ibid, 32.

<sup>75</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 199.



#### 4.4 Hoe een moordenaar wordt gecreëerd

De kijker is tot nu toe de mogelijkheid geboden weer sympathie op te bouwen met Joe na moreel betwijfelbare acties van hem. Echter is het volgens Martinez et al. essentieel dat de kijker de beweegredenen van de dader kan begrijpen om sympathie met hem te krijgen.<sup>76</sup> Dit wordt onder andere gedaan in aflevering negen door middel van een flashback. Gedurende de serie zijn er enkele keren flashbacks van Joe getoond, waarin altijd een jonge Joe met Mr Mooney te zien was. Mr Mooney is de eigenaar van de boekenwinkel en heeft Joe op jonge leeftijd onder zijn hoede genomen en opgevoed. Volgens Bordwell en Thompson behoort een flashback tot het creëren van *mental subjectivity*, omdat het toegang geeft tot de gedachten van een personage.<sup>77</sup> Door deze toegang kan de kijker het personage beter begrijpen waardoor er *alignment* met Joe's personage kan worden opgebouwd, wat ervoor kan zorgen dat de kijker sympathie met Joe krijgt.

Voorafgaand aan deze scène heeft de kijker meerdere flashbacks gezien waarin Joe erachter kwam dat zijn toenmalige vriendinnetje, Candace, een affaire had. Joe achtervolgt de man in kwestie, Elijah, naar een dakterras waar hij Elijah in een vlaag van woede een duw geeft waardoor Elijah van het gebouw af valt. De scène begint wanneer Joe voor de deur van Mr Mooney staat, vlak na het voorval met Elijah. Mr Mooney blijft kalm en laat weinig emotie zien, terwijl Joe duidelijk in shock is van wat er zich zojuist heeft afgespeeld. Het meest belangrijke voor de sympathie opbouw zit aan het einde van de scène, waar Mr Mooney Joe stevig omhelst terwijl hij zegt: "Now Joseph, some people deserve to die. I'm sure you had your reasons." Het feit dat deze statement afkomstig is van de man die Joe heeft opgevoed, kan voor de kijker verklaren waarom Joe in de serie is zoals hij is. Als hij van jongs af aan heeft meegekregen dat een moord rechtvaardigt kan worden zolang er een geldige reden is en iemand het verdient, in hoeverre kan dat Joe kwalijk worden genomen? Mr Mooney heeft Joe gemaakt wie hij is; een stalker en een moordenaar. Uit een andere flashback is al gebleken dat Mr Mooney's opvoedtechnieken invloed hebben op Joe in het heden. Zo sloot Mr Mooney Joe dagen op in de kelder van de boekenwinkel om hem een lesje te leren. De kijker ziet Joe in aflevering één zijn eerste slachtoffer, Benji, op dezelfde plek opsluiten. Dit laat al zien aan de kijker dat Joe wel degelijk beïnvloed is door Mr Mooney in zijn jeugd. Dat de kijker toegang krijgt tot deze informatie is van groot belang om Joe te kunnen begrijpen.



Afbeelding 9: Mr Mooney heeft emotionloze gezichtsuitdrukking. Afbeelding 10: Joe lijkt volledig in shock. Screenshot uit *You*, aflevering 9, 26:43 & 27:03.

<sup>76</sup> Martínez, Maortua and Orús, "Moral Sympathy," 390.

<sup>77</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 90-91.

Naast dat deze statement op zichzelf al shockerend kan zijn, wordt de ernst van deze uitspraak versterkt door middel van framing. De scène bevat tijdens de omhelzing (extreme) close-ups van zowel Joe als Mr Mooney's gezicht. Mr Mooney's gezichtsuitdrukking is hier nogmaals kil en emotioneel, wat hem onsympathiek maakt (zeker in combinatie met zijn statement). Daarnaast wordt de kijker in close-up geconfronteerd met Joe's geschokte emotie, wat hem sympathiek en menselijk maakt. Naast het gebruik van (extreme) close-ups wordt er bijna de gehele scène gebruik gemaakt van over-the-shoulder shots en unsteady cameragebruik. Zoals eerder beschreven zorgt dit ervoor dat de kijker het gevoel kan krijgen zelf in de actie te zitten, wat zorgt voor subjectiviteit.<sup>78</sup> Wederom wordt er op een moment, dat op narratief gebied al ruimte biedt sympathie voor Joe op te bouwen, subjectiviteit gebruikt om de kijker de scène heftiger of persoonlijker te laten ervaren. Zeker in deze scène, kan er dus gezegd worden dat de serie *alignment* inzet om de sympathie voor Joe's personage te sturen.

#### 4.5 Een verandering in subjectiviteit

In de laatste aflevering van de serie vindt een cruciale scène plaats op het gebied van sympathie. Dit is namelijk het moment waar de sympathie opbouw de gehele serie naartoe heeft gewerkt; heeft de kijker na deze scène wel of geen *allegiance* met Joe? Deze scène laat twee kanten van Joe zien, terwijl in de hiervoor geanalyseerde scènes framing en belichting in Joe's voordeel gebruikt werden. Doordat deze scène Joe zowel sympathiek als onsympathiek portretteert, wordt de kijker achtergelaten met de keuze om wel of niet sympathie voor Joe te hebben.

Voorafgaand aan deze scène heeft Beck ontdekt dat Joe zowel Benji als Peach vermoord heeft en haar daarnaast heeft gestalkt. In paniek sluit Joe Beck op in een glazen kooi in de kelder van de boekenwinkel, waar hij zelf ook als kind werd opgesloten. Terwijl Beck gevangen zit probeert ze Joe's vertrouwen te winnen. Dit lukt haar uiteindelijk waardoor ze weet te ontsnappen uit de glazen kooi en Joe hierin opsluit. Dit is het moment waar de scène begint en waarin de serie de mogelijkheid biedt nog sympathie met Joe op te bouwen. Dit wordt sterkt gedaan door middel van framing en dan vooral door het gebruik van perspectief. Joe zit op zijn knieën op de grond en kijkt vol verdriet naar Beck. Dit wordt vanuit een vogelperspectief geframed, wat gebruikt wordt om een personage geïntimideerd en zwak te portretteren.<sup>79</sup> Beck staat woedend naar Joe te schreeuwen en wordt in een kikkerperspectief geframed.



Afbeelding 11: Beck lijkt door kikkerperspectief bedreigend, terwijl Joe door vogelperspectief zwak en geïntimideerd lijkt. Screenshot uit *You*, aflevering 10, 40:50 & 41:20.

<sup>78</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 199.

<sup>79</sup> Caldwell, *Film Analysis Handbook*, 59.



Afbeelding 12: Beck is doodsbang.



Afbeelding 13: Joe staat in het donker, emotie moeilijk te lezen.

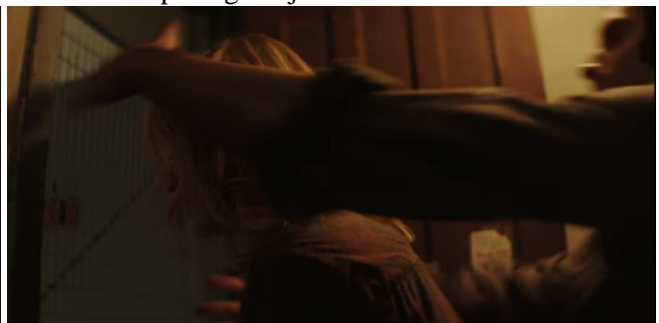
Screenshot uit *You*, aflevering 10, 42:21 & 42:41.

