

RADBOD UNIVERSITEIT NIJMEGEN

Biseksuele vampiers in hedendaagse horror

Bachelorwerkstuk

Wesley Tilleman

15-6-2016



Dit bachelorwerkstuk zet uiteen hoe in het hedendaagse visuele televisiehorrorgenre de biseksuele vrouwelijke vampier zich verhoudt tot de representatie van de biseksuele vrouw in de klassieke vampierfilm. Centraal staan twee fragmenten uit *American Horror Story: Hotel* (2015) en de nadruk ligt hierbij op de gebruikte kostumering en cameravoering.

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Hoofdstuk 1: De biseksuele vampier in klassieke horror	6
1.1 Het klassieke lesbische vampiergenre	6
1.2 Het homoseksuele monster	10
1.3 Kostumering en voyeurisme	11
Hoofdstuk 2: Kostumering van de biseksuele vampier in <i>AHS:H</i>	13
2.1 Kleding van Ramona en Elisabeth	13
2.2 Kleding, identiteit en seksualiteit	15
2.3 Het uiterlijk van de hedendaagse biseksuele vampier	18
Hoofdstuk 3: Cameravoering en voyeurisme in <i>AHS:H</i>	19
3.1 Ramona, Elisabeth en de camera	19
3.2 De camera en voyeurisme	20
3.3 De cameravoering van de hedendaagse biseksuele vrouwelijke vampier	23
Conclusie	25
Bibliografie	28
Bijlage 1: Context van de fragmenten	30
Bijlage 2: Schema's kostumering	31
Bijlage 3: Schema's cameravoering	36

Inleiding

In dit bachelorwerkstuk staat de representatie van biseksuele vampiers in de Amerikaanse televisieserie *American Horror Story: Hotel* centraal, met daarbij de nadruk op kostumering en cameravoering. Vampiers in dit bachelorwerkstuk zijn personages die bloed drinken van een ander personage. Dit is in lijn met analyses en publicaties van auteurs zoals Andrea Weiss en Debra L. Merskin, waarop ik later terugkom. Niet alle standaard kenmerken van een vampier, zoals knoflook, afwezigheid van spiegelweerskaatsing en onverdraagzaamheid voor de zon, hoeven dus aanwezig te zijn wanneer ik een personage als vampier bestempel. Dit bachelorwerkstuk borduurt voort op een discussie die rond de jaren 1970 in de belangstelling stond: de representatie van *queer* karakters in het horrorgenre. In de horrorfilms van deze tijd werden homo- en biseksuele vrouwelijke karakters regelmatig weergegeven als vampiers en dit bachelorwerkstuk geeft een update over de manier van representatie van de vrouwelijke biseksuele vampier in het hedendaagse horrorgenre. De hoofdvraag van dit onderzoek is: ‘Hoe verhoudt de representatie van de twee vrouwelijke biseksuele vampiers in *American Horror Story: Hotel* zich tot de representatie van biseksuele vrouwen in de klassieke vampierfilm?’

Het vijfde seizoen van de Amerikaanse anthologieserie *American Horror Story* liep van 7 oktober 2015 tot 13 januari 2016 en werd uitgezonden op FX Networks. Door de beperkte ruimte zal ik in dit onderzoek slechts twee fragmenten gebruiken, waarin zowel de biseksuele gravin Elizabeth (Lady Gaga/Stefani J.A. Germanotta) als de biseksuele Ramona Royale (Angela Bassett) een belangrijke rol spelen. In het hele seizoen van *American Horror Story: Hotel* zijn er slechts drie momenten dat Ramona en Elisabeth een scène delen. De twee langste fragmenten zijn gebruikt in dit onderzoek, omdat deze tevens belangrijk zijn in het narratief van de televisieserie. In het fragment uit aflevering drie ‘Mommy’ vertelt Ramona, aan de hand van flashbacks, over haar oude liefdesrelatie met Elisabeth en de wraakgevoelens die ze nu jegens haar koestert. Het duurt echter tot de elfde aflevering ‘Battle Royale’ dat Ramona in staat is wraak te nemen op haar rivale. Hier gaat het tweede fragment dat centraal staat in dit onderzoek over. Een uitgebreide contextbeschrijving van de geanalyseerde fragmenten is te vinden in bijlage één.

De invalshoek van ‘queer identiteit in vampierfilms’ is al langer object van studie. *Queer theory* is voortgekomen uit academische debatten rondom acties voor acceptatie van homoseksuelen in Amerika en Europa vanaf de jaren 1960. In de sociologie wordt de term

queer gebruikt om een ‘oxymoronic community of difference’ te beschrijven.¹ Voorbeelden hiervan zijn mensen die zich identificeren als homoseksueel, lesbisch, biseksueel, transseksueel en asexueel. Het gaat hierbij dus vooral om mensen die zichzelf niet in de traditionele heteroseksuele traditie kunnen vinden.² De tak van de queer theory in de Amerikaanse en Europese cultuurwetenschap legt de nadruk op de representatie van homo-, bi- en transseksualiteit binnen culturele uitingen.

