

Bachelor Eindwerkstuk Media & Cultuur, ME3V15026, Jaar 3 Blok 2

Ik zie, ik zie, wat jij ook ziet

De veelzijdige functie van focalisatie door cinematografie en geluid in *The Hunger Games* (2012)



Eva Suijker – 6583091
Taal- en Cultuurstudies
Ansje van Beusekom
29 januari 2021
7727 woorden



Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk. De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

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

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

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

Naam: Eva Suijker

Studentnummer: 6583091

Plaats: Capelle aan den IJssel

Datum: 29 januari 2021

Handtekening:

Samenvatting

De film *The Hunger Games* (2012) heeft een bijzondere stijl waarin veel gebruik wordt gemaakt van camerabeweging en vervreemdende geluiden. Echter wordt hier in recensies of analyses minder aandacht aan besteed dan aan de sociaal-maatschappelijke overeenkomsten die dit verhaal biedt met onze samenleving. De cinematografische- en geluidstechnieken lijken informatie over te brengen door het zien en horen van de kijker te betrekken bij het begrijpen van het verhaal. Volgens filmwetenschapper Edward Branigan dragen deze technieken bij aan focalisatie. Hij definieert focalisatie als een narratief concept waarbij “a character [is] neither speaking (narrating, reporting, communicating), nor acting (focusing, focused by), but rather actually experiencing something through seeing or hearing it.” Branigan ontwikkelde een model om te analyseren hoe een kijker informatie krijgt over de personages in een film waarmee onderscheid gemaakt kan worden tussen de verschillende vormen van focalisatie. Ondanks het verfijnde model wordt deze theorie van focalisatie vaak over het hoofd gezien bij de analyse van bijzondere vertelperspectieven en subjectiviteit in film.

Dit onderzoek past Branigan's theorie daarom toe om het opvallende gebruik van cinematografie en geluid in *The Hunger Games* te analyseren en te achterhalen wat de functie van focalisatie is binnen deze film. Dit wordt gedaan door middel van een neoformalistische analyse van twee representatieve segmenten uit de film. Het neoformalisme onderzoekt de functie van *devices*, opvallende elementen of structuren, met de film als uitgangspunt.

Uit de analyse blijkt dat focalisatie inderdaad zorgt voor de overdracht van subjectieve informatie. Het bepaalt de mate van toegang tot informatie over innerlijke processen of tot de realiteit van de verhaalwereld. Focalisatie fungeert ook om de ervaring van de hoofdpersoon over te brengen op de kijker door deze na te bootsen met beeld en geluid. Hierdoor nemen kijkers een soortgelijke ervaring waar zonder het perspectief van de hoofdpersoon letterlijk aan te nemen. Dit onderzoek laat daarnaast zien dat focalisatie, zoals filmwetenschapper Edward Branigan deze toepaste, nog steeds een adequaat model is om perspectief en subjectiviteit onder de loep te nemen binnen filmanalyse. Deze theorie kan nog wel uitgebreid worden door beter onderscheid te maken tussen de verschillende vormen van focalisatie.

Inhoudsopgave

Inleiding.....	blz. 5
Theoretisch kader.....	blz. 8
<i>Branigan Revisited</i>	
Methode.....	blz. 12
<i>Neoformalisme</i>	
Analyse.....	blz. 15
<i>Segment 2 & 3: Genesis: And then there was (camera)movement</i>	
<i>Segment 40: “The venom of a tracker-jacker sting can produce powerful hallucinations...”</i>	
Conclusie.....	blz. 27
Bibliografie	blz. 30
Index.....	blz. 34
Bijlage 1.....	blz. 35
<i>Plot Segmentatie The Hunger Games (2012)</i>	
Bijlage 2.....	blz. 41
<i>Toelichting Analyseprotocol</i>	
<i>Analyseprotocol segment 2 & 3</i>	
Bijlage 3.....	blz. 43
<i>Analyseprotocol segment 40</i>	

Inleiding

Een unieke stijl door het gebruik van opvallende filmtechnieken wordt vaak ontvangen met lovende kritieken en waardering voor een film.¹ Elementen die anders zijn dan conventionele technieken vallen op en worden ook wel defamiliariserend genoemd. Defamiliarisatie ontstaat doordat automatisme van waarneming wordt doorbroken door gebruikelijke, alledaagse waarnemingen in een nieuwe context te plaatsen.² In recensies over de film *The Hunger Games* (2012) wordt vaak aandacht besteed aan het plot van de film en de relevantie van dit verhaal voor onze samenleving. Recensent Rena Nyman benoemt bijvoorbeeld dat de film laat zien hoe de bewoners van het Capitoel op ons lijken.³ De film behandelt thema's zoals sociale controle en de prijs van entertainment, onderwerpen die een weerspiegeling bieden van onze samenleving.⁴ Waar echter geen of maar kort aandacht aan wordt besteed is de opvallende stijl die wordt gecreëerd door het gebruik van defamiliariserende elementen. In veel recensies over *The Hunger Games* wordt slechts melding gemaakt van het overmatig gebruik van een schokkerig beeld. Zo bekritiseert recensent Anton Bitel de vechtsènes die grotendeels worden geschoten "in a blurry handheld style that implies carnage without showing it directly".⁵ Andere critici merken dit ook op of concluderen dat de "shaky cam" je meer bewust maakt van de camera en je daardoor uit de actie wordt gehaald.⁶ Filmwetenschappers David Bordwell, Kristin Thompson en Jeff Smith zijn juist van mening dat alle filmtechnieken met een reden worden toegepast. Zij vormen de ervaring van de kijker.⁷ Deze unieke elementen trekken namelijk de aandacht van de kijker en dit zorgt ervoor dat de kijker zoekt naar *cues*, aanwijzingen in de film, om een samenhangend verhaal te construeren.⁸

De film *The Hunger Games* (2012) speelt zich af in een dystopische toekomst waar de regels anders zijn dan die in onze wereld.⁹ Deze Hongerspelen worden georganiseerd door het

¹ Jemeljan F. Hakemulder, "Foregrounding and Its Effect on Readers' Perception," *Discourse Processes* 38, no. 2 (2004): 193. DOI: 10.1177/0963947007075980; Jemeljan F. Hakemulder, "Tracing Foregrounding in Responses to Film," *Language and Literature* 16, vol. 2 (2007): 125.

² Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor* (New Jersey: Princeton University Press, 1988), 10-11.

³ Rena Nyman, "The Hunger Games as Dystopian Fiction," *NU Writing Journal*, no. 6 (2015): 1.

⁴ Nyman, "The Hunger Games as Dystopian Fiction," 5-6.

⁵ Anton Bitel, "The Hunger Games," *Sight and Sound* 22, no. 5 (mei 2012): 68.

⁶ "Why I'm Sick – Literally – of Shaky Cameras," *Huffpost*, 2012.

⁷ David Bordwell, Kristin Thompson en Jeff Smith, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill Education, 2017), 303.

⁸ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985), 36. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=1422324>.

⁹ Ross, dir, *The Hunger Games* (Benelux: Belga Films, 2012), DVD.

Capitool. Het Capitool is de rijke hoofdstad die regeert over de twaalf districten en de Hongerspelen uitzendt op televisie. Elk jaar kiezen zij uit elk district een man en een vrouw tussen de twaalf en achttien jaar om deel te nemen. Zij worden naar een arena gebracht waar ze moeten vechten op leven en dood tot er maar één persoon overblijft. Katniss Everdeen, de hoofdpersoon, geeft zich vrijwillig op om deel te nemen aan dit gevecht om haar zusje Primrose te redden van dit lot. Wat naast de opvallende filmtechnieken opvalt in deze film is het gebrek aan dialoog en informatie over Katniss' innerlijke kwelling terwijl ze vecht tegen 23 andere deelnemers aan de Hongerspelen. Ondanks het gebrek aan expliciete informatie ervoer ik persoonlijk bij het kijken naar *The Hunger Games* de wereld in de film alsof ik degene was die in de arena hallucineerde vanwege gif, of een piep in mijn oor hoorde na een explosie. Ondanks dat het hoofdpersonage ons, de kijkers, dus niet expliciet vertelt wat ze voelt, wordt haar ervaring tastbaar via het scherm en de luidsprekers door de kijker te laten zien en horen wat zij ook ziet en hoort.

Door het opvallende en vervreemdende gebruik van het geluid en de bewegende camera in *The Hunger Games* vraag ik me af of deze technieken de ontbrekende expliciete verteller compenseren. Zij lijken namelijk belangrijke elementen in het overbrengen van subjectieve informatie. Film kan dan ook beschouwd worden als een “vehicle of subjectivity and interiority” die ervoor kan zorgen dat subjectieve psychologische processen op een objectieve manier worden gepresenteerd op het scherm.¹⁰ Filmwetenschapper Edward Branigan stelt in *Narrative Comprehension and Film* uit 1992 dat personages *focalizers* genoemd kunnen worden in vertelperspectieven waarin de ervaringen van het personage door horen en zien worden overgedragen aan de kijker.¹¹ Zijn boek bevindt zich in de beweging die plaatsvond binnen de filmwetenschap van een geheel tekst gebaseerde structurele analyse naar een cognitieve analyse van het begrijpen van verhalen in de jaren 80 en 90. Hoewel filmwetenschapper David Bordwell deze cognitieve analyse van filmisch begrip in gang zette door zijn boek *Narration in the Fiction Film* uit 1985, verrijkte en verbeterde Branigan's theorie die van Bordwell.¹² Vooral op het gebied van de filmische vertelling, die bepaalt op welke manier narratieve informatie wordt overgebracht op de kijker, ontwikkelde hij een

¹⁰ José Moure, “The Cinema as Art of the Mind: Hugo Münsterberg, First Theorist of Subjectivity in Film,” in *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator's Experience*, red. Dominique Chateau (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011), 24.

¹¹ Edward Branigan. *Narrative Comprehension and Film*, (New York: Routledge, 1992), 9-12.

¹² Warren Buckland, “Narration and Focalisation in *Wings of Desire*,” *Cineaction* 56 (2001), 26-33.

verfijnd model door onderscheid te maken tussen verschillende *narrative agents* en stelde een nieuwe definitie van focalisatie voor.¹³

Focalisatie helpt om bijzondere vertelperspectieven te analyseren en de wijze waarop de kijker de film begrijpt te achterhalen. Daarbij kan focalisatie worden gesignaleerd door middel van de analyse van bepaalde filmtechnieken.¹⁴ Zo laat Warren Buckland in het artikel ‘Narration and Focalisation in *Wings of Desire*’ uit 2001 zien dat Branigan’s theorie toe te passen is in een analyse van de technieken camerabeweging en kleur in de film *Wings of Desire* (1987). Dit doet hij door te kijken naar de manier waarop narrative agents de shots motiveren.¹⁵ Opmerkelijk is dat Buckland een van de weinigen is die Branigan’s theorie gebruikt. Het concept focalisatie komt ook in recentere wetenschappelijke literatuur minder aan bod bij de analyse van deze perspectieven. Zij lijken focalisatie te zijn vergeten en gebruiken minder concrete theorieën en terminologie. Onderzoeker Vera Tobin gebruikt bijvoorbeeld de termen “viewpointed” en “non-viewpointed” om objectieve en subjectieve beelden en geluiden te onderscheiden, wat geen nauwkeurige analyse van perspectief en subjectiviteit mogelijk maakt.¹⁶ Anderen pleiten zelfs voor een nieuw model om hetzelfde onderwerp te analyseren en zien de theorie over focalisatie over het hoofd.¹⁷ Mogelijk wordt de theorie van Branigan overschaduwed door die van Bordwell, Thompson en Smith, terwijl deze gedetailleerder in lijkt te gaan op de analyse van verhaalperspectieven.

Dit onderzoek wil daarom focalisatie toepassen om de toevoeging die dit concept biedt bij het analyseren van vertelperspectieven en subjectiviteit te herintroduceren. Om te weten te komen hoe focalisatie werkt en wat het teweeg brengt in deze film wordt daarom de volgende vraag gesteld in dit onderzoek: *Wat zijn de functies van focalisatie door middel van cinematografie en geluid in The Hunger Games (2012)?*

¹³ Buckland, “Narration and Focalisation in *Wings of Desire*,” 26-33.

¹⁴ Bordwell, Thompson en Smith, *Film Art*, 90-93.

¹⁵ Buckland, “Narration and Focalisation in *Wings of Desire*,” 26-33.

¹⁶ Vera Tobin, “Viewpoint, misdirection, and sound design in film: *The Conversation*,” *Journal of Pragmatics* 122 (2017): 24-33, <http://dx.doi.org/10.1016/j.pragma.2017.06.003>

¹⁷ Daniel Morgan, “Where Are We?: Camera Movements and the Problem of Point of View,” *New Review of Film and Television Studies* 14, no. 2 (2016): 222-48.

Branigan revisited

Om de functie van focalisatie door filmtechnieken in *The Hunger Games* te kunnen onderzoeken zal eerst het concept focalisatie nader worden toegelicht. Focalisatie komt uit de literatuurwetenschap en werd door onder anderen Edward Branigan overgebracht naar de filmwetenschappen in zijn boek *Narrative Comprehension and Film* uit 1992. Branigan gebruikt focalisatie om te analyseren hoe een kijker informatie krijgt over de personages in een film.¹⁸ Dit wordt door David Bordwell, Kristin Thompson en Jeff Smith in *Film Art* ook wel aangeduid als de *depth of story information*, die objectief of subjectief kan zijn.¹⁹ Branigan stelt dat er drie narrative agents zijn die op verschillende manieren informatie overbrengen naar de kijker. Hij maakt het onderscheid tussen de *narrators*, die zowel binnen als buiten de verhaalwereld van de film kunnen bestaan, oftewel diëgetisch als non-diëgetisch kunnen zijn. Zij bepalen de vorm en richting van het narratief als deze niet gemotiveerd worden door de *characters*, de tweede narrative agent. Characters of personages maken narratieve gebeurtenissen mee, zijn aanwezig in de narratieve wereld en zijn de focus van de causale keten. De derde narrative agent is de focalizer. Een personage in de film wordt een focalizer wanneer diens ervaringen, door horen en zien, worden gedeeld met de kijker.²⁰ Daarnaast is de focalizer de bron van onze kennis over de causale keten in plaats van de focus van de causale keten.²¹ Dit houdt in dat wij als kijker afhankelijk zijn van de focalizer voor het verkrijgen van informatie over het plot.