Kikkerperspectief wordt gebruikt om een personage bedreigend te portretteren.<sup>80</sup> Hiermee wordt door middel van het perspectief Joe meer als het slachtoffer en Beck als de slechterik geportretteerd. Dit biedt weer de mogelijkheid voor de kijker om sympathie voor Joe op te bouwen en Beck onsympathiek te beschouwen.

Er verandert iets aan de subjectiviteit wat ervoor kan zorgen dat de kijker meer sympathie krijgt voor Beck in plaats van Joe wanneer Beck Joe achterlaat in de glazen kooi en de trap op rent om te ontsnappen. Ten eerste wordt vanaf dit moment Beck gevolgd in deze scène in plaats van Joe. De kijker staat met Beck bovenaan de trap, die in paniek probeert de deur te openen. De kijker heeft net als Beck geen inzicht in wat er zich op dat moment afspeelt met Joe. Dit zorgt dat de *spatial attachment* verschuift van Joe naar Beck. Wanneer blijkt dat ze de juiste sleutel niet heeft moet ze terug de kelder in, waar de deur van de glazen kooi openstaat. Joe staat in het donker met veel schaduw op zijn gezicht en kijkt koel en emotioneel naar Beck. Beck's angstige gezicht wordt in de gehele scène veelal in close-up getoond, terwijl de kijker bij Joe op een afstand wordt gehouden. Dit zorgt ervoor dat de kijker zich minder (makkelijk) verbonden kan voelen met Joe, wat de kijker subjectief ten opzichte van Beck maakt in plaats van Joe.<sup>81</sup> Wanneer Joe op de grond valt na een aanval van Beck wordt er een close-up getoond van Joe's bebloede gezicht, maar ditmaal als point-of-view shot van Beck. De subjectiviteit blijft daarom wederom bij Beck, in tegenstelling tot de close-up van Joe's bebloede gezicht in paragraaf 4.3.<sup>82</sup> Het laatste wat de kijker te zien krijgt is dat Beck bovenaan de trap staat en van achteren door een arm wordt gegrepen waarna het beeld zwart wordt. In de scène die daarop volgt blijkt dat Beck is overleden.



Afbeelding 14: Joe's bebloede gezicht vanuit pov Beck.



Afbeelding 15: Beck wordt van achteren gegrepen door Joe.

Screenshot uit *You*, aflevering 10, 43:12 & 43:40.

<sup>80</sup> Ibid, 60.

<sup>81</sup> Ibid, 63.

<sup>82</sup> Bordwell and Thompson, *Film Art*, 90.

Wederom is dus niet in beeld gebracht hoe Joe een moord heeft gepleegd. Dit zorgt er wederom voor dat Joe's daad minder heftig wordt ervaren door de kijker dan wanneer de daad uitgebreid en gedetailleerd in beeld zou worden gebracht. In hoeverre de kijker na deze scène nog *allegiance* heeft met Joe is afhankelijk van de hoeveelheid sympathie hij of zij heeft opgebouwd gedurende de serie. Echter is uniek aan deze daad van Joe, ten opzichte van alle andere daden, dat het hier gaat om een moord van het andere hoofdpersonage waartegenover de kijker de momenten voor de moord subjectief was. Door de *alignment* in deze laatste scène te veranderen stuurt de serie erop aan de sympathie met Joe te verliezen. De kijker wordt achtergelaten met de taak zelf te beslissen in hoeverre ze wel of niet sympathie hebben voor Joe's personage.

## 5. Conclusie

In dit onderzoek staat de inzet van *recognition* en *alignment* centraal om de sympathie van de kijker voor het personage Joe te sturen in de Netflix-serie *You*. Aan de hand van de *structure of sympathy* van Murray Smith is hier invulling aan gegeven. Er is kritisch gekeken naar in hoeverre de niveaus daadwerkelijk relevant zijn en ingezet kunnen worden om de sympathie voor een personage te sturen. Uit de analyse blijkt dat, in ieder geval voor de Netflix-serie *You*, *recognition* amper wordt gebruikt om de sympathie voor een personage te sturen en daarom minimale relevantie heeft in deze casus. Om *recognition* te analyseren is de mise-en-scène onderzocht, waaruit blijkt dat licht wel een belangrijke rol speelt in de sympathie sturing. Zo zorgt de belichting voor een bepaalde (on)sympathieke sfeer. Schaduwen worden gebruikt om Joe's gezicht voor een slechte daad onleesbaar te maken en na een slechte daad goed belicht te maken waardoor emoties goed te lezen zijn. Echter is één onderdeel van de mise-en-scène te weinig om te concluderen dat *recognition* wordt ingezet om de sympathie te sturen. *Alignment* wordt daarentegen wel sterk ingezet om de sympathie te sturen. Zo wordt er vanaf het begin een bepaalde verbintenis tussen de kijker en Joe gecreëerd door *spatial attachment*; het verhaal volgt Joe. De voice-over, die Joe's gedachten laat horen, zorgt voor *perceptual subjectivity*. Hij laat de kijker weten zijn daden niet makkelijk te vinden en geeft het slachtoffer de schuld. Ook creëren flashbacks *mental subjectivity* door Joe's jeugd te tonen, waarin te zien is dat Mr Mooney Joe heeft gemaakt tot wat hij nu is; een moordenaar. Framing wordt gebruikt door Joe's gezicht in close-up te tonen op cruciale momenten; wanneer hij verdriet en pijn heeft of in shock is. Joe's slechte daden, zoals Peach aanvallen en Beck vermoorden, worden echter objectief in totaalshot getoond zonder enige details, of komen helemaal niet in beeld. Hiermee wordt *alignment* ingezet om de sympathie van de kijker te sturen in positieve zin van Joe. Echter wordt in de laatste scène de subjectiviteit verandert van Joe naar Beck; de *spatial attachment* verschuift naar Beck, haar gezicht wordt in close-up getoond in plaats van Joe's en de scène bevat point-of-view shots van Beck. Hiermee stuurt de serie, door middel van *alignment*, de kijker de compleet andere kant op om geen sympathie met Joe te hebben maar met Beck.

Uit de analyse in dit onderzoek blijkt dat *recognition* niet actief wordt ingezet om de sympathie van de kijker te sturen. Hierdoor is de relevantie van *recognition* beperkt. Smith reikt zelf echter geen

methode aan voor een analyse. In toekomstige onderzoeken is de relevantie van *recognition* verder te toetsen door een andere methode toe te passen dan *mise-en-scène*. Zo focust een narratieve analyse meer op het *primacy effect* en de karaktereigenschappen van de personages. Hiermee is het mogelijk *recognition* verder te analyseren. Pas dan is het mogelijk een oordeel te vellen over de relevantie van *recognition* voor het sturen van de sympathie in de Netflix-serie *You*. Een ander vervolgonderzoek is het uitvoeren van de analyse uit dit onderzoek op andere films of series. Hiermee wordt onderzocht of sympathie opbouw in verschillende films of series altijd op een gelijke wijze plaatsvindt, of dat er vele verscheidene manieren zijn om sympathie te sturen.

## Literatuurlijst

Ali, Haroon. "Is De Stalker In De Netflix-serie You Niet Veel Te Charmant?." *Volkskrant.nl*. Accessed February 21, 2019. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/is-de-stalker-in-de-netflix-serie-you-niet-veel-te-charmant-~b5ad6834/>.

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

Bordwell, David and Noël Carroll. *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. London: University of Wisconsin System, 1996.

Branigan, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992.

Caldwell, Thomas. *Film Analysis Handbook: Essential Guide to Understanding, Analyzing and Writing on Film*. Appleton: Insight Publications, 2011.