De specifieke bestudering van de lesbische identiteit in vampierfilms aan de hand van queer theory kwam op in de jaren 1980. In 1992 bracht Andrea Weiss *Vampires and Violets: Lesbians in the Cinema* uit dat een chronologie weergeeft van lesbische seksualiteit in het medium film. Hoewel de publicatie verouderd is, zet de auteur uiteen dat door academische debatten rondom queer representatie in de film het onderzoeksterrein tot stand gekomen is. Een ander basiswerk is het hoofdstuk ‘The Monster and the Homosexual’ van Harry Benshoff uit *Queer Cinema* (2004), waarin hij voornamelijk ingaat op de relatie tussen homoseksualiteit en de horrorfilm. Volgens hem zijn er minstens vier manieren waarop een horrorfilm als homoseksueel, biseksueel of queer gezien kan worden. Ten eerste kunnen karakters uit de film geïdentificeerd worden als homoseksueel of lesbisch. Tevens is er de mogelijkheid dat de regisseur/schrijver/producer van het culturele product openlijk homoseksueel is, waardoor de kijker automatisch wordt geconfronteerd met (onbedoelde) ‘homoseksuele gevoeligheid’. Een andere veelvoorkomende manier waarop een film als queer ervaren kan worden is terug te vinden in de manier waarop het homoseksuele onderwerp in eerste instantie wordt ontweken terwijl op connotatief niveau een sterke niet-heteroseksuele boodschap constateerbaar is. Ten slotte kan de queer ervaring van de film ook verklaard worden doordat de kijker zelf niet-heteroseksueel is.³ In dit bachelorwerkstuk ligt de nadruk op de eerste manier.

Een andere bron is *Media, Minorities and Meaning; a Critical Introduction* (2011) van Debra L. Merskins waarin een heel hoofdstuk gewijd wordt aan de lesbische vampierfilm. Ze beargumenteert op welke manier het homoseksuele vampierfilmgenre zich ontwikkeld heeft en hoe deze films omgaan met dit thema. Merskin stelt dat door de versoepeling van filmregels homoseksualiteit in meerdere mate toegestaan werd in de film. Ze illustreert haar argumentatie met behulp van drie analyses van klassieke vampierfilms waarin homoseksualiteit een impliciete of expliciete rol speelt: *Dracula's Daughter* (1936), *The*

¹ Benshoff, H. (2004) ‘The Monster and the Homosexual’, in: *Queer Cinema; the Film Reader*. Londen: Routledge: 63.

² Benshoff (2004): 63.

³ Benshoff (2004): 66-68.

Vampire Lovers (1970) en *The Hunger* (1983).

Het is van belang onderscheid te maken tussen biseksuele en lesbische karakters. In de academische debatten van de jaren 1970 werd voornamelijk over het verschil tussen heteroseksuele en homoseksuele karakters gesproken en werd er voorbijgegaan aan biseksualiteit. Het artikel van Nicole Richter ‘Bisexual Erasure in ‘Lesbian Vampire’ Film Theory’ uit *Journal of Bisexuality* (2013) levert hier kritiek op en heeft als doel onze discoursen van seksualiteit te compliceren. Zij gaat in op het feit dat biseksualiteit meestal in onze samenleving geconstrueerd wordt als niet aanwezig en dat academici in de discussie rondom ‘lesbische vampiers’ voorbijgegaan zijn aan deze andere vorm van seksualiteit.⁴ Het kritische artikel van Richter is meegenomen tijdens het schrijven van dit onderzoek, waardoor ik veelvuldig verwijs naar biseksualiteit. Desondanks spreken veel bronnen over de ‘lesbische vampier’, waardoor deze twee vormen soms door elkaar heen lijken te lopen. Ik streef naar een strikt onderscheid en kom in de conclusie terug op deze complicering.

In het eerste hoofdstuk van dit bachelorwerkstuk ligt de nadruk op de relatie tussen homoseksualiteit en de klassieke vampierfilm. Met behulp van de argumentatie van filmcriticus Robin Woods, wordt er een verklaring gegeven waarom de seksuele Ander een belangrijk element is in het horrorgenre. De nadruk in het tweede hoofdstuk ligt op de kostumering van de karakters Elisabeth en Ramona. Kleding is een belangrijke bron in de creatie van identiteit en om die reden is in het tweede hoofdstuk in kaart gebracht op welke manier de kostumering van de biseksuele vrouwelijke vampier zich ontwikkeld heeft. Ik heb hiervoor gebruik gemaakt van verschillende publicaties, zoals *The Fashioned Body* (2000) van Joanne Entwistle en *Fashion, Culture, and Identity* (1992) van Fred Davis. Het derde hoofdstuk legt de nadruk op cameravoering, omdat dit aspect een belangrijke invloed uitoefent op het kijkgedrag en de blik van de toeschouwer. Er is in dit hoofdstuk gebruikt gemaakt van de theorie van David Bordwell en Kristin Thompsons *Film Art* (2010) en Laura Mulveys *Visual and Other Pleasures* (1989). Ten slotte wordt er in de conclusie uiteengezet wat de overeenkomsten en verschillen zijn in de representatie van vrouwelijke biseksuele vampiers in de klassieke vampierfilm en *American Horror Story: Hotel*. Het doel van dit onderzoek is om een update te geven over hoe het stereotype van de biseksuele vampier zich ontwikkeld heeft, nadat het in de jaren 1970 in academische discussies centraal stond. Er is gekozen voor een hedendaagse representatie, waardoor er op de actuele ontwikkelingen in het veld ingespeeld wordt.