Binnen focalisatie onderscheidt Branigan drie soorten shots en stelt daarmee de analist in staat om camera- en geluidstechnieken te koppelen aan de mate van toegang tot subjectiviteit van een personage. Ten eerste zijn er *externally focalized shots*, waarbij de kijker ziet en hoort wat het personage ook ziet en hoort, zonder de positie van het personage aan te nemen. *Internal focalization*, de tweede vorm, wordt onderverdeeld in *surface* en *depth*. Internal focalization (surface) duidt aan dat de visuele en auditieve ervaring die een personage heeft van de diëgetische gebeurtenissen worden vertegenwoordigd op het scherm of via de luidsprekers, zoals in point of view (POV) shots. Internal focalization (depth)

¹⁸ Branigan, *Narrative Comprehension*, 100-105.

¹⁹ Bordwell, Thompson en Smith, *Film Art*, 90.

²⁰ Branigan, *Narrative Comprehension*, 101.

²¹ Thomas Elsaesser en Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis* (Londen: Arnold, 2002), 188.

vertegenwoordigt de interne of subjectieve gebeurtenissen van een personage, zoals dromen en hallucinaties.²²

Internal focalization komt overeen met Bordwell, Thompson en Smith's definitie van *subjectivity* zoals zij die definieerden in *Film Art*, waarbinnen ook zij een onderverdeling maken tussen *perceptual subjectivity* (Branigan's internal focalization surface) en *mental subjectivity* (Branigan's internal focalization depth).²³ Waar zij geen onderscheid in maken is external en internal focalization. Hierdoor worden situaties waarin de kijker kan zien en horen wat een personage ervaart, ook al heeft de kijker een andere positie dan het personage, niet in beschouwing genomen. In dit onderzoek wordt daarom gekozen om Branigan's terminologie en definities aan te houden.

Ook Celestino Deleyto, professor Film en Engelse Literatuur, benadrukt de significantie van focalisatie als een middel om film te analyseren in 'Focalisation in Film Narrative', een jaar voor de uitgave van Branigan's *Narrative Comprehension and Film*. Deleyto bouwt voort op de focalisatie theorieën die voortkomen uit de literatuurwetenschap. Hij ziet focalisatie als een van de essentiële onderdelen in film.²⁴ Dit komt doordat film, in tegenstelling tot een boek, volgens Deleyto geen expliciete verteller nodig heeft. Hij wijst erop dat in films: "there is narration, focalisation and representation".²⁵ Deze driedeling van tekstuele niveaus komt overeen met de drie narrative agents die Branigan onderscheidt. Daarnaast kan de studie van de relatie tussen verschillende narrative agents en die van framing bijdragen aan de analyse van subjectiviteit in film.²⁶ Echter is Branigan's theorie nog niet compleet: Volgens Deleyto negeren de tot dan toe bestaande theorieën over focalisatie, zoals Branigan's *Point of View in the Cinema* uit 1984, belangrijke aspecten zoals camerabeweging.²⁷ Hierdoor vallen momenten tussen objectiviteit en subjectiviteit, en "the unmarked transitions from one to the other", vaak buiten de strekking van deze theorieën.²⁸

Net als Deleyto beargumenteert Daniel Morgan in een recentere studie uit 2016 dat bestaande theorieën zich te vaak alleen bezighouden met statische shots en zich meer moeten richten op beweging.²⁹ Morgan pleit hier voor het creëren van een nieuw model dat werkt zonder zich te baseren op de camerapositie of de identificatie met personages en meer op

²² Branigan, *Narrative Comprehension*, 101-102.

²³ Bordwell, Thompson en Smith, *Film Art*, 91.

²⁴ Celestino Deleyto, "Focalisation in Film Narrative," *Atlantis* 13, no. ½ (November 1991): 165.

²⁵ Deleyto, "Focalisation in Film Narrative," 165.

²⁶ Deleyto, "Focalisation in Film Narrative," 167.

²⁷ Edward Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (Berlin: Mouton Publishers, 1984).

²⁸ Deleyto, "Focalisation in Film Narrative," 167.

²⁹ Morgan, "Where Are We?" 243-44.

camerabeweging.³⁰ Ik ben echter van mening dat Branigan's benadering ons daar al toe in staat stelt, waardoor er geen reden is voor een nieuwe benadering. Branigan noemt de relatie tussen camerabeweging en subjectiviteit dan wel niet expliciet, maar met zijn theorie uit 1992 kan deze relatie wel worden geanalyseerd. Dit is ook wat Buckland liet zien in 2001 door Branigan's theorie toe te passen.³¹ Hier combineert Buckland focalisatie en camerabeweging. Hij laat zien dat camerabeweging verklaard kan worden door te kijken naar wie, welke narrative agent, de beweging motiveert. Daarnaast merkt hij op dat personages kwaliteiten van verschillende narrative agents tegelijkertijd kunnen bezitten en dat er momenten zijn in de film die het begrijpen van het plot uitdagen.³² Dit zijn juist de momenten waarop de kijker wordt gemotiveerd om op filmtechnieken te letten die informatie kunnen verschaffen. De theorie van Branigan lijkt echter vergeten te worden in recente artikelen bij de analyse van perspectief en subjectiviteit, waar het artikel van Buckland een uitzondering op is. Om te laten zien dat Branigan's theorie ook bij de bestudering van camerabeweging nog steeds toegepast kan worden, speelt camerabeweging een belangrijke rol binnen dit onderzoek.

Geluid wordt in dit onderzoek onmisbaar gevonden om naast camerabeweging te analyseren, zeker als het gaat om focalisatie. De focalizer deelt namelijk zijn of haar perceptie bij external focalization en dit kan zowel zicht als gehoor betreffen.³³ Geluid kan zo een belangrijk hulpmiddel zijn om subjectiviteit weer te geven.³⁴ In 1990 schreef Michel Chion in *Audio-Vision* over hulpmiddelen om subjectiviteit op basis van geluid te analyseren.³⁵ Hij verdeelde de spatiale dimensie van geluid in tweeën en duidde zo een onderscheid aan tussen een spatiale en subjectieve *point of audition*. De eerste point of audition kijkt vanaf welk punt in de ruimte die op het scherm wordt gegeven de kijker het geluid hoort, wat ook wel *sound perspective* wordt genoemd door Bordwell, Thompson en Smith.³⁶ Bij de point of audition in subjectieve zin wordt gevraagd welk personage op een bepaald moment van het verhaal hoort wat de kijker hoort.³⁷ Op deze manier omschrijft de point of audition in subjectieve zin voor geluid wat focalisatie doet voor de analyse van het beeld.

Als het over subjectiviteit en geluid gaat, onderscheiden Bordwell, Thompson en Smith zowel externe als interne diëgetische geluiden, die ook plaats kunnen vinden wanneer

³⁰ Morgan, "Where Are We?" 234-36.

³¹ Buckland, "Narration and Focalisation in Wings of Desire," 26-33.

³² Buckland, "Narration and Focalisation in Wings of Desire," 26-33.

³³ Branigan, *Narrative Comprehension*, 101.

³⁴ Bordwell, Thompson en Smith, *Film Art*, 291-295.

³⁵ Michel Chion. *Audio-Vision: Sound on Screen* (New York: Columbia University Press, 1994), 89-91.

³⁶ Bordwell, Thompson en Smith, *Film Art*, 294-296.

³⁷ Chion, *Audio Vision*, 89-91.

het beeld het tegenovergestelde is.³⁸ Het beeld kan bijvoorbeeld non-focalized (of objectief) zijn, terwijl het geluid internal diegetic (of internally focalized) is. Dit geeft nog steeds een gevoel van subjectiviteit. Chion definieert *internal sound* als het geluid dat overeenkomt met het fysieke en mentale “interior” van een personage. Daarbij verdeelt hij internal sound nog verder onder dan Bordwell, Thompson en Smith in *objective-internal* en *subjective-internal* sounds. Met objective-internal sounds worden fysiologische geluiden zoals ademhaling, kreunen of hartslagen aangeduid. Met subjective-internal sounds worden bijvoorbeeld mentale stemmen en herinneringen bedoeld.³⁹ Wat we zien wordt misschien niet gemotiveerd door een focalizer, maar wat we horen kan dat wel zijn.

De film *The Hunger Games* biedt een uitdagend perspectief op de mate van subjectiviteit van verhaalinformatie die we ontvangen. De filmstijl in *The Hunger Games* wijkt af van de meeste Hollywoodfilms en de rest van de filmreeks door het gebrek aan objectiviteit: de camera blijft gedurende de gehele film dicht bij het hoofdpersonage en van *steady shots* is bijna geen sprake. *The Hunger Games* maakt daarnaast geen gebruik van een *voice-over narrator*. Hierdoor lijkt de informatie waarover het hoofdpersonage Katniss beschikt, voornamelijk haar eigen gedachten en de manier waarop ze diëgetische gebeurtenissen ervaart, verloren te gaan. Daarnaast horen we in deze casus soms wat de hoofdrolspeler hoort, zonder haar *point-of-view* te delen. Op andere momenten nemen we een subjectieve ervaring waar, terwijl de hoofdrolspeler nog in beeld is. Door de opvallende filmtechnieken in *The Hunger Games* te analyseren aan de hand van focalisatie kan worden onderzocht welke shots subjectieve informatie overbrengen en hoe ze dat doen. Door juist deze momenten uit de casus te analyseren kunnen zowel de functies van focalisatie worden bepaald als mogelijk worden uitgebreid.

³⁸ Bordwell, Thompson en Smith, *Film Art*, 291-92.

³⁹ Chion, *Audio Vision*, 77.

Neoformalisme

Bordwell, Thompson en Smith stellen in *Film Art* dat de functies van filmtechnieken zoals focalisatie voortkomen uit de algehele vorm en directe context van de film.⁴⁰ Kristin Thompson beschreef in haar boek *Breaking the Glass Armor* een manier om de algehele vorm, of stijl van de film, te analyseren. Dit wordt het neoformalisme genoemd en zal ingezet worden als methode in dit onderzoek. Binnen deze benadering ligt het startpunt van analyse bij de film zelf en niet bij een vooraf bepaalde theorie. De termen die centraal staan binnen de neoformalistische benadering zijn *device*, *dominant* en *defamiliarization*. De functie van een device kan in elke film of elk kunstwerk verschillen. De functie is ook afhankelijk van de context waarin het device is geplaatst.⁴¹ De devices zijn in dit onderzoek cinematografie en geluid. Dit zijn de defamiliariserende structuren binnen de film en samen dragen zij bij aan de opvallende manier van focalisatie in *The Hunger Games*. Focalisatie is de dominant, omdat dit gedefinieerd wordt door Thompson als een structuur in een film die de devices verenigt en bepaalt welke van die devices naar de voorgrond treden.⁴²

Door middel van de neoformalistische benadering wordt in dit onderzoek een antwoord geformuleerd op de onderzoeksvraag: *Wat zijn de functies van focalisatie door middel van cinematografie en geluid in The Hunger Games (2012)?* Er wordt hier gestreefd naar meerdere functies, omdat stilistische kenmerken vaak niet maar één functie hebben. Films kunnen dezelfde devices toepassen, maar de functie van ditzelfde device kan verschillen in elk werk.⁴³ De functie van een device of dominant is dus afhankelijk van de context en is volgens Thompson een cruciale factor om de unieke kwaliteiten van een film te begrijpen.⁴⁴

De volgende deelvragen worden gesteld om de hoofdvraag te ondersteunen:

1. *Welke functies vervullen cinematografie en geluid binnen deze film?*
2. *Wat zijn de belangrijkste soorten focalisatie die in de film worden gebruikt en hoe zien die eruit?*
3. *Hoe wordt het gebruik van focalisatie in deze film gemotiveerd?*

De eerste deelvraag zal laten zien wat de algemene functies van de *devices* zijn. Een device is elk afzonderlijk element of structuur die een rol speelt binnen een film, wat

⁴⁰ Bordwell, Thompson en Smith, *Film Art*, 190.

⁴¹ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 15-19.

⁴² Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 43-44.

⁴³ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 15.

⁴⁴ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 15.

cinematografie en geluid zijn in deze casus.⁴⁵ Hierdoor kan een onderscheid gemaakt worden met de specifieke functie die zij mogelijk bekleden in combinatie met focalisatie. De tweede deelvraag moet antwoord geven op welke vormen van focalisatie worden toegepast en hoe de camera- en geluidstechnieken worden ingezet om dit teweeg te brengen. De derde deelvraag onderzoekt waarom focalisatie wordt ingezet. Dit zal worden beantwoord aan de hand van Kristin Thompson's onderscheid in soorten motivatie voor het gebruik van een device uit haar boek *Breaking the Glass Armor*. Volgens Thompson zijn er namelijk vier soorten motivatie: artistieke, compositionele, realistische en transtekstuele motivatie. Artistieke motivatie is altijd aanwezig naast een andere soort motivatie, omdat het device bijdraagt aan het voortbrengen van de algehele abstracte vorm van de film. Compositioneel gemotiveerde devices zorgen voor het opstellen van de intrinsieke regels die de film gebruikt en zijn nodig voor de constructie van narratieve causaliteit, ruimte of tijd. Realistische motivatie ontstaat wanneer de kijker wordt aangespoord om een beroep te doen op noties uit de echte wereld om de aanwezigheid van een device te rechtvaardigen. Dit kan onze kennis van het dagelijks leven betreffen, die we opdoen door directe interactie met de natuur en samenleving, of het kan een beroep doen op kennis over realisme in andere films uit deze tijd. Met transtekstuele motivatie wordt elk beroep op conventies uit andere films bedoeld en hangt dus af van onze herkenning van deze devices uit eerdere ervaringen met film.⁴⁶

Om een overzicht te bieden van het plot van de casus *The Hunger Games* is in het onderzoek een segmentatie gemaakt, waarin de film is opgedeeld in segmenten op basis van significante sprongen in tijd en plaats (zie bijlage 1). Vervolgens zijn hieruit de segmenten gehaald die verder worden geanalyseerd in het protocol (zie bijlage 2 en 3). Dit brengt een beperking met zich mee, omdat niet de gehele film wordt geanalyseerd op het gebied van deze filmtechnieken. Daarom zijn de segmenten uitgekozen die het meest representatief zijn voor de algehele focalisatie binnen de film.