Carroll, Noël. "On Some Affective Relations Between Audiences and the Characters in Popular Fictions." In *Empathy: Philosophical and psychological perspectives*, edited by Amy Coplan and Peter Goldie, 162-84. New York: Oxford University Press, 2011.

Cohen, Jonathan. "Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters." *Mass Communication & Society* 4, no. 3 (2001): 245-264.

"Everyone Is Weirdly Obsessed with Penn Badgley's Stalker Character In 'YOU'." *Punkee.com.au*. Accessed March 21, 2019. <https://punkee.com.au/penn-badgley-you-joe-goldberg/63401>.

Gaut, Berys. "Empathy and Identification in Cinema." *Midwest Studies in Philosophy* 34, no. 1 (2010): 136-157.

Martínez, Alberto Nahum García, Pablo Castrillo Maortua, and Pablo Echart Orús. "Moral Sympathy and the "Lucifer Effect." Evil and Redemption in Breaking Bad." *Revista Latina de Comunicacion Social* 74 (2019): 383-402.

McKee, Alan. *Textual Analysis: A Beginner's Guide*. London: Sage Publications, 2003.

Meloy, Michelle and Susan Miller. "Words That Wound: Print Media's Presentation of Gendered Violence." In *Women, Violence, and the Media: Readings in Feminist Criminology*, edited by Drew Humphries, 29-56. Lebanon: Northeastern University Press, 2009.

Neill, Alex. "Empathy and (Film) Fiction." In *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, edited by Noël Carroll and David Bordwell, 175-194. Madison: University of Wisconsin Press, 1996.

North, Anna. "The #MeToo Movement and its Evolution, Explained." Vox.com. Accessed May 5, 2019. <https://www.vox.com/identities/2018/10/9/17933746/me-too-movement-metoo-brett-kavanaugh-weinstein>.

Plantinga, Carl. *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2009.

Rushton, Richard and Gary Bettinson. *What Is Film Theory?* Berkshire: Open University Press McGraw Hill, 2010.

Smith, Murray. "Altered States: Character and Emotional Response in the Cinema." *Cinema Journal* 33, no. 4 (1994): 34-56.

Spitzberg, Brian and Michelle Cadiz. "The Media Construction of Stalking Stereotypes." *Journal of Criminal Justice and Popular Culture* 9, no. 3 (2002): 128-149.

Van de Ven, Geertje. "Nieuwe Hitserie 'You' Romantiseert Ons Beeld Van Stalkers." RTLNieuws.nl. Accessed February 21, 2019. <https://www.rtlnieuws.nl/editienl/artikel/4544776/nieuwe-hitserie-you-romantiseert-beeld-van-stalkers>.

## Bijlagen

### Bijlage 1: protocol recognition scène 1

Scène 1 (aflevering 1, 00:10-05:07)	
Setting	New York, Manhattan, boekwinkel met ouderwetse inrichting, veel gebruik van hout (vloeren, kastjes), grote boekenkasten van hout, oude kleden op de vloer, kitscherige sfeerlampjes, rommelige boekenstapels buiten de rekken
Make-up & Kostuums	Make-up Beck en Joe erg naturel. Beck heeft een rommelige knot in haar haar, draagt simpele blouse op jeans. Joe maakt opmerking over Beck's kleding. Joe heeft een blouse aan met wit shirt eronder, schort aan met naambordje erop.
Licht	Zacht warm licht door de gehele scène. Veel zonlicht van buiten en licht van sfeerlampjes verspreid door de boekwinkel. Weinig (harde) schaduwen.
Staging	Zachte bewegingen en gezichtsuitdrukkingen, kleine glimlachjes

### Bijlage 2: protocol alignment scène 1

Scène 1 (aflevering 1, 00:10-05:07)						
Shot	Tijdcode	Gebeurtenis	Camera afstand	Camera beweging	Objectief/subjectief	Voice-over
1	00:10-00:12	Manhattan in beeld	Groot totaal	Tracking shot rechts	Objectief	
2	00:12-00:15	Manhattan in beeld	Totaal	Tracking shot boven	Objectief	
3	00:15-00:17	Straat in beeld	Totaal	Tracking shot rechts	Objectief	
4	00:17-00:19	Deur rinkelt belletjes	Close up	Pan	Objectief	
5	00:19-00:25	Beck stapt winkel binnen	Medium totaal	Tracking shot rechts	Objectief	Joe: Well, hello there.
6	00:25-00:29	Beck loopt door winkel, Joe kijkt naar haar	Over shoulder Joe, medium totaal	Tracking shot links	Subjectief	Joe: Who are you? Based on your vibe, a student.
7	00:29-00:34	Beck loopt een hoek om	Medium	Pan	Objectief	Joe: Your blouse is loose. You're not here to be ogled..
8	00:34-00:36	Beck rinkelt haar armbanden	Medium close up	Tracking shot rechts	Objectief	Joe: ..but those bracelets, they jangle.
9	00:36-00:38	Beck kijkt tussen de boeken	Medium close up	Dolly volgt Beck	Subjectief	Joe: You like a little attention. Okay...
10	00:38-00:41	Beck kijkt tussen de boeken	Close up	Pan	Objectief	Joe: .. I bite. You search the books.
11	00:41-00:48	Beck kijkt tussen de boeken	Medium	Lift	Objectief	Joe: Fiction, "F" through "K." Now, you're not the standard insecure nymph..
12	00:48-00:54	Beck loopt naar volgende rek	Medium close up	Dolly volgt Beck	Subjectief	Joe: ..hunting for Faulkner you'll never finish. Too sun-kissed for Stephen King. Who will you buy?
13	00:54-01:03	Beck botst tegen iemand aan	Totaal	Tracking shot links	Objectief	Joe: You sound apologetic, like you're embarrassed to be a good girl,...
14	01:03-01:06	Iemand komt aanlopen	Medium totaal	Pan	Objectief	Joe: ..and you murmur your first word to me.

15	01:06-01:07	Joe draait zich om	Close up	Geen	Objectief	
16	01:07-01:11	Beck kijkt Joe aan en stelt vraag	Close up, pov Joe	Scherpstellen op Beck	Subjectief	
17	01:11-01:14	Joe kijkt Beck aan	Close up, pov Beck	Geen	Subjectief	
18	01:14-01:15	Beck kijkt Joe aan	Close up, pov Joe	Geen	Subjectief	
19	01:15-01:17	Joe kijkt Beck aan	Close up, pov Beck	Geen	Subjectief	
20	01:17-01:19	Beck kijkt Joe aan	Close up, pov Joe	Geen	Subjectief	
21	01:19-01:24	Joe loopt naar ander rek	Medium totaal	Tracking shot rechts	Objectief	
22	01:24-01:27	Boekenrek is in beeld	Medium close up	Pan	Objectief	
23	01:27-01:30	Beck kijkt Joe aan	Over shoulder Joe, medium close up	Tracking shot rechts	Subjectief	
24	01:30-01:35	Joe kijkt Beck aan	Over shoulder Beck, medium close up	Geen	Subjectief	
25	01:35-01:37	Beck kijkt Joe aan	Over shoulder Joe, medium close up	Geen	Subjectief	
26	01:37-01:41	Joe kijkt Beck aan	Over shoulder Beck, medium close up	Geen	Subjectief	
27	01:41-01:47	Beck kijkt naar Joe en boekenrek	Over shoulder Joe, medium close up	Geen	Subjectief	
28	01:47-01:50	Joe kijkt Beck aan	Over shoulder Beck, medium close up	Geen	Subjectief	
29	01:50-01:51	Beck kijkt Joe aan en lacht	Over shoulder Joe, medium close up	Geen	Subjectief	
30	01:51-01:59	Joe wijst achter Beck, Beck draait zich om en kijkt mee	Medium close up	Dolly naar achter	Objectief	
31	01:59-02:02	Kijken naar man, Beck draait zich om en kijkt weer naar Joe	Over shoulder Joe, medium totaal → medium close up	Scherpstellen man → Beck	Subjectief	
32	02:02-02:04	Joe kijkt naar Beck	Over shoulder Beck, medium close up	Geen	Subjectief	
33	02:04-02:15	Beck kijkt naar Joe, draait zich om en kijkt naar man	Over shoulder Joe, medium close up → medium totaal	Scherpstellen Beck → man	Subjectief	
34	02:15-02:22	Joe kijkt Beck aan en lacht	Medium → medium close up	Zoom in	Objectief	
35	02:22-02:24	Beck draait zich om naar Joe	Over shoulder Joe, medium close up	Scherpstellen man → Beck	Subjectief	
36	02:24-02:26	Joe kijkt Beck aan	Over shoulder Beck, medium close up	Geen	Subjectief	