⁴ Richter, N. (2013) ‘Bisexual Erasure in ‘Lesbian Vampire’ Film Theory’, in: *Journal of Bisexuality*. Volume 13, no. 2. New York: Routledge: 275.

Hoofdstuk 1: De biseksuele vampier in klassieke horror

De connectie tussen de vrouwelijke vampier en lesbische seksualiteit is snel gemaakt in het klassieke horrorfilmgenre. Andrea Weiss stelde in 1992 in haar publicatie *Vampires and Violets: Lesbians in the Cinema* dat de omvang van het aantal films met deze connectie niet onderschat moet worden: ‘outside of male pornography, the lesbian vampire is the most persistent lesbian image in the history of the cinema.’⁵ De lesbische vampier is een terugkerend beeld, een complex karakter en is meer dan enkel een negatief stereotype. Ze is duister en ambigu, een verbeelding van de dood en een object van verlangen.⁶

In dit hoofdstuk zet ik uiteen op welke manier de klassieke vampierfilm omgaat met vrouwelijke homoseksuele karakters die tevens vampier zijn. Onder de ‘klassieke vampierfilm’ versta ik Amerikaanse en Europese Engelstalige films, verschenen tussen de jaren 1930 en 1980, die Andrea Weiss aanhaalt in haar publicatie.⁷ Hoewel dit hoofdstuk zich zal beperken tot enkele sprekende voorbeelden, zijn er veel films in het horrorgenre waarin vrouwelijke vampiers biseksuele verlangens uitdrukken. Dit hoofdstuk richt zich op de relatie tussen vampiers en lesbische seksualiteit binnen het specifieke vampiergenre en de academische debatten die hierover gevoerd werden omstreeks de jaren 1970.

1.1 Het klassieke lesbische vampiergenre

De relatie tussen de vrouwelijke vampier en lesbische seksualiteit kent een lange culturele geschiedenis. In de negentiende en twintigste eeuw zijn er in de literatuur voorbeelden te vinden van romans die erg associatief zijn rondom dit thema.⁸ De victoriaanse roman *Carmilla* (1871) van J. Sherudan Le Fanu wordt gezien als een van de eerste werken waarin een vrouwelijke vampier geassocieerd wordt met lesbische seksualiteit. Carmilla lijkt een deftige dame te zijn, maar verhult het duistere geheim van haar vampirisme. Toch is ze geen boosaardig karakter en handelt ze enkel uit noodzaak.⁹ Haar slachtoffer Laura beschrijft haar in het verhaal als volgt:

[Carmilla] used to place her pretty arms around my neck, draw me to her, and laying her cheek next to mine, murmur with her lips near my ear, ‘Dearest, your little heart is wounded; think

⁵ Weiss, A. (1992) *Vampires and violets: lesbians in the cinema*. Kitchener: Pandora Press: 84.

⁶ Weiss (1992): 84.

⁷ Weiss (1992): 84.

⁸ Weiss (1992): 85.

⁹ Weiss (1992): 87.

me not cruel because I obey the irresistible law of my strength and weakness; if your dear heart is wounded, my wild heart bleeds with yours.¹⁰

De beschrijving van de vampier lijkt in dit citaat impliciet te verwijzen naar bisexualiteit, iets wat in die tijd als schokkend en ontoelaatbaar werd ervaren.¹¹

De eerste horrorfilm waarin impliciet verwezen wordt naar biseksuele vampiers is *Dracula's Daughter* (Hillyer, 1936). Deze film bevat geen expliciete verwijzing naar seksualiteit, maar geeft impliciet suggesties aan de kijker dat er tussen de shots door iets gruwelijks gebeurt. De gravin Marya Zaleskahet, de dochter van Dracula, is een mooie vrouw die elegante kleding draagt.¹² In een bepaalde scène instrueert de gravin het schildersmodel Lili hoe ze voor haar moet poseren. Na een korte dialoog waarbij de camera meekijkt over de schouder van de personages, loopt de gravin naar Lili toe en begint het model plots te schreeuwen van afschuw. De camera beweegt naar boven, focust op een gruwelijk masker dat aan de muur hangt en het beeld wordt zwart.¹³ Het masker staat symbool voor de gruwelijkheid die Marya haar model aandoet op dat moment, wat geïnterpreteerd kan worden als een aanranding. Er is echter een mogelijkheid dat het symbolisme van het masker een complexere betekenis bevat, maar voor mijn argumentatie gebruik ik bovenstaande interpretatie.