Segment 2 en 3 zetten de toon aan het begin van de film. Vaak worden in het begin van een film de intrinsieke normen van de stijl vastgesteld, wat ook wel *exposition* wordt genoemd.⁴⁷ Dit bestaat uit aanwijzingen die de kijker laten zien hoe het verhaal verteld zal worden en creëren een kader om de daaropvolgende segmenten te begrijpen.⁴⁸ Daarom begint

⁴⁵ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 11-16.

⁴⁶ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 16-19.

⁴⁷ David Bordwell, "Vancouver envoi: What happens in movies happens between your ears," *Observations on Film Art* (blog), 10 oktober 2020. <http://www.davidbordwell.net/blog/2020/10/10/vancouver-envoi-what-happens-in-movies-happens-between-your-ears/>

⁴⁸ Buckland, "Narration and Focalisation in *Wings of Desire*," 26-33.

de analyse van dit onderzoek met het bestuderen van de eerste twee segmenten, die in de segmentatie zijn aangegeven als segment 2 en 3. Tevens vindt er nog geen focalisatie plaats in deze segmenten, waardoor een antwoord geformuleerd kan worden op de eerste deelvraag waar de functie van cinematografie en geluid in het algemeen wordt bepaald. Vervolgens zal segment 40 geanalyseerd worden. In dit segment komt de focalisatie naar voren doordat er een subjectief proces wordt getoond: een hallucinatie. Hallucinaties zijn subjectieve processen en worden door Branigan onder de categorie internal focalization (depth) geschaard. Door dit segment onder de loep te nemen kan bepaald worden of dit ook het geval is in *The Hunger Games*.

Van deze segmenten is een shot-voor-shot analyse gemaakt die is vastgelegd in een analyseprotocol (bijlage 2 en 3). Binnen dit protocol is aandacht besteed aan “expliciete” narratieve informatie zoals de dialoog en het plot, maar de focus ligt vooral bij het gebruik van filmtechnieken op basis van cinematografie en geluid. In het analyseprotocol is aandacht besteed aan de opvallendste aspecten wat betreft cinematografie en geluid. Binnen cinematografie is dit zowel de afstand als de beweging van de camera. Binnen geluid is dit non-diëgetisch en diëgetische muziek, achtergrondgeluiden, dialoog en de point of audition in subjectieve zin. Daarnaast is er in het protocol beschreven welke narrative agents (narrator, character, focalizer) de filmtechnieken motiveren. Vervolgens is bij de shots waar cinematografie en/of geluid gemotiveerd worden door een focalizer gekeken naar het type focalisatie. Aan de hand van het materiaal uit dit protocol wordt toegelicht op welke manier geluid en cinematografie het plot kleuren, toelichten of wellicht extra informatie brengen aan de kijker, om uiteindelijk te bepalen welke functie focalisatie bekleedt in deze casus.

Genesis: And then there was (camera)movement

De film start in segment 2 in het Capitool. Hier interviewt Caesar Flickerman de spelmaker Seneca Crane. De spelmaker is degene die de Hongerspelen organiseert. Segment 3 toont District 12, de plek waar hoofdpersoon Katniss woont met haar moeder en zusje Prim. De dialoog verbindt de twee segmenten: Seneca omschrijft wat de Hongerspelen voor hem betekenen, waarmee hij de visie van het Capitool tegenover de Hongerspelen belichaamt. In segment 3 wordt al snel duidelijk dat deze houding niet wordt gedeeld in District 12. In dit segment schrikt Primrose Everdeen wakker van een nachtmerrie waarin zij is gekozen deel te nemen aan de Hongerspelen. Haar oudere zus, Katniss Everdeen, kalmeert haar.

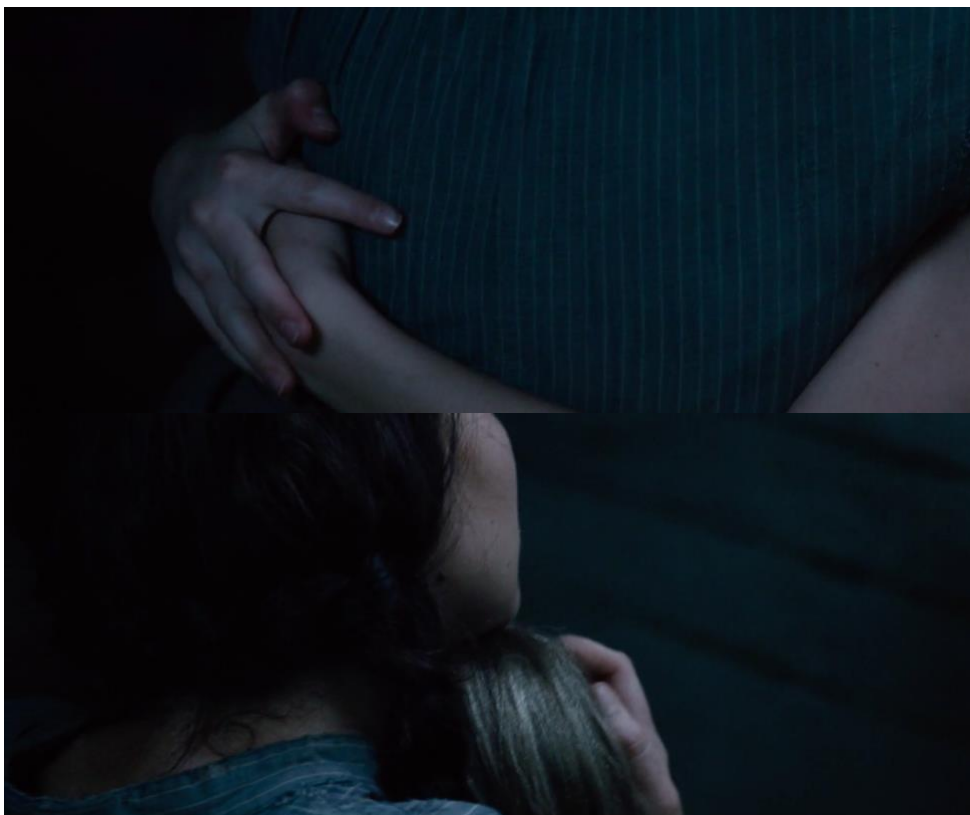
De segmenten geven een duidelijk contrast aan zoals in figuur 1 en 2 te zien is: In segment 2 (figuur 1) dragen de personages kleding in rijke, heldere kleuren en zien er netjes en verzorgd uit. In segment 3 (figuur 2) voeren doffe kleuren de boventoon en hebben de personages informele, grauwe kleding aan. Deze contrasten lopen parallel in het gebruik van zowel camerabeweging als –afstand. In segment 2 wordt vooral gebruik gemaakt van *medium shots* en *medium close-ups* (bijlage 2). Daarnaast nemen *static shots* het voortouw. Door in het interview in segment 2 gebruik te maken van conventies zoals static shots binnen talkshows, zoals wij die als kijker in de ‘echte wereld’ kennen, informeert het gebrek aan camerabeweging de kijker dat de Hongerspelen een uitgezonden evenement is in de diëgetische wereld. Dit terwijl in het meteen daaropvolgende segment 3 vooral close-ups en alleen *handheld* cameratechnieken worden gebruikt die de hoofdpersonen Katniss en Prim in beeld brengen. Mediawetenschapper Lennard Højbjerg zegt over dit soort contrast in camerabeweging dat de botsing tussen twee stilistische patronen een expliciete vorm van vertelling is.⁴⁹ In dit geval zijn dit de static en handheld shots. Deze ‘clash’ benadrukt nogmaals wat er gaande is binnen het plot, waardoor de twee verschillende houdingen tegenover de Hongerspelen naar de voorgrond worden gehaald.⁵⁰ In figuur 1 en 2 zijn deze contrasterende beelden weergegeven. Hier is een frame van het begin en einde van eenzelfde shot genomen om zichtbaar te maken hoe de camera beweegt.

⁴⁹ Lennard Højbjerg, “The Circular Camera Movement,” *Projections* 8, no. 2 (winter 2014): 75. doi: 10.3167/proj.2014.080205

⁵⁰ Højbjerg, “The Circular Camera Movement,” 75.



Figuur 1 Caesar Flickerman en Seneca Crane in een medium shot tijdens het interview aan het begin en einde van shot 1 in segment 2.⁵¹



Figuur 2 Katniss en Prim in een handheld close-up aan het begin en einde van shot 8 in segment 3.⁵²

⁵¹ Ross, *The Hunger Games*.

⁵² Ross, *The Hunger Games*.

Het verschil in beweging en afstand van de camera benadrukt het contrast tussen de twee segmenten nogmaals. Het laat zien dat de kijker niet alleen ziet wat het Capitool toont, maar dat de kijker ook specifiek Katniss' perspectief op de gebeurtenissen ziet. De contrasterende handheld camera toont namelijk dat dit niet op de diëgetische televisie wordt uitgezonden. Daar houden ze zich aan het televisieformat in segment 2. Ook het gebruik van diëgetisch geluid verschilt tussen de twee segmenten en toont wie de shots motiveert. De dialoog in segment 2 heeft een lichte echo. Dit is af te leiden uit het feit dat er een publiek is (wat blijkt uit het applaus in shot 4) en Seneca in de hele zaal gehoord kan worden. Het geluid is gericht op een diëgetisch publiek. In segment 3 wordt het geluid niet gericht op of aangepast voor een publiek en wordt gemotiveerd door het personage: Katniss fluistert en zingt zachtjes om Prim te kalmeren.

Het gebruik van geluid, camerabeweging en –afstand geeft een opstapje voor Katniss als focalizer. De gebeurtenissen worden namelijk gemotiveerd door Katniss als character zodra zij in beeld is en volgens Branigan kunnen alleen personages ook focalizers worden.⁵³ De subjectieve beelden en geluiden die in de rest van de film voorkomen kunnen zo direct worden toegeschreven aan Katniss als focalizer. In shot 22, 23 en 24 van een later segment, segment 40, worden deze statische cameratechnieken bijvoorbeeld nogmaals ingezet om aan te geven dat deze beelden op televisie uitgezonden worden in de verhaalwereld (bijlage 3). Naast het gebruik van static shots en een medium camera-afstand kijkt Caesar Flickerman de camera in en spreekt hij zo het publiek direct aan. Doordat de film hier zijn eigen stilistische kenmerken benadrukt door geen camerabeweging te gebruiken, wordt de kijker eraan herinnerd dat deze shots worden gefilmd door een camera die zich binnen de verhaalwereld van de film bevindt.⁵⁴ De beelden van Katniss binnen dit segment contrasteren zo duidelijk met de uitzending door het gebruik van camerabeweging. Ze dient dan ook een aantal keer als focalizer en haar perceptie motiveert de camerabewegingen in bijvoorbeeld shot 93, 106 en 110.

Door dit contrast al aan het begin van de film te benadrukken weet de kijker tijdens de rest van de film wanneer een scène uitgezonden is voor het diëgetische publiek. Door de afwezigheid van camerabeweging wordt duidelijk wanneer een shot gemotiveerd wordt door de narrator en dus afwijkt van Katniss' perspectief. Daarbij duidt de handheld camera en

⁵³ Branigan, *Narrative Comprehension*, 100-101.

⁵⁴ Peter Turner, "An investigation of priming, self-consciousness, and allegiance in the diegetic camera horror film" (PhD thesis, Oxford Brookes University, 2017), Core.ac.uk.

nabije camera-afstand juist aan wanneer de gebeurtenissen worden weergegeven zoals Katniss deze meemaakt en worden gemotiveerd door het personage of de focalizer. Zowel cinematografie als geluid fungeren dus om contrast aan te duiden en duidelijk verschil te laten zien in narrative agents. Het benadrukt onze nabijheid als kijker bij de belevingswereld van het hoofdpersonage, in tegenstelling tot de beelden die het Capitool uit zou zenden.

“The venom of a tracker-jacker sting can produce powerful hallucinations...”

In segment 40 vindt een hallucinatie plaats, wat een interessant analysepunt is als we kijken naar subjectiviteit. Het segment kan in twee ‘delen’ worden opgesplitst. Het eerste deel toont Katniss in een boom, waar de shots grotendeels gemotiveerd worden door het personage als narrative agent. De Careers, deelnemers aan de Hongerspelen (ook wel tributen genoemd) uit district 1 en 2, en Peeta Mellark, de jongen uit district 12, slapen onderaan de boom. In dit deel van het segment wordt het duidelijk dat we nieuwe informatie ontdekken op hetzelfde moment dat Katniss dat doet. In shot 8 horen we bijvoorbeeld iemand ‘psst!’ zeggen, maar we weten nog niet wie dit is (figuur 3a en 3b). Pas wanneer Katniss in de richting van het geluid kijkt en ontdekt wie het is, zien wij door middel van een internally focalized (surface) shot (of POV-shot) dat het Rue is (figuur 3c). De camera komt dichterbij Rue in figuur 3d, wat dient als de objectivering of concretisering van de subjectieve handeling van aandacht.⁵⁵ De kleinere camera-afstand ten opzichte van Rue geeft dus de vernauwde of toegespitste aandacht van Katniss aan en laat dit de kijker zelf ervaren door het zichtbaar te maken in camera afstand.

Rue tipt Katniss dat ze het tracker-jacker nest in haar boom op de tributen onder haar kan laten vallen om te ontsnappen. De kijker ziet dit nest, net als Katniss, voor de eerste keer in shot 14 (figuur 3h). In dit deel van segment 40 nemen we Katniss’ POV maar kort daadwerkelijk aan door middel van internal focalization (figuur 3c en 3h). Toch zien we verder alleen wat zij ziet, wanneer ze het ziet. Dit is te zien in figuur 3g, waar Katniss eerst moet kijken en daarna wordt onthuld wat ze ziet in figuur 3h. Hierdoor wordt de kijker verrast door nieuwe informatie en zorgt dit voor een gevoel van abruptheid elke keer wanneer zich een nieuwe situatie voordoet. Daarbij benadrukt dit nogmaals het punt dat werd gegeven in de

⁵⁵ Moure, “The Cinema as Art of the Mind,” 29.

analyse van segment 2 en 3: Informatie wordt overgebracht aan de kijker door Katniss' perceptie van de gebeurtenissen en niet door het beeld uitgezonden in het Capitool.