37	02:26-02:27	Beck kijkt Joe aan	Over shoulder Joe, medium close up	Geen	Subjectief	
38	02:27-02:30	Beck gaat op haar tenen staan	Close up	Geen	Objectief	
39	02:30-02:38	Beck pakt een boek, Joe kijkt naar Beck	Medium close up (Joe)	Lift	Subjectief	Joe: Oh. Are you not wearing a bra? And you want me to notice. If this was a movie, I'd grab you..
40	02:38-02:41	Beck bekijkt het boek	Over shoulder Joe, close up	Tracking shot links	Subjectief	Joe: ..and we go right at it in the stacks.
41	02:41-02:45	Joe praat tegen Beck, Beck kijkt op	Medium	Tracking shot rechts	Objectief	
42	02:45-02:47	Beck kijkt naar Joe	Over shoulder Joe, close up	Geen	Subjectief	
43	02:47-02:48	Joe kijkt Beck aan	Over shoulder Beck, close up	Geen	Subjectief	
44	02:48-02:50	Beck kijkt Joe aan	Over shoulder Joe, close up	Geen	Subjectief	
45	02:50-02:53	Joe kijkt Beck aan	Over shoulder Beck, close up	Geen	Subjectief	
46	02:53-02:57	Beck kijkt Joe aan	Over shoulder Joe, close up	Geen	Subjectief	
47	02:57-02:58	Joe kijkt Beck aan	Over shoulder Beck, close up	Geen	Subjectief	
48	02:58-03:01	Beck kijkt Joe aan en lacht, draait zich om en kijkt naar man	Over shoulder Joe, close up → totaal	Scherpstellen Beck → Joe	Subjectief	
49	03:01-03:09	Beck loopt langs Joe, Joe kijkt achterom en loopt verder	Medium totaal → totaal	Tracking shot rechts, scherpstellen Joe → Beck	Objectief	
50	03:09-03:10	Man legt boek op toonbank	Medium	Geen	Objectief	
51	03:10-03:12	Boek ligt op de toonbank, man kijkt Joe aan	Close up, pov Joe	Tilt	Subjectief	
52	03:12-03:15	Joe slaat kassa aan	Medium	Geen	Objectief	Joe: He's just pissed he's gotta buy salinger to feel respectable..
53	03:15-03:17	Man kijkt naar kassa	Close up	Geen	Objectief	Joe: ..when all he really wants to do is eat Cheetos..
54	03:17-03:19	Joe kijkt man aan	Close up	Geen	Objectief	Joe: .. and jerk it to IPorn before..
55	03:19-03:22	Joe pakt geld uit kassa	Medium	Geen	Objectief	Joe: ..washing it all down with a Dan Brown chaser.
56	03:22-03:24	Joe kijkt man aan	Close up	Geen	Objectief	
57	03:24-03:30	Man kijkt Joe aan en draait zich om, Beck komt voor Joe staan	Close up → medium → close up	Scherpstellen man dichtbij → man verweg → Beck	Objectief	
58	03:30-03:32	Joe kijkt Beck aan en lacht	Close up	Geen	Objectief	
59	03:32-03:33	Beck zoekt in tas	Close up	Geen	Objectief	
60	03:33-03:37	Ethan komt naast Joe staan	Medium	Geen	Objectief	
61	03:37-03:39	Beck kijkt Joe en Ethan aan	Medium totaal	Geen	Objectief	

62	03:39-03:40	Joe kijkt Beck aan en lacht	Close up	Geen	Objectief	
63	03:40-03:41	Beck kijkt Joe aan en lacht	Close up	Geen	Objectief	
64	03:41-03:45	Joe kijkt naar Beck's creditcard	Close up	Tilt	Objectief	Joe: You have enough cash to cover this, but you want me to know your name.
65	03:45-03:48	Joe kijkt naar creditcard en lacht	Close up	Geen	Objectief	
66	03:48-03:54	Beck kijkt Joe aan	Close up	Geen	Objectief	
67	03:54-03:56	Naamkaartje Joe in beeld	Close up, pov Beck	Tilt	Subjectief	
68	03:56-04:00	Joe kijkt Beck aan	Close up	Geen	Objectief	
69	04:00-04:01	Beck kijkt Joe aan en lacht	Close up	Geen	Objectief	
70	04:01-04:03	Joe geeft boek aan Beck	Medium	Geen	Objectief	
71	04:03-04:06	Beck kijkt Joe aan	Close up	Geen	Objectief	
72	04:06-04:08	Joe kijkt Beck aan en lacht	Close up	Geen	Objectief	
73	04:08-04:10	Beck kijkt Joe aan en steekt hand uit	Close up	Geen	Objectief	
74	04:10-04:11	Joe kijkt naar Becks hand	Close up	Geen	Objectief	
75	04:11-04:12	Joe schudt Beck's hand	Close up	Geen	Objectief	
76	04:12-04:16	Beck draait zich om en loopt weg	Close up	Scherpstellen Beck → onscherpte	Objectief	Joe: You smiled, laughed..
77	04:16-04:18	Joe kijkt Beck na	Close up	Geen	Objectief	Joe: ..at my jokes, told me..
78	04:18-04:20	Joe kijkt naar creditcard bonnetje	Over shoulder Joe, medium close up	Geen	Subjectief	Joe: ..your name,...
79	04:20-04:23	Joe staat naar voren, Ethan gaat achter Joe staan	Medium close up	Tracking shot links, scherpstellen Joe → Ethan	Objectief	Joe: ..asked for mine.
80	04:23-04:27	Joe kijkt naar het bonnetje	Medium	Tracking shot links	Objectief	
81	04:27-04:30	Joe kijkt naar het bonnetje	Close up	Geen	Objectief	
82	04:30-04:32	Joe kijkt achterom naar Ethan	Medium	Geen	Objectief	
83	04:32-04:45	Joe kijkt Ethan aan en loopt weg met een boekenkarretje	Medium → medium close up	Tracking shot links naar achteren,	Objectief	Joe: If you need me, I'll be in cookbooks. But for work. Not for fun. I swear. At the end of the day, people are really..
84	04:45-04:48	Beck loopt over een zebepad	Totaal	Tilt	Objectief	Joe: ..just disappointing, aren't they?
85	04:48-04:51	Joe loopt naar het raam	Medium totaal	Tracking shot links	Objectief	
86	04:51-04:53	Joe kijkt uit het raam	Medium close up	Zoom in	Objectief	
87	04:53-04:55	Beck loopt richting de metro ingang	Totaal, pov Joe	Geen	Subjectief	Joe: But are you, Beck?
88	04:55-04:58	Joe kijkt uit het raam	Close up	Zoom in	Objectief	Joe: Are you?
89	04:58-05:02	Beck loopt de metro ingang in	Totaal, pov Joe	Geen	Subjectief	
90	05:02-05:07	Joe kijkt uit het raam	Extreme close up	Zoom in	Objectief	