In de jaren 1930 werd de psychologie steeds breder geaccepteerd als wetenschappelijke discipline in de Westerse wereld. De lesbische seksualiteit en vampirisme werden hierin vaak verklaard als oncontroleerbare verdrukkingen: gedrag dat niet getolereerd werd door de maatschappij van die tijd.¹⁴ De biseksuele vampier Marya in *Dracula's Daughter* zoekt voorafgaand aan de hierboven beschreven scène professionele hulp bij een arts om van haar vampirisme af te komen. Dit blijkt onmogelijk doordat het een familiekwaltje is, waardoor Marya vrouwen blijft aanvallen. Uiteindelijk leidt dit tot haar einde. De film suggereert dat vampirisme erfelijk is, maar vermeldt niets over het ontstaan van Marya's bisexualiteit. Haar niet-heteroseksualiteit benadrukt echter des te meer wat voor gruwelijk monster ze is.

Het duurde tot de late jaren 1960 en vroege jaren 1970 tot biseksueel gedrag expliciet werd weergegeven in films. Vaak werd dit thema gebruikt in B-films die een laag budget en

¹⁰ Weiss (1992): 87.

¹¹ Weiss (1992): 87.

¹² Weiss (1992): 106.

¹³ *Dracula's Daughter*. Hillyer, L. (1936) Verenigde Staten: Universal. Fragment tussen 33:23-35:55.

¹⁴ Weiss (1992): 104-105.

slechte kwaliteit hadden. Een verklaring voor de opkomst van biseksuele seksualiteit in films is dat de wetten in de Verenigde Staten en het Verenigd Koninkrijk omtrent filmcensuur versoepeld werden. Hierdoor werd er meer mogelijk voor filmmakers.¹⁵ Voorbeelden van films die uitgebracht werden na de versoepeling van de wet zijn de ‘Sexploitation Flicks’, uitgegeven door Hammer Studio: *The Vampire Lovers* (Baker, 1970), *Twins of Evil* (Hough, 1971) en *Lust for a Vampire* (Sangster, 1971). Het pornografische element was belangrijk in de keuze van het biseksuele thema. Volgens Tudor Gates, scriptschrijver van de trilogie, problematiseerde Hammer Studio bewust de censuur van de British Board of Film door de grens op te zoeken van toelaatbare beelden. De trilogie ondermijnt traditionele gender-rollen, zoals de hopeloze vrouw versus de stoere man die de vrouw komt redden.¹⁶

In *The Vampire Lovers* is de vampier een *bad girl*. Het uiterlijk van het hoofdpersonage Carmilla kent verschillende seksuele ‘tekens’ die zorgen voor de seksualisering van het personage, zoals een goed ontwikkeld lichaam en een laag uitgesneden jurk. Dit in tegenstelling tot het slachtoffer Emma dat jonger en onschuldiger oogt: haar kapsel zit netjes en ze draagt een korset. Op het gebied van cameravoering wordt er in de badscène, waarin Carmilla voor het eerst een slachtoffer maakt, gespeeld met mannelijk voyeurisme.¹⁷ Weiss geeft een korte analyse:

First we see Carmilla in a medium shot, eyes averted off screen and naked from the waist up in the bathtub. Her large breasts are center screen and dominate the shot. Then she turns as she rises, and we have a view of the entire torso from the back just as she drapes a towel around her. These two shots underscore the spectators’ position as voyeurs, able to see her body but fleetingly, before she covers herself, and without meeting her gaze. Carmilla walks to the mirror and sits so that her back is to the camera; we simultaneously see her naked back and, in the mirror reflection, her face, neck, shoulders and breasts.¹⁸

Deze scène is het moment voordat de lesbische vampier haar slachtoffer voor de eerste keer gaat verleiden. De fragmentarisering van Carmilla’s lichaam door de kadrering aan de hand van de spiegel en de voorgrond leidt ertoe dat het personage minder bedreigend oogt voor Emma. De versnippering van haar lichaam symboliseert namelijk het verval van Carmilla’s leven en koers richting vernietiging van de lesbische vampier aan het einde van de film.

¹⁵ Baker, D. (2012). ‘Seduced and abandoned: Lesbian vampires on screen 1968-74’, in: *Continuum*, 26, no.4. Brisbane: Routledge: 554-555.

¹⁶ Weiss (1992): 88.

¹⁷ Weiss (1992): 92.

¹⁸ Weiss (1992): 92.