Figuur 3a & 3b Katniss bestudeert haar genezen wond en kijkt op wanneer ze iemand 'psst' hoort zeggen in shot 8.



Figuur 3c & 3d Rue wordt zichtbaar door middel van een internally focalized (surface) shot in shot 9 en 10.



Figuur 3e & 3f Katniss kijkt naar Rue in shot 11, Rue wijst naar boven in shot 12.



Figuur 3g & 3h Katniss volgt Rue's vinger en kijkt naar boven in shot 13. Een wespennest komt in beeld in shot 14.⁵⁶

De enige uitzondering op het achterhalen van informatie via Katniss is wanneer de film overschakelt naar Caesar Flickerman en Claudius Templesmith in shot 22. Deze cut wordt gemotiveerd door de narrator en levert belangrijke informatie op voor de kijker: De tracker-jackers in het nest zijn genetisch gemanipuleerde wespen, wier gif hallucinaties opwekken en bij te veel steken zelfs de dood kunnen veroorzaken. Deze cut naar de commentatoren van de Hongerspelen van shot 22 t/m 24 biedt een interessante connectie met het tweede deel van het

⁵⁶ Ross, *The Hunger Games*.

segment. In shot 119 en 121 zien we Caesar namelijk weer, alleen deze keer in de arena. Het plot en de devices camerastandpunten en –bewegingen en geluid in de voorgaande shots vertellen de kijker dat dit niet echt is. Het plot verklaart dit doordat Katniss zelf ook een aantal keer wordt gestoken door de wespen. Hierdoor gaat ze hallucineren. Dat ze hallucineert, komt ook tot uiting in geluid en beeld, waar later op terug zal worden gekomen. Hier is het echter verwarrend dat Caesar in de hallucinatie voorkomt, omdat Katniss het commentaar van Caesar niet heeft gezien of gehoord. Ze kijkt ook niet naar haar zijde, waar Caesar zou zijn verschenen en Caesar spreekt de kijker (of de camera) direct aan (figuur 4). Het lijkt erop dat de kijker wordt betrokken bij de hallucinatie en hij of zij hallucineert dat Caesar de informatie over de dodelijke wespen herhaalt. De veronderstelde subjectiviteit van de kijker is dus gefocaliseerd. Deze observatie wordt ondersteund door het feit dat Caesars verschijning in de arena niet voorkomt in het boek waar deze film op is gebaseerd, dat volledig geschreven is vanuit het perspectief van Katniss. De plotselinge verschijning van Caesar (een gebeurtenis die niet echt plaats kan vinden) kan de kijker daarbij doen twijfelen aan de andere dingen die gebeuren tijdens de hallucinatie. Zo komt Peeta terug om Katniss te waarschuwen, waar Katniss in het boek aan twijfelde of het echt was.⁵⁷ Dit geeft de kijker dus een vergelijkbare ervaring van de hallucinatie.

Het in twijfel trekken van de betrouwbaarheid van het beeld en geluid is niet de enige functie van focalisatie in dit segment. Door de informatie die de kijker bezit te combineren met Katniss' hallucinatie wordt tevens het gevoel van subjectiviteit versterkt. Dit komt doordat focalisatie de kijker de hallucinatie zelf laat ervaren. Camerabeweging speelt een belangrijke rol in het ervaren van hetzelfde gevoel dat Katniss door moet maken. Vivian Sobchack zegt dat camerabeweging “echoes the essential motility of our own consciousness as it is embodied in the world.”⁵⁸ Door gebruik te maken van camerabeweging zijn de shots dichter bij onze ervaring van de werkelijkheid, omdat ze zich *aan* het ontvouwen zijn.⁵⁹ De kijker heeft het gevoel dat hij of zij tegelijkertijd aan het handelen zijn met de personages op het scherm, doordat we meebewegen via de camera.⁶⁰ Højbjerg legt uit dat “[w]ithout feeling the actual bodily impact that the real movements create, we experience their perceptual consequence as bodily feelings.”⁶¹ In combinatie met geluid en de inhoud van het verhaal

⁵⁷ Suzanne Collins, *The Hunger Games* (Londen: Scholastic, 2008), 225-227.

⁵⁸ Vivian Sobchack, “Toward inhabited space: The semiotic structure of camera movement in the cinema,” *Semiotica* 41-1/4 (1982): 317-318.

⁵⁹ Højbjerg, “The Circular Camera Movement,” 72.

⁶⁰ Jean Mitry, *The Aesthetics and Psychology of the Cinema* (Bloomington: Indiana University Press, 1997), 189.

⁶¹ Højbjerg, “The Circular Camera Movement,” 84.

creëert beweging een “synergy” die de beleving van het hallucineren bij de kijker versterkt.⁶² Camerabeweging wekt dus belichaamde emoties op en versterkt de relatie tussen inhoud en visuele ervaring.⁶³ Het gebruik van camerabeweging om de gebeurtenissen weer te geven voelt op deze manier realistisch aan. Filosoof en wetenschapper Gregory Currie beschrijft dit gevoel als volgt:

When I see the blurred image, it is somewhat as if I am seeing things – the things depicted in the image – which are sharp but which, for some reason, look blurred to me. I am able then to imagine, of this experience, that it is an experience of seeing those objects directly – seeing them without the mediation of a camera – but seeing them with blurred vision. And that enables me, finally, to say that this experience, which I imagine to be an experience of seeing things with blurred vision, is like the experience had by the character. I can think “That is how the character is seeing things,” where “that” refers to the experience I am having now.⁶⁴

Door de gebeurtenissen te focaliseren door middel van camerabeweging kan de kijker dus belichamen wat Katniss doormaakt. Zo wordt begrip gecreëerd voor een situatie die de kijker waarschijnlijk nog nooit heeft meegemaakt.



Figuur 4 Een GIF van de hallucinaties van Katniss en de kijker en het ‘stokkende’ beeld in shot 119 t/m 121. Klik op de afbeelding voor een link naar de GIF.⁶⁵

⁶² Højbjerg, “The Circular Camera Movement,” 84.

⁶³ Højbjerg, “The Circular Camera Movement,” 86.

⁶⁴ Gregory Currie, “The Representation of Experience in Cinema,” in *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator’s Experience*, red. Dominique Chateau (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011), 47.

⁶⁵ “Tracker Jacker,” Make a gif, 2013, <https://makeagif.com/gif/tracker-jacker-hVvK9F>



Figuur 5 Een GIF van het 'swaying' camerabeeld dat Katniss' POV representeert. Het is een onderdeel van de hallucinatie in shot 91. Klik op de afbeelding voor een link naar de GIF.⁶⁶

In het tweede deel van het segment (vanaf shot 89) begint Katniss al te hallucineren. Een hallucinatie is een bijzonder subjectief proces. In film is het, zoals professor Dominique Chateau het beschrijft, een “strange kind of process transforming the outside through the inside.”⁶⁷ Met “the outside” wordt de verhaalwereld bedoeld en met “the inside” subjectiviteit. Deze wereld wordt in dit geval dus door de kijker ervaren door de subjectiviteit van de hoofdpersoon. Zoals eerder genoemd komt dit tot uiting in zowel geluid als in beeld. Het is te zien aan ‘swaying’ camerabewegingen in de internally focalized shots 91 (figuur 5) en 122. Een ander kenmerk is wat ik ‘stokkende’ camerabewegingen heb genoemd in het analyseprotocol. In figuur 4 is hier een voorbeeld van te zien uit shot 120. Katniss lijkt naar voren en achter te bewegen in haperende passen, alsof ze stukt in haar bewegingen.

Daarnaast is de hallucinatie ook te horen vanaf shot 89. Zodra Katniss de boom uit is gevallen in shot 87 horen we alleen nog maar Katniss’ ademhaling, wat Chion objective internal sound noemt.⁶⁸ Ook klinkt de non-diëgetische muziek en het diëgetische geschreeuw gedempt in tegenstelling tot het eerste deel van het segment. In shot 87 en 88 vindt geen focalisatie plaats op het gebied van cinematografie: de beelden worden gemotiveerd door de character, want zij geven geen subjectieve informatie. In deze shots zorgt het geluid ervoor dat zij gemotiveerd worden door de focalizer. Dit komt doordat de gedempte muziek aangeeft

⁶⁶ “The Hunger Games #9 Movie CLIP - Tracker Jackers (2012) HD Movie GIF.” Gfycat, 2017, <https://gfycat.com/gifs/search/tracker+jackers>

⁶⁷ Dominique Chateau, “A Philosophical Approach to Subjectivity in Film Form,” in *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator’s Experience*, red. Dominique Chateau (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011), 182.

⁶⁸ Chion, *Audio Vision*, 76-77.

dat deze beïnvloed wordt door de subjectieve staat van Katniss die is veranderd door de val uit de boom. In shot 90 is de echo van haar ademhaling zelfs een onderdeel van de beginnende hallucinatie, waardoor dit shot gecategoriseerd is als external focalization (depth). Deze elementen creëren dus een ervaring voor de kijker om de ervaring van Katniss weer te geven.⁶⁹ Daarnaast geeft het aan dat geluid nodig is om onderscheid te maken tussen de narrative agents en de verschillende vormen van focalisatie.

Opvallend aan de shots in het tweede deel van segment 40 is dat de kenmerken van de hallucinatie zich niet alleen beperken tot één camerapositie. Ze zijn zowel in shots waarin de camera de positie van Katniss aanneemt als wanneer dit niet gebeurt. Op de eerste afbeelding in figuur 6 is de camerapositie extern, maar zijn de gevolgen van de hallucinatie wel visueel en auditief gerepresenteerd. In shot 96, de tweede afbeelding van figuur 6, is een POV-shot te zien die ook de kenmerken van de hallucinatie heeft. De kijker doet hier veel kennis op over het zien en voelen van een personage door respectievelijk internal en external focalization. Hierdoor kan de kijker empathie voelen voor het personage.⁷⁰ Professor Filosofie Berys Gaut zegt dat een *reaction shot*, een extern camerastandpunt dat het personage filmt, “can be a more effective vehicle for affective and empathic identification with a character than is the point-of-view shot.”⁷¹ Dit gebeurt juist omdat we hier als kijker worden geconfronteerd met visueel bewijs van de emotie van het personage.⁷²

⁶⁹ Currie, “The Representation of Experience in Cinema,” 47.

⁷⁰ Turner, “An investigation of priming, self-consciousness, and allegiance in the diegetic camera horror film”.

⁷¹ Berys Gaut, “Identification and Emotion in Narrative Film,” in *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*, red. C. Plantinga en G. M. Smith (Londen: The John Hopkins University Press, 1999), 210.

⁷² Gaut, “Identification and Emotion in Narrative Film,” 210.



Figuur 6 Katniss' hallucinatie is externally focalized in shot 92 en internally focalized in shot 96.⁷³

Beide shots in figuur 6 zijn dus onderdeel van de hallucinatie. Beide shots zouden daardoor ook in Branigan's definitie als internal focalization (depth) kunnen worden bestempeld. Dit wekt echter verwarring op bij de analyse, omdat shot 92 weergegeven wordt met het personage in het frame. Hierdoor kan dit volgens Branigan's definitie ook externally focalized zijn. Bij het analyseren van deze shots moest daarom verder onderscheid worden gemaakt tussen de verschillende modi van camerapositie en subjectiviteit binnen Branigan's focalisatietheorie (zie tabel 1).

⁷³ Ross, *The Hunger Games*.

	Bottom-up subjectief proces	Top-down subjectief proces (hallucinatie, droom, herinnering)
Geen POV-shot	External focalization (surface)	External focalization (depth)
POV-shot	Internal focalization (surface)	Internal focalization (depth)

Tabel 1 Overzicht van de herindeling van Branigan's external en internal focalization op basis van camerapositie en subjectiviteit.

Subjectiviteit is onderverdeeld in bottom-up en top-down. Bottom-up houdt in dat het proces begint bij de sensorische receptoren (zien en horen) en doorwerken tot aan de hersenen waar de stimuli worden verwerkt.⁷⁴ Dit is anders dan bij top-down, dat wordt gebruikt om sensorische informatie te beschrijven die wordt beïnvloed door geheugen of verwachtingen zoals bij herinneringen, hallucinaties of dromen.⁷⁵ Tevens is er net als bij internal focalization binnen external focalization een onderscheid gemaakt tussen depth en surface. External focalization (depth) wordt gebruikt om situaties te beschrijven waarin de kijker een top-down subjectief proces zien, zoals dromen en hallucinaties, maar vanuit een extern standpunt waarin we het personage in het frame zien. We zien en horen wat het personage ziet en hoort zonder de positie van het personage aan te nemen binnen een droom of hallucinatie. External focalization (surface) wordt gebruikt wanneer de kijker hoort of ziet wat het personage hoort of ziet, zonder zijn of haar standpunt aan te nemen. Internal focalization (depth) wordt alleen toegepast wanneer in een droom of hallucinatie de positie van het personage ook daadwerkelijk aan wordt genomen. Internal focalization (surface) beschrijft nog steeds de situaties waarin de camera de positie van de personages inneemt. In het analyseprotocol van segment 40 is deze herindeling geïntegreerd.

Kortom, dit segment laat nogmaals zien dat focalisatie wordt toegepast om de gebeurtenissen te laten zien volgens Katniss' beleving. Niet alleen door letterlijk haar positie in te nemen door middel van internal focalization, maar juist ook door middel van external focalization. Zowel camerabeweging als geluid worden toegepast om een gevoel van subjectiviteit te creëren en Katniss focalizer te maken in het tweede deel van het segment. Hier zorgen camerabeweging en geluid voor een ervaring voor de kijker die dicht bij de ervaring van Katniss ligt. Ze doen dit door gebruik te maken van 'swaying' en stokkende beelden die een hallucinatie representeren. Geluiden zijn gedempt en alleen objective internal

⁷⁴ "Sensory perception," Khan Academy, 2013, <https://www.khanacademy.org/test-prep/mcat/processing-the-environment/sensory-perception/v/bottom-up-versus-top-down-processing>

⁷⁵ Jamie Ward, *The Student's Guide to Cognitive Neuroscience* (Londen: Psychology Press, 2015), 6.

geluid wordt goed gehoord. Focalisatie speelt dus een sleutelrol om de ervaring van een hallucinatie weer te geven en deze representatie van de ervaringsstaat van de hoofdpersoon toe te passen om een vergelijkbare ervaring te creëren voor de kijker.