### Bijlage 3: protocol recognition scène 2

Scène 2 (aflevering 5, 40:40-42:29)	
Setting	New York, central park, paden waar verder niemand loopt
Make-up & Kostuums	Joe draagt een donkerblauw trainingsjack met een donkergroene broek en een donkergroen petje. Door petje is zijn gezicht minder goed te zien. Peach draagt bijna geen make-up, heeft een paardenstaart in haar haar en draagt een zwart trainingspak.
Licht	Natuurlijk grauw licht, alsof het bewolkt is buiten. Veel schaduwen door bomen en petje van Joe. Donker licht onder een bruggetje. Gezicht Joe uit de schaduw wanneer hij in paniek wegrent.
Staging	Joe heeft neutrale gezichtsuitdrukking wanneer hij Peach achtervolgt. Wanneer hij haar heeft neergeslagen verandert zijn gezichtsuitdrukking naar paniek en ongeloof.

### Bijlage 4: protocol alignment scène 2

Scène 2 (aflevering 5, 40:40-42:29)						
Shot	Tijdcode	Gebeurtenis	Camera afstand	Camera beweging	Objectief/subjectief	Voice-over
1	40:40-40:44	Central Park in beeld	Groot totaal	Tracking shot links	Objectief	
2	40:44-40:52	Joe rent de straat over het park in	Groot totaal → medium totaal	Dolly tracking shot links	Objectief	Joe: I tried to be the perfect boyfriend, the perfect friend to your friends, and it wasn't enough. So, to hell with it. It's freeing in a way..
3	40:52-40:55	Joe rent door het park	Groot totaal	Dolly naar achter	Objectief	Joe: ..to know so definitively where I stand.
4	40:55-41:00	Joe rent door het park	Medium close up	Tracking shot links	Objectief	Joe: Where you stand. To know for certain what I have to do to protect you.
5	41:00-41:06	Joe gaat achter Peach rennen	Totaal → medium	Dolly naar achter, scherpstellen Joe → Peach	Objectief	Joe: And just like that everything clicks into place.
6	41:06-41:08	Joe rent door het park	Medium close up	Dolly naar achter	Objectief	Joe: My feet.
7	41:08-41:09	Joe rent door het park	Close up	Tracking shot links	Objectief	Joe: Runners high.
8	41:09-41:16	Joe trekt een sprintje	Totaal → medium	Dolly naar achter, tracking shot rechts	Objectief	Joe: It is pretty great. And I remember, this is why I took up jogging.
9	41:16-41:20	Joe haalt zijn hand omhoog en slaat Peach achter op haar hoofd	Totaal	Tracking shot rechts	Objectief	
10	41:20-41:34	Peach ligt bloedend op de grond, Joe staat ernaast te kijken met een steen in zijn hand	Close up → medium totaal	Tracking shot rechts-boven	Objectief	Joe: Oh..
11	41:34-41:35	Peach licht bewusteloos op de grond	Close up	Geen	Objectief	Joe: She's dead.
12	41:35-41:40	Joe kijkt naar Peach, draait zich om en rent weg	Medium → totaal	Tracking shot rechts	Objectief	Joe: Of course she's dead. She fell. That's right, she fell.

13	41:40-41:44	Joe rent en gooit de steen weg	Medium	Dolly naar achter	Objectief	Joe: An accident.
14	41:44-41:45	Peach ligt bloedend op de grond	Totaal	Zoom out	Objectief	Joe: Happens all the time. She was running..
15	41:45-41:46	Joe rent door het park	Medium	Dolly naar achter, unsteady	Objectief	Joe: ..and she fell.
16	41:46-41:47	Joe rent door het park	Close up	Rechts, unsteady	Objectief	Joe: Into a rock.
17	41:47-41:49	Joe rent door het park	Medium close up	Tracking shot rechts	Objectief	Joe: Over and over again. Okay..
18	41:49-41:52	Joe rent over een bruggetje	Totaal	Rechts	Objectief	Joe: ..let's be real, she was attacked. Someone attacked her. But maybe they had a good reason, right?
19	41:52-41:54	Joe rent door het park	Totaal	Rechts	Objectief	Joe: You ever think of that, Detective?
20	41:54-41:57	Joe rent door het park	Close up	Tracking shot rechts	Objectief	Joe: Shit! Detectives are real and DNA is a thing and I just hit that girl with a rock.
21	41:57-42:00	Joe rent en veegt zijn hand langs zijn mond	Medium close up	Tilt	Objectief	Joe: God, the sound. I would never hurt a woman. But she was a dangerous, flesh-hungry harpy.
22	42:00-42:05	Joe rent en veegt zijn hand langs zijn mond	Close up	Tracking shot rechts, unsteady	Objectief	Joe: She forced my hand. That's on her and..
23	42:05-42:06	Joe rent door het park	Medium close up	Tracking shot rechts	Objectief	Joe: ..her family for screwing her up.
24	42:06-42:07	Joe rent door het park	Close up	Tracking shot rechts	Objectief	Joe: I had to Beck.
25	42:07-42:08	Joe rent door het park	Extreme close up	Tracking shot rechts	Objectief	Joe: I had to.
26	42:08-42:09	Joe rent door het park	Medium close up	Tracking shot rechts	Objectief	Joe: I knew you'd never forgive me, but she gave me no choice.
27	42:09-42:13	Joe rent een hoekje om	Totaal	Dolly naar achter	Objectief	Joe: I'm not a bad person. She was going to ruin you.
28	42:13-42:16	Joe rent door het park	Medium close up → close up	Tracking shot links	Objectief	Joe: But you're safe now. Thanks to me. I just want you to live your best life.
29	42:16-42:18	Joe rent door het park	Totaal	Geen	Objectief	Joe: It's brave what I do for you.
30	42:18-42:21	Joe rent door het park	Medium close up	Dolly naar achter	Objectief	Joe: It's not easy. It's hard. Sometimes it makes me sick.
31	42:21-42:29	Joe stopt met rennen en loopt de hoek om	Totaal	Geen	Objectief	Joe: I'm brave. How many guys will do anything for the person they love. Honestly, Beck. You're lucky to have me.

### Bijlage 5: protocol recognition scène 3

Scène 3 (aflevering 5, 42:29-44:43)	
Setting	New York, gang van appartementen complex. Donkere muren, donker houten trappen, tegeltjesvloer
Make-up & Kostuums	Zowel Joe, Paco als Ron dragen donkere kleding die opgaan in de donkere gang.
Licht	Weinig licht, donkere gang, harde schaduwen,

Staging	Joe kijkt verbaasd wanneer hij Paco en Ron ziet. Paco kijkt bang. Ron kijkt gedesoriënteerd en woedend wanneer hij wakker wordt en Joe ziet. Joe kijkt angstig wanneer Ron op hem kruipt. Joe lacht wanneer hij ziet dat Beck hem belt.
---------	---