Emma heeft niet in de gaten met welk gevaar ze te maken heeft en wordt vervolgens verleid door Carmilla.¹⁹

De Belgische film *Daughter of Darkness* (Kümel, 1971) probeert het lesbische vampierfilmgenre te ondermijnen door de biseksuele vampier niet langer als bedreiging neer te zetten, maar als het meest vriendelijke karakter in de film. Volgens de ‘bisexual triangle formula’, een standaard-plot dat regelmatig terugkeert in het lesbische vampiergenre, zou de biseksuele vampier een bedreiging moeten vormen voor de heteroseksuele norm. In *Daughter of Darkness* is de heteroseksuele norm abnormaal en vormt de levensstijl van de vampier een aangenaam alternatief. In een iconische scène geeft hoofdpersonage en vampier Elisabeth advies aan Valerie over de trouw van Valerie’s echtgenoot. Elisabeth bekritiseert de manier waarop Stefan met haar omgaat en stelt dat hij haar tot een slaaf en object van plezier maakt. In de context van Andrea Weiss’ filmanalyse kan deze scène worden opgevat als kritiek op de heteroseksuele norm en op de manier waarop mannen hun vrouw behandelen.²⁰

De laatste film die de revue passeert in deze paragraaf is *The Hunger* (Scott, 1980). Ook hier speelt de seksualiteit van de vampier een grote rol. De film onderscheidt zich op twee manieren van bovenstaande vampierfilms. Ten eerste ligt de nadruk op individueel plezier. Vampier Miriam vermoordt samen met partner John stervelingen en drinkt hun bloed om jong te blijven. Wanneer de door Miriam beloofde onsterfelijkheid van John ophoudt, gaat Miriam snel op zoek naar een nieuwe partner. Dit wordt Susan die, als zij zichzelf omkleed en naakt is, door haar wordt verleid. Ten tweede lijkt er een moreel besef te ontbreken over de onjuistheid van hetgeen ze aan het doen zijn. De seksuele aantrekkingskracht tussen de twee vrouwen wordt door de montage van de verleidingsscène benadrukt, waardoor de film de kijker laat vergeten dat het centrale thema ‘verleiding tot het vampirisme’ is. De kijker wordt hier uiteindelijk aan herinnerd doordat Miriam enkel uit is op bloed en ze haar slachtoffer onsterfelijkheid belooft; ze laat Susan haar bloed drinken.²¹

Concluderend zorgde de versoepeling van de filmregels ervoor dat bepaalde thema’s, zoals homoseksualiteit en biseksualiteit, explicieter behandeld mochten worden.²² De gebruikte methodes om de biseksuele vampier weer te geven in films verschillen. Desondanks is er een duidelijk verband te constateren tussen het bloeddrinkende monster en niet-heteroseksuele seksualiteit, waarbij beiden als horrorelement dienen.

¹⁹ Weiss (1992): 92.

²⁰ Weiss (1992): 101.

²¹ Merskin, D. L. (2011) ‘Homosexuality and horror: the lesbian vampire film’, in: *Media, Minorities and Meaning; a Critical Introduction*. New York: Peter Lang: 303.

²² Baker (2012): 554-555.

1.2 Het homoseksuele monster

Toen in de jaren 1970 de academische discussie rondom de representatie van homo- en biseksuele karakters belangstelling kreeg door bewegingen in de samenleving, analyseerden en bekritiseerden veel onderzoekers het horrorfilmgenre doordat homoseksualiteit vaak als abnormaal werd neergezet.²³ Filmcriticus Robin Wood gebruikt hierbij het concept van ‘repressie’. Deze term betreft de paradoxale geneugten van de horrorfilm die voortbouwen op diepgewortelde psychische en psycho-seksuele angsten bij de kijker. De vampier is volgens Wood de belichaming van deze onderdrukte angsten.²⁴ Deze gedachte is terug te vinden in *The Hunger* in de verleidingsscène van Susan. In dit fragment vergeet de kijker haast dat een van de twee karakters een vampier is, totdat er bloed gedronken wordt. Dit speelt, aldus Weiss, in op de angst en vijandigheid van de heteroseksuele man voor vrouwelijke seksualiteit: ‘the lesbian vampire film uses lesbianism as titillation that is at once provocative and conquerable, and equates lesbian sexual powers with unnatural powers’.²⁵ De lesbische seksualiteit wordt dus door onnatuurlijke krachten versterkt, waardoor dit bijdraagt aan de afschrikwekkendheid van het karakter.

Tevens stelde Wood dat de thematische kern van het horrorfilmgenre draait om drie variabelen: ‘normality (as defined chiefly by a heterosexual patriarchal capitalism), the Other (embodied in the figure of the monster), and the relationship between the two.’²⁶ Het monster kan in de context van het traditionele Hollywood-narratief worden neergezet als de raciale, etnische, ideologische of seksuele Ander, die als verstoring optreedt tussen twee blanke heteroseksuele hoofdpersonages.²⁷ Het concept van de Ander is terug te vinden in de door mij besproken films. In *Dracula's Daughter* probeert de gravin in eerste instantie hulp te vinden bij een arts. Dit mag echter niet baten, waardoor ze vervalt in haar oude patroon van, zo suggereert de cameravoering en montage, vrouwen verleiden. Kritiek op de ‘bisexual triangle formula’ wordt gegeven in *Daughter of Darkness*. Hierin wordt het biseksuele karakter Elisabeth gezien als de Ander, ondanks het feit dat zij juist het personage is dat meer sympathie van de kijker krijgt. Om het kritische aspect te concretiseren en te benadrukken, blijkt dat tijdens de film de heteroseksuele echtgenoot van Valerie haar slechts als object voor plezier ziet en niet als zijn gelijkwaardige partner.