De motivatie voor het gebruik van focalisatie door middel van cinematografie en geluid is ten eerste om de kijker in staat te stellen mee te leven met wat Katniss doormaakt vanuit haar oogpunt en niet het beeld van het Capitool. Ten tweede wordt external focalization gebruikt om te zorgen dat de kijker als het ware zelf de hallucinatie meemaakt. Door de ervaring na te bootsen door 'swaying' en 'stokkende' beelden en gedempt geluid roept dit segment bij de kijker het gevoel op ook te hallucineren. De devices doen een beroep op de kennis van de kijker over subjectieve processen die invloed hebben op hun perceptie, wat betekent dat focalisatie realistisch wordt gemotiveerd in dit segment. Dit kan het begrip van de ervaring van Katniss' hallucinatie stimuleren en zo zorgt focalisatie ervoor dat de kijker een soortgelijke ervaring belichaamt.

Conclusie

Dit onderzoek heeft als doel te begrijpen wat de functies van focalisatie zijn in de film *The Hunger Games* door de vraag te stellen: *Wat zijn de functies van focalisatie door middel van cinematografie en geluid in The Hunger Games (2012)?* De functie van focalisatie is bepaald aan de hand van een neoformalistische analyse van twee representatieve segmenten uit de film. Daarbij zijn zowel geluid als cinematografie onder de loep genomen. De analyse van segment 2 en 3 beantwoordt de deelvraag *Welke functies vervullen cinematografie en geluid binnen deze film?* Het laat zien dat geluid en cinematografie fungeren als een indicator voor welke narrative agent de shots motiveert. Hierdoor wordt voor de kijker duidelijk wanneer een ander soort perspectief plaatsvindt en biedt het een overeenkomstige ervaring met de belevingswereld van de hoofdpersoon. De analyse van segment 40 bevestigt dat camerabeeld en geluid gebruikt worden om Katniss' perspectief aan te geven. Daarnaast geeft de analyse antwoord op de deelvraag *Wat zijn de belangrijkste soorten focalisatie die in de film worden gebruikt en hoe zien die eruit?* Zowel internal als external focalization worden toegepast om een hallucinatie, een bijzonder subjectief proces, zowel aan te duiden als weer te geven. Er is ook een antwoord geformuleerd op de derde deelvraag: *Hoe wordt het gebruik van focalisatie in deze film gemotiveerd?* In segment 40 is het gebruik van focalisatie realistisch gemotiveerd, omdat de devices perceptie nabootsen en zo een beroep doen op de kennis van de kijker.

De analyse brengt de veelzijdigheid aan functies die focalisatie behelst aan de oppervlakte. We kunnen concluderen dat focalisatie zowel bijdraagt aan het narratief als de ervaring van het narratief. Focalisatie heeft ten eerste een narratieve functie, omdat de manier waarop subjectiviteit in beeld wordt gebracht zorgt voor meer of juist minder toegang tot informatie. We blijven dicht bij de ervaring van Katniss zodat er een gevoel van directheid ontstaat, omdat we alleen weten wat zij weet of te weten komt. Vanwege deze beperkte informatie voegt het een verrassingsmoment toe zodra er iets onverwachts gebeurt. Tevens doet het de kijker twifelen aan wat echt is gebeurd, omdat de gebeurtenissen een mate van subjectiviteit hebben. Op deze manier wordt ook duidelijk dat het verhaal niet door de ogen van het Capitool wordt overgebracht op de kijker. We nemen echter niet alleen Katniss' perspectief aan, maar wel is het duidelijk wanneer er een ander perspectief wordt aangenomen. Dit komt doordat defamiliariserende devices aandacht trekken naar de stijl van de film, die vanaf het begin van de film contrasteren in het gebruik van filmtechniek op basis van de motiverende narrative agent.

Focalisatie fungeert dus om te laten *zien* dat de gebeurtenissen worden overgebracht door Katniss. Maar ook om de *ervaring* van de gebeurtenissen in het verhaal over te brengen op de kijker door de subjectiviteit van de hoofdpersoon te representeren door middel van cinematografie en geluid. Dit is mogelijk omdat er in *The Hunger Games* geen POV-shot of internal focalization plaats hoeft te vinden om een mentale toestand van het personage te laten zien. External focalization representeert de gehele ervaring en de interne staat van de hoofdpersoon door het extern weer te geven. Alsof je het als kijker meemaakt door de ogen van de hoofdpersoon zonder daadwerkelijk haar fysieke standpunt over te nemen. Kijkers kunnen de camerabeweging die zij waarnemen op deze manier belichamen en een soortgelijke ervaring van het subjectieve proces meemaken. Filmtechniek is zo in staat om evenveel informatie over te dragen als het gebruik van dialogen. Zeker als het gaat om informatie die je niet kan communiceren door gesproken tekst, zoals emoties, hallucinaties en andere subjectieve processen.

Dit onderzoek laat niet alleen de vele functies van het tonen van subjectiviteit door middel van focalisatie zien, maar ook dat focalisatie een goed model is om de mate van subjectiviteit te analyseren door te kijken naar camerapositie. Echter blijkt hier dat Celestino Deleyto gelijk had over het feit dat momenten tussen subjectiviteit en objectiviteit vaak verloren gaan binnen een analyse. Door Branigan's theorie aan te passen op basis van de observaties in *The Hunger Games* kan uiteindelijk wel een gedetailleerde analyse gemaakt worden van die momenten dat de hoofdpersoon in beeld is en toch haar innerlijke staat wordt vertegenwoordigd. Dit wordt gedaan door ook binnen externally focalized shots een onderscheid te maken tussen surface en depth. Ook geluid is een belangrijke indicator in het onderscheid tussen de narrative agents en soorten focalisatie. Het is daarbij een onmisbaar onderdeel als het gaat om perceptie bij de kijker en kan daarom niet vergeten worden in de studie van perspectief en subjectiviteit. Branigan's theorie mag dus niet over het hoofd worden gezien als het gaat om subjectieve informatie, maar *The Hunger Games* daagt wel het huidige onderscheid tussen internal en external focalization uit. Het roept hierdoor op tot enige voorzichtigheid bij het beweren dat de theorie compleet is, maar dit onderzoek geeft een nuttige toevoeging aan het onderscheid tussen external en internal focalization. Een aanbeveling voor toekomstig onderzoek is om deze uitbreiding van de theorie te toetsen op andere films.

Het neoformalisme levert het onderzoek een casus-specifieke methode op en neemt daarbij de opvallende elementen binnen deze film als uitgangspunt. Dit heeft een voor- en nadeel. Een voordeel van deze benadering is dat er geen methode wordt geforceerd op de

casus. Een mogelijk nadeel is dat de functies die focalisatie in deze film vervult niet volledig waar hoeven te zijn voor een andere film. Daarnaast richt dit onderzoek zich op de devices geluid en cinematografie. Deze devices kunnen in een andere context wellicht ook andere functies hebben dan het weergeven van focalisatie. Dit neemt echter niet weg dat zij deze zelfde functie ook in andere films kunnen vervullen. Er moet dus verder onderzoek worden gedaan om uit te vinden of deze functies ook gelden bij andere films of dat andere technieken functionele equivalenten kunnen zijn van degene die worden toegepast in *The Hunger Games*.

Het onderzoek kijkt verder dan de “blurry handheld style that implies carnage without showing it” en laat zien hoe focalisatie bijdraagt aan de ervaring van film. Het laat de verhalende kracht van gefocaliseerde shots zien, daagt uit om te ontdekken hoe kijkers subjectieve informatie begrijpen en hoe filmtechnieken ervaringen overbrengen om soortgelijke ervaringen te creëren als die van de personages. In dit spel van objectiviteit, subjectiviteit, cinematografie en geluid bieden de veelzijdige functies van focalisatie de filmkijker zowel informatie als een ervaring die dicht bij de werkelijkheid van de hoofdpersoon staat. Het plaatst ons als kijker in een fictieve arena en laat ons bijna dezelfde opwindning zien, horen en voelen alsof de 23 tributen *ons* probeerden te vermoorden...

Bibliografie

Bitel, Anton. "The Hunger Games." *Sight and Sound* 22, no. 5 (mei 2012): 68.

<https://search.proquest.com/docview/1017712626?accountid=10881>

Bordwell, David, Kristin Thompson, en Jeff Smith. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education, 2017.

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. ProQuest Ebook Central,

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=1422324>.

Bordwell, David. "Vancouver Envoi: What Happens in Movies Happens Between Your Ears." *Observations on Film Art* (blog), 10 oktober 2020.

<http://www.davidbordwell.net/blog/2020/10/10/vancouver-envoi-what-happens-in-movies-happens-between-your-ears/>

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

Branigan, Edward. *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin: Mouton Publishers, 1984.

Buckland, Warren. "Narration and Focalisation in Wings of Desire." *Cineaction* 56 (2001): 26-33.

Chateau, Dominique. "A Philosophical Approach to Subjectivity in Film Form." In *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator's Experience*, geredigeerd door Dominique Chateau, 161-185. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

Collins, Suzanne. *The Hunger Games*. Londen: Scholastic, 2008.

Currie, Gregory. "The Representation of Experience in Cinema." In *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator's Experience*, geredigeerd door Dominique Chateau, 41-51. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

Deleyto, Celestino. "Focalisation in Film Narrative." *Atlantis* 13, no. ½ (november 1991): 159-177. <https://www.jstor.org/stable/41054660>

Elsaesser, Thomas en Warren Buckland. *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. Londen: Arnold, 2002.

Gaut, Berys. "Identification and Emotion in Narrative Film." In *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*, geredigeerd door C. Plantinga en G. M. Smith, 200-216. Londen: The John Hopkins University Press, 1999.

Hakemulder, Jemeljan F. "Foregrounding and Its Effect on Readers' Perception." *Discourse Processes* 38, no. 2 (2004): 193-218. DOI: 10.1177/0963947007075980

Hakemulder, F. Jemeljan. "Tracing Foregrounding in Responses to Film." *Language and Literature* 16, no. 2 (2007): 125-139.

Højbjerg, Lennard. "The Circular Camera Movement." *Projections* 8, no. 2 (winter 2014): 71-88. doi: 10.3167/proj.2014.080205

Milne, Graham. "Why I'm Sick – Literally – of Shaky Cameras." Huffpost, 2012. https://www.huffpost.com/entry/shaky-cameras_b_1380069?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2x1LmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAMBuca0HAqOue_VVArNLXfyUSX9R6IaRc rv5Vii1neMpXmM0ogn-q6gsfHRj2CR1-m2qllm8VoQUPNo8UHIbRLg15zohC6n_avaw-5ufTzet4_BDmcewGp55GhVrvhLBC9HGYPH40PDzQlet27wC4dJpHniip3GWJ5U4M1oPi9Y

Mitry, Jean. *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1997.

Morgan, Daniel. "Where Are We?: Camera Movements and the Problem of Point of View." *New Review of Film and Television Studies* 14, no. 2 (2016): 222-248.

<https://doi.org/10.1080/17400309.2015.1125702>

Moure, José. "The Cinema as Art of the Mind: Hugo Münsterberg, First Theorist of Subjectivity in Film." In *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator's Experience*, geredigeerd door Dominique Chateau, 23-40. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

Nyman, Rena. "The Hunger Games as Dystopian Fiction." *NU Writing Journal*, no. 6 (2015): 1-7. <https://openjournals.neu.edu/nuwriting/home/article/view/127>

Ross, Gary, dir. *The Hunger Games*. Benelux: Belga Films, 2012. DVD.

Sahyouni, Ronald. "Sensory Perception." khanacademy.org, 2013.

<https://www.khanacademy.org/test-prep/mcat/processing-the-environment/sensory-perception/v/bottom-up-versus-top-down-processing>

Sobchack, Vivian. "Toward Inhabited Space: The Semiotic Structure of Camera Movement in the Cinema." *Semiotica* 41-1/4 (1982): 317-335.

Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. New Jersey: Princeton University Press, 1988.

Tobin, Vera. "Viewpoint, Misdirection, and Sound Design in Film: *The Conversation*." *Journal of Pragmatics* 122 (2017): 24-34.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.pragma.2017.06.003>

Turner, Peter. "An Investigation of Priming, Self-consciousness, and Allegiance in the Diegetic Camera Horror Film." PhD thesis, Oxford Brookes University, 2017. Core.ac.uk.

Ward, Jamie. *The Student's Guide to Cognitive Neuroscience*. Londen: Psychology Press, 2015.

Index

Figuur 1 (blz. 16)

Ross, Gary, dir. *The Hunger Games*. Benelux: Belga Films, 2012. DVD.

Figuur 2 (blz. 16)

Ross, Gary, dir. *The Hunger Games*. Benelux: Belga Films, 2012. DVD.

Figuur 3 (blz. 19)

Ross, Gary, dir. *The Hunger Games*. Benelux: Belga Films, 2012. DVD.

Figuur 4 (blz. 21)

MakeAGif. "Tracker Jacker." makeagif.com, 2013.

<https://makeagif.com/gif/tracker-jacker-hVvK9F>

Figuur 5 (blz. 22)

Gfycat. "The Hunger Games #9 Movie CLIP - Tracker Jackers (2012) HD Movie GIF."

Gfycat.com, 2017. <https://gfycat.com/gifs/search/tracker+jackers>

Figuur 6 (blz. 24)

Ross, Gary, dir. *The Hunger Games*. Benelux: Belga Films, 2012. DVD.

Film

Ross, Gary, dir. *The Hunger Games*. Benelux: Belga Films, 2012. DVD.