### Bijlage 6: protocol alignment scène 3

Scène 3 (aflevering 5, 42:29-44:43)						
Shot	Tijdcode	Gebeurtenis	Camera afstand	Camera beweging	Objectief/ subjectief	Voice-over
1	42:29-42:32	Manhattan in beeld	Groot totaal	Tracking shot links	Objectief	
2	42:32-42:35	Appartement in beeld	Totaal	Tracking shot links	Objectief	
3	42:35-42:40	Joe loopt de trap op en de hoek om	Totaal	Geen	Objectief	Joe: It's over. What's done is done, and now there's nothing standing between me and..
4	42:40-42:42	Paco kijkt naar Joe, Ron ligt achter hem op de grond.	Medium totaal	Over shoulder Joe, tilt naar beneden, unsteady	Subjectief	Joe"..Paco?
5	42:42-42:44	Joe loopt op Paco af	Medium	Tracking shot rechts, unsteady	Objectief	
6	42:44-42:47	Paco kijkt naar Ron	Medium close up	Rechts naar beneden, unsteady	Subjectief	
7	42:47-42:50	Paco kijkt naar Joe	Close up	Unsteady	Objectief	
8	42:50-42:52	Joe kijkt naar Ron en zakt door zijn knieën	Medium totaal	Omlaag, unsteady	Objectief	Joe: Well Beck, you asked me to help Paco..
9	42:52-42:54	Paco kijkt naar Joe en Ron	Close up	Unsteady	Objectief	Joe: ..but turns out you're gonna save him.
10	42:54-42:58	Joe voelt Ron z'n pols en pakt Paco vast	Medium totaal	Tracking shot rechts omhoog, zoom in	Objectief	Joe: Because it's thanks to you that I know exactly what to do.
11	42:58-43:02	Paco kijkt Joe aan en doet een stap opzij	Medium close up, over shoulder Joe	Tracking shot rechts, unsteady	Subjectief	
12	43:02-43:04	Joe kijkt Paco aan	Medium	Geen	Objectief	
13	43:04-43:05	Paco loopt weg	Close up	Unsteady	Objectief	
14	43:05-43:06	Joe kijkt naar Ron	Medium totaal	Tracking shot links onder	Objectief	
15	43:06-43:07	Paco loopt het appartement in	Medium close up	Unsteady	Objectief	
16	43:07-43:10	Joe pakt Ron's hoofd vast en steekt zijn vingers in zijn mond	Medium totaal	Geen	Objectief	
17	43:10-43:11	Joe steekt zijn vingers in Ron's keel	Medium close up	Unsteady	Objectief	
18	43:11-43:12	Joe kijkt naar Ron	Close up	Unsteady	Objectief	
19	43:12-43:13	Ron begint te hoesten	Medium close up	Unsteady	Objectief	
20	43:13-43:22	Ron geeft over op de grond, Joe houdt hem vast	Medium → medium totaal	Omhoog, unsteady	Objectief	
21	43:22-43:24	Ron kijkt achterom naar Joe	Close up	Unsteady	Objectief	

22	43:24-43:25	Joe kijkt Ron aan	Close up	Unsteady	Objectief	
23	43:25-43:26	Ron slaat met elleboog in Joe's gezicht	Medium close up	Tilt	Objectief	
24	43:26-43:27	Joe valt naar achteren	Totaal	Geen	Objectief	
25	43:27-43:30	Joe voelt aan zijn neus en krabbelt iets omhoog	Medium	Unsteady	Objectief	
26	43:30-43:33	Ron krabbelt omhoog en pakt Joe vast	Totaal	Geen	Objectief	
27	43:33-43:34	Ron gaat op Joe zitten en pakt zijn shirt vast	Medium	Unsteady	Objectief	
28	43:34-43:35	Ron slaat Joe met vuist in het gezicht	Totaal	Geen	Objectief	
29	43:35-43:36	Joe's gezicht wordt geraakt	Close up	Geen	Objectief	
30	43:36-43:40	Joe probeert zijn handen om Ron's nek te krijgen probeert hem weg te duwen	Totaal	Zoom in	Objectief	
31	43:40-43:43	Joe probeert Ron weg te duwen, Ron houdt hem tegen	Medium close up	Unsteady	Objectief	
32	43:43-43:43	Ron slaat Joe in het gezicht	Medium totaal	Unsteady	Objectief	
33	43:43-43:44	Ron haalt nog een keer uit naar Joe	Totaal	Unsteady	Objectief	
34	43:44-43:45	Joe wordt in het gezicht geslagen door Ron	Close up	Unsteady	Objectief	
35	43:45-43:46	Paco staat in de deuropening en kijkt naar Joe en Ron	Medium	Unsteady	Objectief	
36	43:46-43:47	Ron slaat Joe in het gezicht	Medium close up, pov Paco	Unsteady	Objectief	
37	43:47-43:49	Paco kijkt naar Joe en Ron	Medium close up	Zoom in, unsteady	Objectief	
38	43:49-43:50	Ron slaat Joe nogmaals	Medium	Unsteady	Objectief	
39	43:50-43:51	Paco rent het appartement weer in	Medium close up	Unsteady	Objectief	
40	43:51-43:52	Ron slaat Joe	Medium totaal	Geen	Objectief	
41	43:52-43:53	Joe probeert zijn hand voor zijn gezicht te houden	Close up	Unsteady	Objectief	
42	43:53-43:54	Ron slaat Joe een aantal keer	Totaal	Geen	Objectief	
43	43:54-43:58	Joe houdt zijn handen voor zich, Ron kruipt van Joe af	Close up	Unsteady	Objectief	
44	43:58-44:00	Ron gaat staan	Totaal	Geen	Objectief	
45	44:00-44:03	Ron staat op	Medium, pov Joe	Tilt, unsteady	Subjectief	
46	44:03-44:06	Joe draait op zn zij en spuugt bloed uit	Close up	Unsteady	Objectief	Joe: The universe..
47	44:06-44:11	Joe draait zich weer op zijn rug	Medium totaal	Unsteady	Objectief	Joe: .. has a funny way of keeping us humble. That beating was karmic.
48	44:11-44:17	Joe ligt op zijn rug	Close up	Unsteady	Objectief	Joe: I know it. I did a bad thing today, but for a good..

49	44:17-44:36	Joe pakt zijn telefoon uit zijn zak en neemt op	Medium → medium close up	Zoom in, unsteady	Objectief	Joe: ..reason. And if there is any justice in the world you are the reward for all my suffering.
50	44:36-44:37	Beck stopt spullen in een tas	Medium totaal	Zoom in, unsteady	Objectief	
51	44:37-44:43	Joe kijkt naar het plafond	Medium close up → close up	Zoom in, unsteady	Objectief	

### Bijlage 7: protocol recognition scène 4

Scène 4 (aflevering 9, 26:18-27:07)	
Setting	Kleurloze huiskamer, weinig omgeving te zien door extreme close ups
Make-up & Kostuums	Zowel Mr Mooney als Joe dragen donkere kleding.
Licht	Kleurloos licht, richting zwart wit. Donkere kamer met harde belichting vanuit één kant. Zorgt voor schaduwen op gezichten.
Staging	Angstige en levenloze blikken van Joe. Strenge/harde blikken van Mr Mooney

### Bijlage 8: protocol alignment scène 4

Scène 4 (aflevering 9, 26:18-27:07)						
Shot	Tijdcode	Gebeurtenis	Camera afstand	Camera beweging	Objectief/subjectief	<del>Voice over</del> → Conversatie
1	26:18-26:23	Mr Mooney opent de deur, Joe staat buiten voor de deur	Medium close up	Zoom in	Objectief	Mr Mooney: Joseph.
2	26:23-26:24	Mr Mooney kijkt Joe aan	Medium	Geen	Objectief	Mr Mooney: What's wrong?
3	26:24-26:26	Joe staart Mr Mooney aan	Close up	Geen	Objectief	Mr Mooney: Were you seen?
4	26:26-26:29	Mr Mooney kijkt Joe aan	Medium	Pan	Objectief	Mr Mooney: Did you talk to anyone? Did anyone know you where there?
5	26:29-26:31	Joe kijkt Mr Mooney aan	Close up, over shoulder Mr Mooney	Unsteady	Subjectief	Mr Mooney: All right, your clothes. Take 'em of.
6	26:31-26:34	Joe trekt zijn jas uit	Medium totaal	Lift naar beneden, unsteady	Objectief	Mr Mooney: Give them to me! Joe: Okay, okay.
7	26:34-26:36	Joe trekt zijn trui uit	Medium close up, over shoulder Joe	Unsteady	Subjectief	
8	26:36-26:39	Joe kijkt Mr Mooney aan	Medium close up, over shoulder Mr Mooney	Unsteady	Subjectief	Joe: I killed him.
9	26:39-26:44	Mr Mooney kijkt Joe aan	Extreme close up	Unsteady	Subjectief	Mr Mooney: Listen to me, boy. As long as you tell no one, you are fine.
10	26:44-26:46	Joe kijkt Mr Mooney aan	Extreme close up, over shoulder Mr Mooney	Unsteady	Subjectief	Mr Mooney: Man, they go of to..