²³ Merskin (2011): 283.

²⁴ Wood, R. (2002) ‘The American Nightmare: Horror in the 70s’, in: *Horror The Film Reader*. M. Jancovich. Londen: Routledge: 25.

²⁵ Weiss (1992): 103.

²⁶ Benshoff (2004): 63.

²⁷ Benshoff (2004): 63.

Het concept van de Ander is fundamenteel voor het construeren van de eigen identiteit, doordat het gaat om een groep of persoon waartegen de heersende maatschappij zich afzet. Harry Benshoff haalt in ‘The Monster and the Homosexual’ de publicatie *The History of Sexuality* (1978) van Michel Foucault aan, waarin gesteld wordt dat seksualiteit niet onderdrukt wordt door de maatschappij, maar expliciet is geconstrueerd door een aantal discoursen en wordt gereguleerd door bepaalde wettelijke, religieuze en mediale instellingen.²⁸ De betekenis van seksualiteit en de manier waarop wij deze ervaren, wordt bepaald door in onze maatschappij heersende ideeën, die gecontroleerd worden door verschillende organisaties zoals de kerk en de overheid. In *The Vampire Lovers* wordt de man gezien als de goedheid, de vampier als de duivel en de vrouw (het slachtoffer) als een lief meisje zonder intrinsieke morele waarde. De laatste bevindt zich herhaaldelijk in tweestrijd omdat ze niet kan beslissen wat het beste is voor haar. De man heeft in de film banden met de kerk, de familie en de samenleving, terwijl vampier Carmilla duidelijk met een buitenlands accent spreekt en dus deels buiten de samenleving staat. Ze heeft daardoor een sociaal zwakke positie.²⁹ De kerk, de familie en de samenleving zijn voorbeelden van instituties die discoursen reguleren die vervolgens door burgers worden geïnternaliseerd en gereproduceerd. Als een subject onvoldoende aan deze discoursen deelneemt, dan is de kans groot dat hij of zij als de Ander gezien wordt.

1.3 Kostumering en voyeurisme

Onderzoek naar de klassieke biseksuele vampierfilm vormt een wezenlijk onderdeel van de bestudering van de vrouwelijke queer identiteit. In dit hoofdstuk kwam naar voren dat in de jaren 1970, door versoepeling in de wetgeving voor de filmindustrie, veel expliciete films gemaakt werden op het gebied van biseksuele seksualiteit en de vampierfilm. De biseksuele vampier wordt in bovenstaande films als de Ander gepresenteerd en verschillende montagetechnieken en beeldelementen ondersteunen dit beeld. De kostumering van de biseksuele vampier is een belangrijk element hierin, evenals de cameravoering die beslist wat de kijker te zien krijgt.

De aankleding van het biseksuele vampierpersonage in de klassieke horrorfilms kenmerkt zich door de vrouwelijke en seksueel actieve lading. Terugkerende elementen in het uiterlijk van de lesbische vampier zijn lang haar, grote borsten, een bleke huid en het dragen

²⁸ Foucault, M. (1978) *The History of Sexuality*, trans. R. Hurley. New York: Vintage Books: 12.

²⁹ Weiss (1992): 92.

van een lange doorzichtige jurk die deze elementen benadrukt.³⁰ De kleding van de biseksuele vampier is hierdoor afwijkend van de standaard representatie van de lesbische vrouw in de jaren 1970, omdat deze veelal kleding droeg die mannelijker was.³¹ De kleding en het lichaam van de biseksuele vampier bevatten geen overeenkomsten met het dominante lesbische stereotype van de ‘mannelijke lesbische vrouw’. Het ‘lesbische vampier’-stereotype heeft daarentegen een overeenkomst met het uiterlijk van de vrouw volgens de normen van de maatschappij, maar tijdens de film blijkt er een afgrijselijk monster te schuilen onder deze aantrekkelijke buitenkant. Het karakter is qua uiterlijk dus niet meteen te identificeren als biseksueel, wat haar de kans geeft om door te kunnen gaan voor heteroseksueel.³²

Hoewel de biseksuele vampierfilm van de jaren 1970 plezier kan geven aan de lesbische kijker, werd door academici vaak beweerd dat in het kader van voyeurisme de heteroseksuele mannelijke kijker centraal staat. De heteroseksuele mannelijke kijker krijgt in de film een herbevestiging van zijn mannelijkheid, doordat dit object provoceert en angsten benadrukt. Dit zou leiden tot de vernietiging van de vampier. Weiss stelt dat: ‘the lesbian vampire is at once attractive and threatening to men, in part because she expresses an active sexual desire, something which men may fantasize about safely in the cinema even while threatened by its prospect at home’.³³ Doordat de cameravoering een van de belangrijkste elementen is om de kijker te sturen, is het van belang om in kaart te brengen op welke wijze de kijker wordt gestuurd door de film zelf.