***The Hunger Games* (2012) – Plot Segmentatie**

De segmentatie is gemaakt op basis van volgorde van het plot en geeft een samenvatting weer van de belangrijkste acties en gebeurtenissen in *The Hunger Games*. Daarnaast is de segmentatie ingedeeld met de letters A t/m H om significante veranderingen in locatie aan te duiden. Zo begint de film kort in het Capitoool (A) en vervolgt daarna naar District 12 (B). Hierbinnen zijn sub-segmenten aangeduid met cijfers. Elk cijfer geeft een significante tijdsprong binnen de locaties aan. Zo is de overgang tussen 3 en 4 een tijdsprong, omdat segment 3 eindigt als Katniss zegt dat ze weg moet en begint segment 4 wanneer ze daadwerkelijk aangekleed is en het huis verlaat. In dit voorbeeld geeft de kostuumverandering een tijdsprong aan.

X.

1. De *Treaty of Treason* wordt toegelicht. Dit is het verdrag dat is opgesteld als straf voor de districten na de opstand tegen het Capitoool. Elk jaar zullen één jongen en één meisje uit elk district worden gekozen om te vechten op leven en dood tot er een winnaar overblijft.

A. Capitoool

2. Caesar Flickerman interviewt hoofd-spelmaker Seneca Crane over de aankomende Hongerspelen.

B. District 12

3. Primrose Everdeen schrikt wakker door een nachtmerrie. Ze droomde dat ze naar de arena moest. Katniss, haar zus, troost haar door de “Valley Song” te zingen.
4. Katniss begeeft zich door district 12 richting het bos. Hier pakt zij haar pijl en boog en gaat op jacht. Gale Hawthorne, de beste vriend van Katniss, laat het hert schrikken waar Katniss haar zinnen op had gezet. Een hovercraft van het Capitoool vliegt over en Katniss en Gale verschuilen zich, omdat ze zich illegaal in het bos bevinden.
5. Effie Trinket van het Capitoool arriveert in District 12, haar kleurige uiterlijk steekt af tegen het kleurloze district. Ze zijn bezig alle schermen en lichten klaar te zetten en schoon te maken voor Reaping Day. De Reaping is het moment waarop een jongen en meisje geselecteerd zullen worden voor de Hongerspelen.
6. Katniss en Gale praten in het bos over de naderende Hongerspelen. Gale wil het liefst weglopen, maar het wordt duidelijk dat dit moeilijk is. Gale biedt Katniss brood aan, wat ze gretig aanneemt, en vertelt haar dat de kans groot is dat hij dit jaar naar de Hongerspelen moet.
7. Katniss ruilt bessen voor wol en krijgt een spotgaai-speld cadeau van een verkoopster op de zwarte markt van District 12.
8. Prim en Katniss maken zich netjes voor de Reaping. Katniss doet kil tegenover haar moeder. Katniss geeft de speld aan haar zusje en zegt dat haar zo niets ergs kan overkomen.

9. Ze lopen samen met andere jongeren uit het district naar het plein waar de Reaping plaats gaat vinden en wordt uitgezonden. Prim raakt in paniek wanneer ze ziet dat ze bij de inschrijving bloedprikken. Katniss kalmeert haar en houdt haar goed in de gaten als ze naar haar plek toe loopt. Effie Trinket komt op het podium wanneer iedereen zijn plek heeft aangenomen. Ze laten een propagandafilm zien van het Capitoool over de rede voor de Hongerspelen. Primrose wordt getrokken als vrouwelijke deelnemer aan de Hongerspelen, maar Katniss geeft zich op als vrijwilliger om dit te voorkomen en neemt Prim's plek in. District 12 saluëert haar met het teken van respect door drie vingers in de lucht te steken. Peeta Mellark wordt als mannelijke kandidaat gekozen. Katniss denkt terug aan het moment in de regen bij Peeta's bakkerij wanneer ze handen schudden met elkaar. De kandidaten worden naar binnen gebracht.
10. Katniss neemt afscheid van Prim en haar moeder. Prim geeft de speld terug aan Katniss. Katniss beveelt haar moeder om Prim niet nog een keer in de steek te laten zoals ze deed toen hun vader overleed. Ook Gale neemt afscheid van Katniss.

C. Trein

11. Katniss en Peeta worden met een auto naar de trein gebracht naast een kletsende Effie. Katniss is onder de indruk van de luxe in de trein.
12. Effie gaat op zoek naar Haymitch Abernathy, de mentor van Katniss en Peeta en een oud winnaar van de Hongerspelen. Katniss negeert de vragen van Peeta en denkt nogmaals terug aan het moment bij de bakkerij van Peeta's familie. Daar wordt Peeta naar buiten geduwd met verbrande broden in zijn hand. Hij werpt een brood naar de varkens. Katniss kijkt naar hem vanuit de regen. In de trein komt Haymitch dronken de wagon in lopen en is niet behulpzaam met Peeta's vragen. Peeta gaat achter hem aan zodra Haymitch de wagon uitloopt.
13. Katniss kijkt op de televisie naar een uitzending waarop een oude Hongerspelen terug wordt gehaald en wordt becommentarieerd door Caesar Flickerman en Claudius Templesmith.
14. Haymitch en Peeta zitten aan het ontbijt een strategie te bespreken. Haymitch zegt dat sponsors kunnen helpen wanneer je in nood bent in de arena, maar dan moeten mensen je wel aardig vinden. Het Capitoool komt in zicht en Peeta zwaait naar de fans die zich hebben verzameld op het platform.

D. Capitoool

15. Seneca Crane wordt nogmaals geïnterviewd en praat over de vrijwilliger van District 12, Katniss Everdeen.
16. Katniss wordt schoongemaakt en ontmoet haar stylist Cinna. Cinna wil proberen om sponsors voor haar te winnen door een onvergetelijke impressie te maken.
17. Tijdens de Tributenparade worden de tributen onthuld aan het publiek in kostuums. Caesar en Claudius becommentariëren de Parade. De kostuums van Peeta en Katniss staan in vuur en vlam en het publiek is onder de indruk van hen. Crane overziet de Parade, die ook wordt uitgezonden, en vertelt President Snow dat het zijn beurt is. Snow maakt een speech.

18. Na de Parade praat het team van District 12 na. De mannelijke deelnemer van District 2, Cato, kijkt Katniss vijandig aan. Het team gaat naar het penthouse, waar zij zullen verblijven tot de start van de Hongerspelen.
19. Katniss is in haar kamer in het penthouse. Met een afstandsbediening kan ze verschillende districten zien, ook die van haar. Al snel zet ze het weer uit.
20. In het Trainingscentrum kunnen de tributen zich klaarstomen voor de arena, terwijl Seneca en de rest van de jury hen in de gaten houden. Verschillende tributen proberen overlevingsvaardigheden en oefenen met vechten. Katniss ziet dat Rue, het meisje uit district 11, een mes heeft gestolen van Cato.
21. Terug in het penthouse zit het team van District 12 aan de eettafel. Katniss en Peeta hemelen elkaars krachten op. Peeta stormt weg van de tafel. Katniss blikt terug naar het moment bij de bakkerij en we komen er achter dat Peeta haar brood toewierp dat hij expres had verbrand.
22. Katniss probeert onopvallend te blijven bij het Trainingscentrum. Ze haalt Peeta over om zijn kracht te laten zien zodat de “Careers”, de tributen uit district 1, 2 en 4, hem niet als een makkelijke prooi zullen zien in de arena.
23. Peeta laat Katniss zien dat hij goed is in camouflage. Hij wijst op het meisje Rue dat Katniss op de voet volgt.
24. De voorlopige populariteitscijfers voor de sponsors zijn in beeld. Haymitch zit vlakbij het scherm en kijkt naar een familie uit het Capitoool.
25. Haymitch legt uit dat Katniss en Peeta individueel zullen worden beoordeeld door de Gamemakers op basis van hun vaardigheden.
26. Zodra Katniss aan de beurt is om beoordeeld te worden, hebben de Gamemakers geen aandacht voor haar. Om hun aandacht te trekken schiet ze op een appel in de mond van een geroosterd varken die op dat moment naar hen toe wordt gebracht.
27. Effie vindt het niet kunnen wat Katniss deed, maar Haymitch wel. Peeta krijgt een 8 als score van de Gamemakers. Katniss krijgt een 11 van de 12 punten.
28. President Snow spreekt met Seneca en is het niet eens met de score die Katniss kreeg.
29. Katniss krijgt tijdens het eten te horen dat Peeta alleen getraind wil worden vanaf dat moment.
30. De kandidaten worden één voor één geïnterviewd door Caesar Flickerman. Wanneer Katniss wordt geïntroduceerd klinkt het applaus gedempt en ze hoort niet welke vraag Caesar stelt. Hij stelt hem nogmaals en dit keer hoort Katniss hem wel. Het publiek is onder de indruk van de vlammen tijdens de Parade en ook nu heeft Cinna een jurk ontworpen die vlammen heeft wanneer Katniss ronddraait. Ze bekijken ook het interview van Peeta, waarin hij zijn verliefdheid op Katniss onthult. Katniss is woedend, maar het was een goede zet om sponsors voor haar te winnen.
31. Katniss kan niet slapen en vindt Peeta op het balkon. Ze kijken uit over het Capitoool. Peeta zegt dat hij niet veranderd wil worden door de Hongerspelen.
32. Haymitch brengt Katniss naar de hovercraft die haar naar de arena zal brengen en geeft haar laatste adviezen. In de hovercraft krijgen de tributen een chip die de positie van de tributen in de arena kunnen volgen. Deze worden zichtbaar in de Gamemakers Control Room zodra ze worden geactiveerd.

E. Arena

33. Bij de arena krijgt Katniss haar tenue aan van Cinna. Hij heeft de spotgaai-speld verstoppt in haar jas. Ze nemen afscheid wanneer Katniss in de buislift moet plaatsnemen. De lift brengt haar omhoog in de arena. Nadat ze aan het licht gewend is, ziet ze een boog bij de Hoorn des Overvloed, waar naast wapens ook andere levensmiddelen liggen. In de Control Room, de bestuurskamer van de Gamemakers, wordt afgeteld. Het publiek in het Capitoool juicht, maar in District 12 is het stil. Gale kijkt niet naar het scherm. De klok telt af in de arena. Katniss werpt een blik op Peeta en hij schudt met zijn hoofd 'nee' als hij Katniss naar de boog ziet kijken. De klok slaat op nul en alle tributen rennen van hun verhoging af. Katniss weet een rugtas te bemachtigen en rent het bos in. Hier botst ze op tegen Foxface, een van de tributen, maar ze rennen beiden weg. De gesneuvelden worden gefilmd.
34. Katniss vindt een rustige plek waar ze de inhoud van haar rugtas bekijkt. De kanonnen gaan af, deze geven aan dat een tribuut dood is. Dit wordt toegelicht door Caesar. Katniss telt de doden aan de hand van de kanonslagen.
35. Katniss gaat op zoek naar water en eten. Ze klimt in een boom om hier te slapen. Ze hoort gezoem en kijkt in een verborgen camera van de Gamemakers. In de Control Room wordt de nachtelijke dodentelling geprojecteerd. Katniss ziet de projectie in de arena, die de doden weergeeft van die dag.
36. Katniss wordt wakker en ziet in de verte in het donker een vuurtje. Dan hoort ze een gil en een kanonslag volgt. Caesar en Claudius becommentariëren de gebeurtenissen in de arena. Ze constateren 13 doden in de eerste acht uur en zien een alliantie die wordt gevormd. Katniss komt hier ook achter en ziet dat Peeta zich heeft aangesloten bij de Careers. Ze zijn op zoek naar Katniss.
37. Katniss is op weg naar een van de uiterste punten van de arena en dus ook weg van de andere tributen.
38. De Gamemakers zorgen er door middel van vuurballen voordat Katniss terugkeert. Onderweg verbrand ze haar been. Katniss zoekt verkoeling in een meer, waar de Careers en Peeta haar spotten. Ze rent weg van hen en klimt een boom in waar de anderen niet bij kunnen komen. Peeta stelt voor dat ze wachten tot Katniss uit de boom moet komen voor eten. Haymitch ziet hoeveel pijn de brandwond doet en gaat op zoek naar sponsors.
39. Katniss krijgt voor haar been een medicijn van Haymitch met een briefje erbij die haar uitlegt wat ze moet doen.
40. De Careers en Peeta liggen te slapen bij de boom waar Katniss in zit. Haar wond is genezen. Rue, het meisje uit District 11, die in een andere boom zit, wijst Katniss op een nest van tracker-jackers en gebaard dat ze de boomstam door moet snijden om hem op de Careers te laten vallen. Tracker-jackers, legt Caesar uit, zijn wespen met een gif die hallucinaties en zelfs dood kunnen veroorzaken. Katniss doet wat Rue zegt, maar niet zonder zelf een aantal keer gestoken te worden. De Careers vluchten weg en Katniss klimt en valt uit de boom. Glimmer, het meisje uit District 1, overlijdt door de steken. Katniss pakt haar pijl en boog. Peeta zegt dat Katniss weg moet rennen. Katniss hallucineert en valt dan flauw.