11	26:46-26:50	Mr Mooney kijkt Joe aan	Extreme close up	Unsteady	Subjectief	Mr Mooney: ..war, kill people every day, then come back and get on with their lives.
12	26:50-26:52	Joe kijkt Mr Mooney aan	Extreme close up, over shoulder Mr Mooney	Unsteady en onscherp	Subjectief	Mr Mooney: Hear me? His life..
13	26:52-26:54	Mr Mooney kijkt Joe aan	Extreme close up, over shoulder Joe	Unsteady en onscherp	Subjectief	Mr Mooney: ..is over, not yours.
14	26:54-26:56	Mr Mooney omhelst Joe	Extreme close up, over shoulder Mr Mooney	Unsteady en onscherp	Subjectief	Mr Mooney: Now Joseph..
15	26:56-27:02	Mr Mooney houd zijn ogen gesloten tijdens omhelzing met Joe	Extreme close up	Unsteady en onscherp	Subjectief	Mr Mooney: ..some people deserve to die.
16	27:02-27:04	Joe kijkt angstig voor zich uit tijdens omhelzing Mr Mooney	Extreme close up	Unsteady	Subjectief	Mr Mooney: I'm sure you had..
17	27:04-27:07	Joe en Mr Mooney omhelzen elkaar	Medium close up, Dutch tilt	Unsteady	Objectief	Mr Mooney: ..your reasons.

### Bijlage 9: protocol recognition scène 5

Scène 5 (aflevering 10, 39:31-43:41)	
Setting	Donkere kelder, glazen "kooi" in het midden, oude kasten met boeken
Make-up & Kostuums	Beck ziet er wat onverzorgd uit, weinig tot geen make-up op. Heeft een houthakkersblouse en spijkerbroek aan. Joe draagt een wit shirt met een blauwe blouse eroverheen en draagt neutrale make up.
Licht	Weinig licht, aantal kleine sfeerlampjes buiten de kooi
Staging	Gezichtsuitdrukkingen Beck aan begin vol woede en walging, daarna (doods)angst en paniek. Gezichtsuitdrukkingen Joe aan begin vol ongelof en verdriet, daarna koel en emotioneel.

### Bijlage 10: protocol alignment scène 5

Scène 5 (aflevering 10, 39:31-43:41)						
Shot	Tijdcode	Gebeurtenis	Camera afstand	Camera beweging	Objectief/subjectief	<del>Voice over</del> → niet van toepassing
1	39:31-39:33	Joe houd zijn handen tegen het glas aan	Medium totaal, over shoulder Joe	Geen	Subjectief	
2	39:33-39:38	Beck loopt naar de trap en weer terug naar Joe	Medium	Tracking shot	Objectief	
3	39:38-39:41	Joe zit huilend op de grond	Medium totaal, over shoulder Beck	Geen	Subjectief	
4	39:41-39:44	Beck schreeuwt naar Joe	Medium	Zoom out	Objectief	
5	39:44-39:47	Joe zit op de grond en kijkt Beck aan	Medium	Geen	Objectief	



6	39:47-39:49	Beck schreeuwt naar Joe	Medium, over shoulder Joe	Tracking shot	Subjectief	
7	39:49-39:51	Joe kijkt naar Beck	Medium, over shoulder Beck	Geen	Subjectief	
8	39:51-40:03	Beck schreeuwt naar Joe	Medium, over shoulder Joe	Geen	Subjectief	
9	40:03-40:07	Beck schreeuwt naar Joe	Medium close up	Geen	Objectief	
10	40:07-40:13	Joe kijkt Beck aan en gaat op zijn knieën zitten	Medium close up	Lift	Objectief	
11	40:13-40:16	Beck en Joe kijken elkaar aan	Totaal	Geen	Objectief	
12	40:16-40:17	Joe kijkt Beck aan	Medium	Tilt	Objectief	
13	40:17-40:21	Beck schreeuwt naar Joe	Medium	Tracking shot	Objectief	
14	40:21-40:25	Joe kijkt Beck ongelovig aan	Medium close up	Tilt	Objectief	
15	40:25-40:39	Beck wijst naar Joe en stapt naar voren	Medium close up	Tracking shot	Objectief	
16	40:39-40:49	Joe doet zijn ogen dicht	Medium close up	Geen	Objectief	
17	40:49-40:58	Beck schreeuwt naar Joe	Medium close up, over shoulder Joe	Tracking shot	Subjectief	
18	40:58-41:02	Joe kijkt naar Beck	Medium close up	Tracking shot	Objectief	
19	41:02-41:08	Beck schreeuwt naar Joe	Medium close up, over shoulder Joe	Tracking shot	Subjectief	
20	41:08-41:14	Joe zakt door zijn knieën	Medium close up	Tilt	Objectief	
21	41:14-41:19	Beck kijkt Joe aan	Close up, over shoulder Joe	Tracking shot	Subjectief	
22	41:19-41:22	Joe kijkt Beck ongelovig aan	Close up	Tracking shot	Objectief	
23	41:22-41:30	Beck kijkt Joe aan en draait zich om	Close up, over shoulder Joe	Tracking shot	Subjectief	
24	41:30-41:32	Joe kijkt naar de grond	Medium totaal	Geen	Objectief	
25	41:32-41:37	Beck rent de trap op en trekt aan de deur	Totaal	Tracking shot	Objectief	
26	41:37-41:43	Paco loopt door de winkel en zoekt Joe	Totaal → medium close up	Tracking shot	Objectief	
27	41:43-41:44	Beck trekt aan de deur en opent hem	Totaal	Geen	Objectief	
28	41:44-41:47	Beck opent de deur en rammelt aan het ijzeren hek	Medium	Geen	Objectief	
29	41:47-41:50	Paco loopt door de winkel	Medium	Tracking shot	Objectief	
30	41:50-41:54	Beck rammelt aan het ijzeren hek en schreeuwt	Medium totaal	Zoom in	Objectief	
31	41:54-41:56	Paco draait zich om	Medium	Tracking shot	Objectief	
32	41:56-41:59	Paco loopt door de winkel	Medium	Tracking shot	Objectief	
33	41:59-42:03	Paco opent een deur	Close up, over shoulder Paco	Zoom in	Subjectief	
34	42:03-42:07	Paco kijkt Beck aan en doet een stap naar voren	Medium totaal, over shoulder Beck	Geen	Subjectief	