Dit hoofdstuk zette in grote lijnen uiteen wat er wordt verstaan onder de klassieke biseksuele vampierfilm, de academische debatten rondom deze thema’s en op welke manier de biseksuele vampier in klassieke horror in beeld gebracht werd op gebied van kostumering en cameravoering. In komende hoofdstukken zal de kostumering en cameravoering in de fragmenten van *American Horror Story: Hotel* geanalyseerd en geïnterpreteerd worden, waarna in de conclusie een vergelijking wordt gegeven tussen deze gegevens en bovenstaande constatering in de representatie van de biseksuele vampier in klassieke horror.

³⁰ Weiss (1992): 92.

³¹ Weiss (1992): 90, 91.

³² Weiss (1992): 90, 91.

³³ Weiss (1992): 90.

Hoofdstuk 2: Kostumering van de biseksuele vampier in *AHS:H*

In dit hoofdstuk ligt de nadruk op de uiterlijke verschijning van de biseksuele vampier in *American Horror Story: Hotel*. Kostumering is een belangrijk element in de representatie van identiteit en seksualiteit. Volgens Fred Davis in *Fashion, Culture, and Identity* (1992) is het lichaam zowel een intiem als sociaal object: '[the body] serves as a kind of visual metaphor for identity.'³⁴ Kostumering is de manier waarop het lichaam aangekleed wordt: bepaalde gedeeltes van het lichaam kunnen hierdoor getoond, verborgen, versierd of juist geaccentueerd worden. De relatie die kleding heeft met de creatie van identiteit is dus complex. Auteur Quentin Bell gaat nog een stap verder door te stellen dat kleding een verlengstuk van het lichaam en van de ziel is. De presentatie van het zelf door kleding heeft volgens hem te maken met sociale interactie en ideeën van schaamte die geconstrueerd worden door de samenleving.³⁵ Dus wanneer een persoon op een ongepaste wijze is gekleed voor een bepaalde situatie, dan zorgt de kleding ervoor dat een subject het gevoel krijgt van kwetsbaarheid en schaamte.

De nadruk in dit hoofdstuk zal liggen op de twee fragmenten uit *American Horror Story: Hotel* en de manier waarop Ramona's en Elisabeth's identiteit gecreëerd wordt door kostumering. Nadat de belangrijkste kenmerken van de kostumering in kaart zijn gebracht en gecombineerd zijn met de theorie rondom kleding, identiteit en seksualiteit van Joanne Entwistle, wordt geconcludeerd op welke manier de kostumering van de vrouwelijke biseksuele vampiers in *AHS:H* verschilt van de kostumering van de vrouwelijke biseksuele vampier in de klassieke horrorfilm.

2.1 Kleding van Ramona en Elisabeth

In het eerste fragment maakt de kijker kennis met het karakter Ramona. Dit gedeelte van de aflevering is een opeenvolging van flashbacks en vertelt zodoende het levensverhaal van Ramona. We zien dit personage veelvuldig verschillende kledingstukken dragen. In bijlage twee is de gedragen kleding op schematische wijze verwerkt. Er zijn drie belangrijke kenmerken te onderscheiden in de gebruikte kostumering in de twee fragmenten: de mate van bedektheid, het kleurcontrast tussen de personages en de verhouding van de kostuums tot de omgeving. Het eerste opvallende element is dat de kostumering een ontwikkeling doormaakt van minder bedekt, naar bedekt en weer terug naar minder bedekt. In het eerste fragment, het

³⁴ Davis, F. (1992) *Fashion, Culture and Identity*. Chicago: University of Chicago Press: 25.

³⁵ Bell, Q. (1976) *On Human Finery*. Londen: Hogarth Press: 19.