41. In haar bewusteloosheid droomt ze dat haar vader weer overlijdt in een mijnexplosie en haar huis wordt verwoest.
42. Katniss ontdekt als ze wakker wordt dat Rue voor haar wonden heeft gezorgd en ze worden bondgenoten.
43. Katniss deelt haar eten met Rue. Rue zegt dat Peeta bij de rivier is en vertelt dat de spullen van de Careers in één grote stapel bij hun kamp ligt.
44. Katniss en Rue maken een plan om de spullen te vernietigen. Rue maakt een vuur zodat de Careers worden weggelokt van hun kamp, terwijl Katniss de spullen gaat vernietigen. Katniss en Rue nemen afscheid van elkaar. Ze spreken een teken af om te communiceren dat alles goed gaat door middel van het gefluit van spotgaaien. Dit zijn vogels die gezang of gefluit kopiëren.
45. Katniss zit aan de rand van het bos bij de spullen. Foxface pakt ook haar kans en steelt spullen zonder de landmijnen die er liggen af te laten gaan. Katniss schiet op een netje appels om de landmijnen af te laten gaan en vernietigt zo de spullen. Zelf wordt ze ook omvergeblazen door de knal.
46. Katniss zoekt Rue, maar hoort het afgesproken signaal niet terug. Ze hoort Rue schreeuwen en redt haar uit een net, maar Marvel, de jongen uit District 1, gooit een speer die Rue dodelijk verwondt. Katniss vermoordt Marvel met een pijl. Katniss zingt de “Valley song” voor Rue wanneer ze overlijdt.
47. Katniss verzamelt bloemen en legt ze om Rue heen. Ze kijkt in de camera en salueert met drie vingers. De mensen in district 11 salueren terug naar het scherm waar Katniss op te zien is. Er breken rellen uit in het district, maar deze worden tegengehouden door Peacekeepers, bewakers uit het Capitool. Ook Seneca krijgt dit nieuws te horen.
48. Haymitch probeert Seneca over te halen om de kijkers de prille liefde tussen Katniss in Peeta in de arena te laten aanmoedigen.
49. Seneca praat met President Snow. Snow waarschuwt Seneca.
50. Er wordt aangekondigd dat er in plaats van één, twee winnaars kunnen zijn als ze uit hetzelfde district komen. Dus Katniss gaat op zoek naar Peeta en vindt hem gecamoufleerd bij het water. Peeta heeft een diepe wond in zijn been.
51. Ze zoeken hun toevlucht in een grot. Katniss zegt tegen Peeta dat ze hem niet achter zal laten. Gale kijkt toe vanuit District 12.
52. Ze krijgen soep. Haymitch heeft deze keer ook een briefje gestuurd en moedigt Katniss aan om erg verliefd te spelen.
53. Er wordt omgeroepen dat er een “Feast” is bij de Hoorn des Overvloed, waar ze waarschijnlijk een medicijn hebben voor Peeta’s gewonde been. Katniss kust hem om te laten zien dat ze om hem geeft en daarom haar leven wil riskeren om een medicijn te halen, maar Peeta laat haar niet gaan.
54. Katniss gaat toch naar de Hoorn des Overvloed voor het medicijn terwijl Peeta slaapt. Foxface komt vanuit de Hoorn om haar tas te pakken. Vervolgens rent Katniss naar de Hoorn om haar tas met het medicijn te pakken, maar Clove uit district 2 nagelt haar op de grond. Ze vechten en Clove bespot Katniss over het feit dat ze Rue niet uit hun klauwen kon redden. Thresh uit district 11 hoort dit en dood Clove voor wat ze met Rue hadden gedaan. Hiermee redt hij Katniss.

55. Katniss smeert het medicijn op Peeta's wond, Peeta behandelt ook Katniss' wonden die ze had opgelopen door Clove.
56. Hun wonden zijn genezen.
57. Katniss en Peeta gaan op pad om te jagen. Wanneer Katniss een kanon hoort afgaan is ze bang dat Peeta gewond is, maar het blijkt Foxface te zijn die dodelijke bessen genaamd Nightlock heeft gegeten die Peeta per ongeluk had verzameld. Katniss bewaart de bessen.
58. De arena wordt donker. De Gamemakers sturen moordlustige honden op de tributen af die ervoor zorgen dat Thresh overlijdt en Katniss en Peeta naar de Hoorn des Overvloed vluchten. Bij de Hoorn worden ze opgewacht door Cato, die met hen in gevecht gaat en Peeta bij zijn nek grijpt. Katniss schiet Cato in zijn hand zodat hij Peeta loslaat en duwt Cato van de Hoorn. Cato wordt vervolgens verzwolgen door de honden. Katniss schiet nogmaals een pijl op hem en Cato's kanon klinkt. Het wordt licht. Er wordt omgeroepen dat de regel die twee winnaars toelaat, wordt teruggedraaid naar één winnaar. Katniss stelt voor dat ze beiden Nightlock innemen. Op het laatste moment stoppen de spelmakers Katniss en Peeta en winnen ze allebei de Hongerspelen.

F. Capitool

59. Haymitch vertelt Katniss dat ze het in het Capitool niet zullen waarderen dat er twee winnaars zijn.
60. Seneca wordt in een kamer opgesloten met alleen Nightlock.
61. Caesar interviewt Katniss en Peeta. Katniss moet de hopeloze verliefde spelen op advies van Haymitch.
62. President Snow feliciteert Katniss.

G. Trein

63. Katniss en Peeta zijn op de trein terug naar hun district. Katniss wil de hele Spelen vergeten, maar Peeta niet.

H. District 12

64. Ze worden onthaald door hun district en familie. President Snow kijkt toe via de uitzending in de Control Room.

Toelichting analyseprotocol

In het analyseprotocol van segment 2, 3 en 40 geeft het onderdeel plot een korte beschrijving van de narratieve gebeurtenissen zoals zij in de film voorkomen. Voor het onderdeel cinematografie is gebruik gemaakt van de concepten uit *Film Art* van Bordwell, Thompson en Smith.¹ Zij bieden een concreet onderscheidt tussen verschillende vormen van zowel camera-afstand als -beweging. Ter aanvulling op hun theorie en om meer in detail te treden op het gebied van audio, zijn de definities van Chion uit *Audio-Vision* gebruikt in het onderdeel geluid.² Voor het onderscheidt in narrative agents en focalization is *Narrative Comprehension and Film* van Branigan geraadpleegd.³

¹ Bordwell, Thompson en Smith, *Film Art*, 187-199.

² Chion, *Audio Vision*, 73-91.

³ Branigan, *Narrative Comprehension*, 100-107.

Segment 2 & 3

Shotnummer	Tijdscode	Dialog	Plot	Cinematografie <i>Camera Distance & Beweging (Static/ Moving)</i>	Geluid <i>Diegetic/ Non-diegetic & Point of Audition (External/ Objective internal/ Subjective internal)</i>	Gemotiveerd door <i>Narrator/ Character/ Focaliser</i>	Type focalisatie <i>Externally focalized shot / internally focalized shot (surface/ depth)</i>
1	00:01:04	Seneca: "I think it's our tradition, it comes out of a particularly painful part of our history. But it's been the way we've been able to heal."	Seneca Crane, de hoofd-Spelmaker van de 74ste Hongerspelen, wordt geïnterviewd door Caesar Flickerman over de Hongerspelen.	Medium shot Static	- Dialoog (echo) Diegetic External	Narrator	-
2	00:01:10	Seneca: "At first it was a reminder of the rebellion."	Seneca legt uit wat de Hongerspelen betekenen voor Panem.	Medium shot Static	- Dialoog (echo) Diegetic External	Narrator	-
3	00:01:12	"It was a price the districts had to pay."	Seneca legt uit wat de Hongerspelen betekenen voor Panem. Caesar knikt.	Medium close-up Static	- Dialoog (echo) Diegetic External	Narrator	-
4	00:01:16	"But I think it has grown from that. I think it's something that knits us all together."	Seneca zegt dat de Hongerspelen hen allen verbindt.	Medium close-up Static	- Dialoog & Applaus Diegetic External	Narrator	-
5	00:01:22	Caesar: "This is your third year as Gamemaker."	Caesar vraagt aan Seneca wat zijn persoonlijke toevoeging zal zijn als Spelmaker.	Medium close-up Static	- Dialoog (echo) Diegetic External	Narrator	-
6	00:01:25	"What defines your personal signature?"	Caesar vraagt aan Seneca wat zijn persoonlijke toevoeging zal zijn als Spelmaker.	Medium close-up Static	- Dialoog (echo) Diegetic External	Narrator	-
<i>Segment 3</i>							
7	00:01:31	Prim: "No! No!" Katniss: "Shhh."	District 12. Er klinkt een schreeuw.	Extreme long shot Static	- Gil Diegetic External	Narrator	-
8	00:01:36	Katniss: "It's okay. It's okay. You were just dreaming."	Katniss Everdeen kalmeert haar zusje nadat ze wakker schrok van een nachtmerrie.	Close-up Handheld	- Dialoog Diegetic External	Character	-
9	00:01:40	Prim: "It was me."	Katniss aait over Prim's hoofd. Prim legt uit dat ze droomde dat zij moest deelnemen aan de Hongerspelen.	Close-up Handheld	- Dialoog Diegetic External	Character	-
10	00:01:45	Katniss: "I know. I know but it's not."	Katniss kalmeert Prim.	Medium close-up Handheld	- Dialoog Diegetic External	Character	-
11	00:01:48	"It's your first year Prim. Your name is only in there once. They're not gonna pick you."	Katniss kalmeert Prim.	Medium close-up Handheld	- Dialoog Diegetic External	Character	-
12	00:01:53	"Try to go to sleep." Prim: "I can't." Katniss: "Just try."	Katniss kalmeert Prim.	Close-up Handheld	- Dialoog Diegetic External	Character	-
13	00:02:00	Katniss: "Just try."	Prim fluistert in Katniss' oor.	Close-up Handheld	- Dialoog Diegetic External	Character	-
14	00:02:05	Katniss: "Mhmh."	Katniss knikt.	Medium close-up Handheld	—	Character	-
15	00:02:08	"Deep in the meadow"	Prim gaat in bed liggen en Katniss zingt de Valley song voor haar.	Medium close-up Handheld	- Zang Diegetic External	Character	-
16	00:02:15	"Under the willow."	Katniss zingt.	Medium close-up Handheld	- Zang Diegetic External	Character	-
17	00:02:20	Prim & Katniss: "A bed of grass"	Katniss zingt en Prim zingt met haar mee.	Medium close-up Handheld	- Zang Diegetic External	Character	-
18	00:02:25	"A soft green pillow" Katniss: "You remember that song? Okay."	Katniss en Prim zingen.	Medium close-up Handheld	- Zang Diegetic External	Character	-
19	00:02:33	"Finish it. I gotta go." Prim: "Where?"	Katniss geeft een kus op Prim's voorhoofd en zegt dat ze moet gaan. Prim vraagt waarheen.	Medium close-up Handheld	- Dialoog Diegetic External	Character	-
20	00:02:36	Katniss: "I just got to go, but I'll be back. I love you."	Katniss zegt dat ze moet gaan en snel terug zal zijn.	Medium close-up Handheld	- Dialoog Diegetic External	Character	-

Segment 40

Shotnummer	Tijdcode	Dialogo	Plot	Cinematografie <i>Camera Distance & Beweging (Static/Moving)</i>	Geluid <i>Diegetic/ Non-diegetic & Point of Audition (External/Objective internal/ Subjective internal)</i>	Gemotiveerd door <i>Narrator/ Character/ Focaliser</i>	Type focalisatie <i>Externally focalized shot (surface/depth) / internally focalized shot (surface/depth)</i>
1	01:23:57	-	Peeta en Marvel liggen te slapen.	Medium shot -> Medium close-up Handheld	- Vogels Diegetic, External - Muziek Nondiegetic	Narrator	-
2	01:24:05	-	Clove slaapt met een hand aan haar mes.	Medium shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Narrator	-
3	01:24:11	-	Glimmer schrikt kort wakker en kijkt om zich heen.	Medium close-up Handheld	- Vogels & ademhaling Diegetic, External	Narrator	-
4	01:24:17	-	Ze gaat daarna weer liggen.	Medium shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Narrator	-
5	01:24:19	-	Katniss slaapt.	Medium long shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Narrator	-
6	01:24:22	-	Katniss wordt wakker en kijkt naar de brandwond op haar been.	Medium long shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
7	01:24:30	-	De wond is genezen.	Medium close-up Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
8	01:24:32	Onbekend: "Psst."	Katniss kijkt op als ze iemand 'psst' hoort zeggen.	Medium shot Handheld	- Vogels & stem Diegetic External	Character	-
9	01:24:39	Rue: "Psst."	Rue zit hoog in een boom naast die van Katniss.	Long shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Focaliser	Internal focalization (surface)
10	01:24:40	-	Rue kijkt naar Katniss.	Medium shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
11	01:24:42	-	Katniss kijkt naar Rue.	Medium shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
12	01:24:44	-	Rue wijst naar iets.	Medium shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
13	01:24:46	-	Katniss kijkt waar Rue naar wijst.	Medium shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
14	01:24:48	-	Een wespennest komt in beeld.	Medium long shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Focaliser	Internal focalization (surface)
15	01:24:50	-	Katniss kijkt terug naar Rue.	Medium close-up Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
16	01:24:52	-	Rue wijst naar de tributen die op de grond liggen te slapen.	Long shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Focaliser	Internal focalization (surface)
17	01:24:54	-	Katniss kijkt naar beneden.	Medium shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
18	01:24:56	-	Ze ziet de tributen die op de grond liggen te slapen.	Long shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Focaliser	Internal focalization (surface)
19	01:24:58	-	Katniss kijkt terug naar Rue.	Medium close-up Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
20	01:24:59	-	Rue maakt een snijbeweging met haar handen en wijst nogmaals naar de tributen.	Medium long shot Handheld	- Vogels Diegetic, External	Focaliser	Internal focalization (surface)
21	01:25:03	-	Katniss knikt.	Medium close-up Handheld	- Vogels Diegetic, External	Character	-
22	01:25:04	Caesar: "Claudius, I think those are tracker-jackers, am I wrong?"	Caesar Flickerman merkt op dat het nest van 'tracker-jackers' is.	Medium long shot Zoom in	- Dialoog Diegetic, External - Muziek Nondiegetic	Narrator	-
23	01:25:07	Claudius: "Those things are very lethal..." Caesar: "Hmm, very."	Claudius zegt dat deze wespen dodelijk kunnen zijn.	Medium shot Pan	- Dialoog Diegetic, External - Muziek Nondiegetic	Narrator	-
24	01:25:13	Caesar: "For those of you who don't know, tracker-jackers are genetically engineered wasps, whose venom causes searing pain —"	Caesar legt tegen de camera (aan het publiek) uit dat tracker-jackers genetisch gemanipuleerde wespen zijn die hallucinaties en de dood kunnen veroorzaken.	Medium shot Zoom in	- Dialoog Diegetic, External - Muziek Nondiegetic	Narrator	-
25	01:25:20	Caesar: "—Powerful hallucinations and—"	De tracker-jackers vliegen om en in het nest.	Close-up Handheld	- Dialoog Diegetic, External - Wespen Diegetic, External - Muziek Nondiegetic	Character	-
26	01:25:23	Caesar: "—In extreme cases... Death."	Katniss klimt omhoog.	Medium shot Handheld	- Dialoog Diegetic, External - Muziek Nondiegetic	Character	-
27	01:25:26	-	Katniss klimt omhoog.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic	Character	-
28	01:25:30	-	Katniss klimt omhoog.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic	Character	-
29	01:25:33	-	Katniss klimt omhoog.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic	Character	-