35	42:07-42:09	Paco doet een stap naar achteren	Medium close up	Zoom in	Objectief	
36	42:09-42:14	Beck rammelt aan het hek	Medium	Zoom in	Objectief	
37	42:14-42:21	Paco doet een stap naar achteren en sluit de deur	Close up	Zoom in	Objectief	
38	42:21-42:23	Beck slaat tegen het hek aan en schreeuwt	Medium	Geen	Objectief	
39	43:23-42:25	Paco draait zich om en loopt weg	Close up	Tracking shot	Objectief	
40	42:25-42:29	Beck draait zich om	Medium	Unsteady	Objectief	
41	42:29-42:32	Beck rent de trap af	Totaal → close up	Tracking shot	Objectief	
42	42:32-42:34	Beck rent het hoekje om en staat stil	Close up	Tracking shot	Objectief	
43	42:34-42:36	De deur van de glazen kooi staat open	Totaal, pov Beck	Zoom in	Subjectief	
44	42:36-42:42	Beck draait zich om, Joe kijkt Beck aan	Close up → Medium, over shoulder Beck	Tracking shot	Subjectief	
45	42:42-42:44	Beck doet een stap naar achteren	Medium, over shoulder Joe	Geen	Subjectief	
46	42:44-42:48	Joe doet een stap naar voren	Medium, over shoulder Beck	Geen	Subjectief	
47	42:48-42:51	Beck kijkt Joe aan	Medium totaal, over shoulder Joe	Zoom in	Subjectief	
48	42:51-42:53	Joe kijkt Beck aan	Medium close up, over shoulder Beck	Geen	Subjectief	
49	42:53-43:00	Beck kijkt Joe aan	Medium totaal, over shoulder Joe	Zoom in	Subjectief	
50	43:00-43:02	Joe doet een stap naar voren	Medium close up	Geen	Objectief	
51	43:02-43:03	Beck rent weg	Medium	Tracking shot	Objectief	
52	43:03-43:04	Beck rent door de kelder	Totaal	Dolly links	Objectief	
53	43:04-43:05	Beck rent door de kelder	Medium	Tracking shot	Objectief	
54	43:05-43:05	Beck grijpt een hamer	Close up	Geen	Objectief	
55	43:05-43:08	Beck slaat Joe met de hamer tegen zijn hoofd	Medium	Tracking shot	Objectief	
56	43:08-43:10	Joe licht bloedend op de grond	Close up	Geen	Objectief	
57	43:10-43:11	Beck doet een stap richting Joe met de hamer in haar hand	Medium	Tracking shot	Objectief	
58	43:11-43:13	Joe licht bewegingsloos op de grond	Medium close up	Zoom in	Objectief	
59	43:13-43:15	Beck zakt door haar knieën naast Joe	Totaal	Geen	Objectief	
60	43:15-43:19	Beck pakt een sleutelbos uit Joe's broekzak	Close up, pov Beck	Unsteady	Subjectief	
61	43:19-43:21	Beck staat op en rent weg	Totaal	Geen	Objectief	
62	43:21-43:25	Beck rent de trap op	Medium close up → totaal	Tracking shot	Objectief	

63	43:25-43:28	Beck stopt bij het ijzeren hek	Close up	Unsteady	Objectief	
64	43:28-43:31	Beck probeert een sleutel in het slot te steken, probeert een andere sleutel	Close up	Unsteady	Objectief	
65	43:31-43:34	Beck kijkt achterom en dan weer naar het slot	Medium	Geen	Objectief	
66	43:34-43:37	Beck kijkt achterom en probeert nog een sleutel in het slot te doen	Totaal	Geen	Objectief	
67	43:37-43:39	Beck duwt een sleutel tegen het slot	Close up	Unsteady	Objectief	
68	43:39-43:41	Beck wordt van achteren door twee armen gegrepen en naar achteren getrokken	Close up	Geen	Objectief	

## Bijlage 11: Verklaring Kennisneming Plagiaat



Universiteit Utrecht

Faculteit Geesteswetenschappen  
Versie september 2014

### VERKLARING KENNISNEMING REGELS M.B.T. PLAGIAAT

#### Fraude en plagiaat

Wetenschappelijke integriteit vormt de basis van het academisch bedrijf. De Universiteit Utrecht vat iedere vorm van wetenschappelijke misleiding daarom op als een zeer ernstig vergrijp. De Universiteit Utrecht verwacht dat elke student de normen en waarden inzake wetenschappelijke integriteit kent en in acht neemt.

De belangrijkste vormen van misleiding die deze integriteit aantasten zijn fraude en plagiaat. Plagiaat is het overnemen van andermans werk zonder behoorlijke verwijzing en is een vorm van fraude. Hieronder volgt nadere uitleg wat er onder fraude en plagiaat wordt verstaan en een aantal concrete voorbeelden daarvan. Let wel: dit is geen uitputtende lijst!

Bij constatering van fraude of plagiaat kan de examencommissie van de opleiding sancties opleggen. De sterkste sanctie die de examencommissie kan opleggen is het indienen van een verzoek aan het College van Bestuur om een student van de opleiding te laten verwijderen.

#### Plagiaat

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk. Je moet altijd nauwkeurig aangeven aan wie ideeën en inzichten zijn ontleend, en voortdurend bedacht zijn op het verschil tussen citeren, parafraseren en plagiëren. Niet alleen bij het gebruik van gedrukte bronnen, maar zeker ook bij het gebruik van informatie die van het internet wordt gehaald, dien je zorgvuldig te werk te gaan bij het vermelden van de informatiebronnen.

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 en verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van bovengenoemde teksten zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het parafraseren van bovengenoemde teksten zonder (deugdelijke) verwijzing: parafrasen moeten als zodanig gemarkeerd zijn (door de tekst uitdrukkelijk te verbinden met de oorspronkelijke auteur in tekst of noot), zodat niet de indruk wordt gewekt dat het gaat om eigen gedachtengoed van de student;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het zonder bronvermelding opnieuw inleveren van eerder door de student gemaakt eigen werk en dit laten doorgaan voor in het kader van de cursus vervaardigd oorspronkelijk werk, tenzij dit in de cursus of door de docent uitdrukkelijk is toegestaan;
- 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;
- ook wanneer in een gezamenlijk werkstuk door een van de auteurs plagiaat wordt gepleegd, zijn de andere auteurs medeplichtig aan plagiaat, indien zij hadden kunnen of moeten weten dat de ander plagiaat pleegde;
- 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.

De plagiaatregels gelden ook voor concepten van papers of (hoofdstukken van) scripties die voor feedback aan een docent worden toegezonden, voorzover de mogelijkheid voor het insturen van concepten en het krijgen van feedback in de cursushandleiding of scriptieregeling is vermeld.



In de Onderwijs- en Examenregeling (artikel 5.15) is vastgelegd wat de formele gang van zaken is als er een vermoeden van fraude/plagiaat is, en welke sancties er opgelegd kunnen worden.

Onwetendheid is geen excuus. Je bent verantwoordelijk voor je eigen gedrag. De Universiteit Utrecht gaat ervan uit dat je weet wat fraude en plagiaat zijn. Van haar kant zorgt de Universiteit Utrecht ervoor dat je zo vroeg mogelijk in je opleiding de principes van wetenschapsbeoefening bijgebracht krijgt en op de hoogte wordt gebracht van wat de instelling als fraude en plagiaat beschouwt, zodat je weet aan welke normen je je moeten houden.

Hierbij verklaar ik bovenstaande tekst gelezen en begrepen te hebben.

Naam:

Marissa Maternum

Studentnummer:

6537782

Datum en handtekening:

13-06-2019

Dit formulier lever je bij je begeleider in als je start met je bacheloreindwerkstuk of je master scriptie.

Het niet indienen of ondertekenen van het formulier betekent overigens niet dat er geen sancties kunnen worden genomen als blijkt dat er sprake is van plagiaat in het werkstuk.