Shotnummer	Tijdscode	Dialogo	Plot	Cinematografie <i>Camera Distance & Beweging (Static/ Moving)</i>	Geluid <i>Diegetic/ Non-diegetic & Point of Audition (External/ Objective internal/ Subjective internal)</i>	Gemotiveerd door <i>Narrator/ Character/ Focaliser</i>	Type focalisatie <i>Externally focalized shot (surface/depth) / internally focalized shot (surface/depth)</i>
30	01:25:37	-	Katniss klimt omhoog.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
31	01:25:42	-	Katniss is bij het nest.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
32	01:25:50	-	De tributen liggen nog te slapen.	Long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic - Vogels Diegetic External	Narrator	-
33	01:25:52	-	Katniss pakt haar mes en begint de tak waar het nest aan vast zit af te zagen.	Close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
34	01:26:03	-	Katniss zaagt de tak door.	Medium shot Static	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
35	01:26:06	-	Katniss zaagt de tak door.	Close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
36	01:26:08	-	Katniss zaagt de tak door.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
37	01:26:11	-	Katniss zaagt de tak door en kijkt naar beneden.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
38	01:26:13	-	De tributen liggen nog te slapen.	Long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Focaliser	Internal focalization (surface)
39	01:26:16	-	Katniss zaagt de tak door.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
40	01:26:19	-	Tijdens het zagen zwermen een aantal wespen om haar heen.	Close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
41	01:26:22	-	Katniss probeert de wespen weg te slaan.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
42	01:26:24	Katniss: "Ah!"	Ze wordt gestoken door een wesp.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
43	01:26:25	-	Cato en Glimmer zijn aan het slapen.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic	Character	-
44	01:26:27	-	Katniss gaat door met zagen.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
45	01:26:31	-	Glimmer beweegt in haar slaap.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
46	01:26:33	-	De tributen liggen te slapen.	Long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
47	01:26:34	-	Katniss zaagt de tak door.	Medium shot Static	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
48	01:26:37	-	Katniss wordt weer gestoken.	Close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
49	01:26:40	-	Clove slaapt.	Medium close-up Static	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
50	01:26:41	-	Katniss zaagt.	Close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-

Shotnummer	Tijdscode	Dialogo	Plot	Cinematografie <i>Camera Distance & Beweging (Static/ Moving)</i>	Geluid <i>Diegetic/ Non-diegetic & Point of Audition (External/ Objective internal/ Subjective internal)</i>	Gemotiveerd door <i>Narrator/ Character/ Focaliser</i>	Type focalisatie <i>Externally focalized shot (surface/depth) / internally focalized shot (surface/depth)</i>
51	01:26:43	-	Katniss wordt weer gestoken.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
52	01:26:44	-	Het mes van Cato.	Close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
53	01:26:44	-	Katniss wordt gestoken en de steken doen haar pijn. Toch gaat ze door met zagen.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
54	01:26:46	-	Marvel is aan het slapen.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
55	01:26:46	-	Katniss zaagt en kijkt kort naar beneden.	Close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
56	01:26:47	-	Peeta slaapt.	Medium shot Static	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
57	01:26:47	-	Katniss gaat door met zagen en kijkt kort naar beneden.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
58	01:26:52	-	Katniss zaagt.	Medium shot Static	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
59	01:26:54	-	De tak met het nest valt naar beneden.	Medium long shot Static	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
60	01:26:56	-	De tak met het nest valt naar beneden.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
61	01:26:57	-	De tak met het nest valt naar beneden.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
62	01:26:57	-	De tak met het nest valt naar beneden.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
63	01:26:58	-	De tak met het nest valt naar beneden.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
64	01:27:00	-	Het nest barst open zodra het de grond raakt.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen Diegetic, External	Character	-
65	01:27:01	-	De wespen vliegen uit het nest.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
66	01:27:02	-	De tributen schrikken wakker en rennen weg.	Long shot Tilt	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
67	01:27:03	-	De tributen rennen weg.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
68	01:27:05	-	De tributen rennen weg van de wespen.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
69	01:27:06	-	De tributen rennen weg van de wespen en Glimmer valt neer.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
70	01:27:07	-	De tributen rennen weg van de wespen en Glimmer valt neer.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-

Shotnummer	Tijdcode	Dialogoog	Plot	Cinematografie <i>Camera Distance & Beweging (Static/Moving)</i>	Geluid <i>Diegetic/ Nondiegetic & Point of Audition (External/Objective internal/ Subjective internal)</i>	Gemotiveerd door <i>Narrator/ Character/ Focaliser</i>	Type focalisatie <i>Externally focalized shot (surface/depth) / internally focalized shot (surface/depth)</i>
71	01:27:08	-	Cato, Clove en Marvel rennen weg.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
72	01:27:09	-	Cato, Clove en Marvel rennen weg.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
73	01:27:11	-	Glimmer probeert weg te komen.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
74	01:27:12	-	Glimmer probeert weg te komen en grijpt naar haar boog.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
75	01:27:14	-	Glimmer probeert weg te komen en staat op.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
76	01:27:16	-	Glimmer probeert weg te komen.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
77	01:27:16	-	Katniss klimt uit de boom.	Long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw (zacht) Diegetic, External	Character	-
78	01:27:19	-	Katniss klimt uit de boom.	Medium shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw (zacht) Diegetic, External	Character	-
79	01:27:20	-	Glimmer slaat om zich heen om weg te komen van de wespen die om haar heen zwermen.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
80	01:27:21	-	Katniss klimt uit de boom.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw (zacht) Diegetic, External	Character	-
81	01:27:21	-	Glimmer valt op de grond met de wespen om zich heen zwermend.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw Diegetic, External	Character	-
82	01:27:24	-	Katniss klimt uit de boom.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw (zacht) Diegetic, External	Character	-
83	01:27:25	-	Haar voet glipt weg.	Close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw (zacht) Diegetic, External	Character	-
84	01:27:25	-	Katniss valt uit de boom.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw (zacht) Diegetic, External	Character	-
85	01:27:25	-	Katniss valt.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw (zacht) Diegetic, External	Character	-
86	01:27:26	-	Katniss valt.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic -Wespen & geschreeuw (zacht) Diegetic, External	Character	-
87	01:27:27	-	Katniss komt hard neer op de grond.	Medium shot Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (surface)
88	01:27:28	-	Katniss komt hard neer op de grond.	Medium shot Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (surface)

Shotnummer	Tijdscode	Dialogoog	Plot	Cinematografie <i>Camera Distance & Beweging (Static/ Moving)</i>	Geluid <i>Diegetic/ Non-diegetic & Point of Audition (External/ Objective internal/ Subjective internal)</i>	Gemotiveerd door <i>Narrator/ Character/ Focaliser</i>	Type focalisatie <i>Externally focalized shot (surface/depth) / internally focalized shot (surface/depth)</i>
89	01:27:28	-	Katniss kijkt om zich heen.	Medium close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	Internal focalization (surface)
90	01:27:30	-	Katniss staat duizelig op.	Medium close-up Handheld	- Ademhaling (echo) Diegetic, Objective internal - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (depth)
91	01:27:35	-	Katniss is duizelig en lijkt te gaan hallucineren.	Medium long shot Handheld + sway	- Geluidseffect Diegetic, Objective internal - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	Internal focalization (depth)
92	01:27:38	-	Katniss rent en probeert haar visie normaal te krijgen.	Medium shot Handheld + stokkend	- Ademhaling Diegetic, Objective internal - Geluidseffect Diegetic, Objective internal - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (depth)
93	01:27:41	-	Ze komt hard tegen een boom aan.	Medium close-up Handheld	- Ademhaling Diegetic, Objective internal - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (surface)
94	01:27:42	-	Katniss ziet Glimmer liggen.	Medium close-up Handheld	- Ademhaling Diegetic, Objective internal - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (surface)
95	01:27:45	-	Katniss loopt naar Glimmer toe.	Medium close-up Handheld + stokkend	- Geluidseffect Diegetic, Objective internal - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (depth)
96	01:27:46	-	In haar blikveld lijkt Katniss verder weg dan ze is.	Long shot Handheld + sway	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	Internal focalization (depth)
97	01:27:48	-	Katniss loopt naar Glimmer toe.	Close-up Handheld + stokkend	- Geluidseffect Diegetic, Objective internal - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (depth)
98	01:27:50	-	Katniss knielt bij Glimmer neer, Glimmer zit onder de steken van de wespen.	Medium shot Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (surface)
99	01:27:52	-	Ze kijkt naar Glimmer en haar gebulte hoofd.	Medium close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (surface)
100	01:27:54	-	Katniss kijkt naar Glimmer en de pijlen en boog die ze vast heeft. Haar blikveld is wazig.	Close-up Handheld + stokkend	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	Internal focalization (depth)
101	01:27:59	-	Katniss kijkt naar de boog in Glimmer's hand.	Medium close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (depth)
102	01:28:01	-	Katniss kijkt naar de boog in Glimmer's hand.	Close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	Internal focalization (depth)
103	01:28:03	-	Katniss pakt de boog vast.	Medium close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (depth)
104	01:28:05	-	Ze wurmt de boog uit Glimmer's hand.	Close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (depth)
105	01:28:07	-	Ze wurmt de boog uit Glimmer's hand.	Close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (depth)
106	01:28:11	-	Katniss kijkt naar de boog.	Medium close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (depth)

Shotnummer	Tijdscode	Dialogo	Plot	Cinematografie <i>Camera Distance & Beweging (Static/ Moving)</i>	Geluid <i>Diegetic/ Non-diegetic & Point of Audition (External/ Objective internal/ Subjective internal)</i>	Gemotiveerd door <i>Narrator/ Character/ Focaliser</i>	Type focalisatie <i>Externally focalized shot (surface/depth) / internally focalized shot (surface/depth)</i>
107	01:28:13	-	Ze pakt ook de pijlen van Glimmer.	Close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (depth)
108	01:28:14	-	Katniss pakt de pijlen.	Medium close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (depth)
109	01:28:17	-	Katniss grijpt naar de pijlen, haar hand lijkt te stikken.	Close-up Handheld + stikkend	- Muziek (gedempt) Nondiegetic - Geluidseffect Diegetic, Objective internal - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (depth)
110	01:28:23	Peeta: "Run! Run!"	Katniss kijkt op als ze iemand 'Run' hoort roepen.	Close-up Handheld + stikkend	- Dialoog (gedempt + echo) Diegetic, External* - Geluidseffect Diegetic, Objective internal - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (depth)
111	01:28:28	Peeta: "Run! Katniss!"	Drie Peeta's komen op haar af rennen en vormen daarna één Peeta.	Medium long shot Handheld	- Dialoog (gedempt + echo) Diegetic, External* - Geluidseffect Diegetic, Objective internal - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	Internal focalization (depth)
112	01:28:31	Peeta: "Go!"	Katniss kijkt hem aan alsof ze niet weet of hij het echt is.	Close-up Handheld	- Dialoog (gedempt + echo) Diegetic, External* - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (surface)* <small>*Hierbij is ervan uitgegaan dat Katniss Peeta niet hallucineerde</small>
113	01:28:32	Peeta: "Get out of here! Go! What are you doing? Go!"	Peeta schreeuwt tegen Katniss dat ze weg moet rennen.	Close-up Handheld	- Dialoog (gedempt + echo) Diegetic, External* - Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	Internal focalization (depth)
114	01:28:36	-	Katniss kijkt hem aan.	Close-up Handheld	- Muziek (gedempt) Nondiegetic	Focaliser	External focalization (surface)
115	01:28:37	-	Katniss rent weg.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (surface)
116	01:28:39	-	Katniss rent weg.	Close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (surface)
117	01:28:40	-	Katniss staat stil met haar hand tegen een boom. Een bult van de wespen is er op te zien.	Medium close-up Handheld + sway	- Muziek Nondiegetic - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (depth)
118	01:28:44	-	Katniss loopt verder.	Medium close-up Handheld + stikkend	- Muziek Nondiegetic - Geluidseffect Diegetic, Objective internal - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (depth)
119	01:28:47	Caesar: "Not only is it lethal, the venom of a tracker-jacker—"	Caesar Flickerman loopt door het bos en herhaalt wat hij zei in de uitzending over de tracker-jackers.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic - Dialoog Diegetic, subjective internal	Focaliser?	External focalization (depth)?
120	01:28:51	"—sting—"	Katniss loopt verder.	Medium close-up Handheld + stikkend	- Muziek Nondiegetic - Dialoog Diegetic, subjective internal - Geluidseffect Diegetic, Objective internal	Focaliser	External focalization (depth)

Shotnummer	Tijdscode	Dialog	Plot	Cinematografie <i>Camera Distance & Beweging (Static/Moving)</i>	Geluid <i>Diegetic/ Non-diegetic & Point of Audition (External/Objective internal/ Subjective internal)</i>	Gemotiveerd door <i>Narrator/ Character/ Focaliser</i>	Type focalisatie <i>Externally focalized shot (surface/depth) / internally focalized shot (surface/depth)</i>
121	01:28:53	"...can produce powerful hallucinations."	Caesar stop met lopen en glimlacht.	Medium long shot Handheld	- Muziek Nondiegetic - Dialoog Diegetic, subjective internal	Focaliser?	External focalization (depth)?
122	01:28:55	-	Katniss blikveld schommelt.	Medium shot Handheld + sway	- Muziek Nondiegetic - Echo Diegetic, subjective internal	Focaliser	Internal focalization (depth)
123	01:28:57	-	Katniss valt neer.	Medium close-up Handheld	- Muziek Nondiegetic - Ademhaling Diegetic, objective internal	Focaliser	External focalization (surface)
124	01:28:58	-	Katniss valt flauw.	-	- Muziek Nondiegetic	Focaliser	Internal focalization (surface)