moment dat Ramona haar toekomstige liefdespartner Elisabeth voor het eerst ontmoet, draagt ze verleidelijke kleding die laag uitgesneden, van glanzend materiaal en qua kleur in overeenstemming is met de omgeving. Elisabeth wordt geïntroduceerd in het fragment terwijl ze een lichtblauwe losse jurk met toepasselijk hoofddekseel draagt. Haar kleding zit ruim om haar lichaam heen en haar armen en schouders zijn niet bedekt. Tijdens de volgende vrijscène heeft dit personage enkel een panterprint kostuum aan, in tegenstelling tot Ramona die een donkerblauwe jurk draagt. Wederom zijn de schouders van Elisabeth onbedekt, net als haar benen. Naarmate de tijd vordert in het fragment, ziet de kijker dat de kleding van beide personages langer wordt en dat hun lichamen meer bedekt worden: de karakters dragen elke keer totaal andere kostuums die niet met de voorgaande en met elkaars kostuums te vergelijken zijn. In het laatste gedeelte van het fragment, wanneer Ramona een affaire begint met rapper Prophet Moses, draagt ze weer haar laag uitgesneden jurk in combinatie met een panterprint jasje. Dit staat in contrast met Elisabeth's kostumering, dat bestaat uit een wit pak en witte leren laarzen. Ook in het tweede fragment wordt er gespeeld met de ontwikkeling in bedekkende en minder bedekkende kleding. Elisabeth, herstellende van een aanslag op haar leven, draagt een lange bontjas waar slechts haar voeten en hakschoenen onderuit komen. Als Ramona de kamer binnenkomt, draagt zij een zwarte lange jurk die wit is bij de punten. Wederom zorgt de laag uitgesneden jurk van Ramona ervoor dat aantrekkelijkheid een belangrijk aspect is. Aan het eind van het fragment verlaat Elisabeth het hotel en draagt ze een lange witte jas, zwarte onderkleding en handschoenen, waardoor bijna haar hele lichaam - met uitzondering van haar hoofd - bedekt is.

Het tweede kenmerk is het kleurcontrast in kleding tussen de personages hetgeen wat, samen met lichaamshouding, de ontwikkeling in hun relatie versterkt. Ramona en Elisabeth hebben nooit dezelfde kleur kleding aan. In het eerste fragment, op het moment dat de karakters in een lift staan, krijgt de kijker een opeenvolging te zien van verschillende momenten in hun leven. Naast het jaartal dat oploopt in het beeld, vindt er voornamelijk een ontwikkeling in de kostumering en lichaamshouding plaats. Ter illustratie van het kleurcontrast draagt Elisabeth in 1978 losse zwarte kleding, terwijl Ramona een bruin, laaguitsneden, glanzend jurkje aan heeft. In het volgende shot uit 1983 draagt Elisabeth een wit kostuum wat wederom losjes om haar lichaam zit en heeft Ramona zwarte kleding aan. Opvallend is dat, naast het duidelijke contrast tussen zwart en wit, de glans van Ramona's kleding is verdwenen. In 1986 staan de karakters verder uit elkaar met hun ruggen naar elkaar toe. Wederom hebben de twee personages contrasterende kleding aan. Desondanks keert bij Ramona de glans in haar kleding gedeeltelijk terug en krijgt Elisabeth voor het eerst strakkere

kleding aangemeten. Uiteindelijk in 1991 staan beide karakters uit elkaar en met hun rug naar de camera toe, zodat de kijker hun gezichten niet kan zien. Elisabeth is in dit shot het personage dat glanzende kleding aanheeft, terwijl Ramona een panterprint jasje draagt.

Het derde belangrijke kenmerk is de relatie die de kostuums aangaat met de omgeving. De voornaamste locatie waarop de fragmenten zich afspelen is het luxe en chique hotel Cortez. De kledingstijl van de karakters wordt beïnvloed door deze setting, waardoor zij door hun kledingkeuze een aantrekkelijke doch luxe uitstraling hebben. In het tweede fragment is Elisabeth, herstellende van een aanslag op haar leven, gekleed in een bontjas. Het personage lijkt direct uit bed te zijn gestapt, doordat ze de ruimte binnenkomt vanaf een aparte kamer met daarin haar bed. Desondanks zit haar kapsel en make-up netjes en draagt ze hoge hakken. Deze elementen zorgen ervoor dat het uiterlijk van het karakter in overeenstemming is met de setting van haar luxueuze hotelkamer. Desondanks blijft het opmerkelijk dat een karakter zo gekleed is nadat ze bijna vermoord werd. Als Ramona de kamer binnenkomt en eindelijk na vele jaren de kans heeft wraak te nemen op Elisabeth, draagt ze een zwarte diep uitgesneden jurk, met onbedekte schouders en armen, die aan de punten wit is. Terwijl dit karakter Elisabeth te grazen wil nemen, ziet ze er aantrekkelijk en elegant uit. De kledingkeuze wordt duidelijk beïnvloed door de setting, waardoor deze soms in strijd is met het plot.

2.2 Kleding, identiteit en seksualiteit

Sarah Heaton stelt in 'The Human Vampire and Human Identity' dat er een complexe relatie bestaat tussen de zelf van de drager en de kleding en versiering van het lichaam.³⁶ Ze gebruikt in haar argumentatie de ideeën van Joanna Entwistle. Laatstgenoemde stelt in 'The Dressed Body' dat het lichaam aangekleed kan worden op vele manieren met bijvoorbeeld stof, tatoeages, sierraden en make-up.³⁷ Er zijn volgens haar twee niveaus waarop de complexe relatie tussen het lichaam en de versiering daarvan terug te vinden is, namelijk op macro- en microniveau. 'On the Macro-level clothing operates as a communication system heavily weighted with code and has to be read as a situated practice that is the result of complex social forces and individual negotiations in daily life.'³⁸ Het microniveau is terug te vinden in de relatie tussen het individu, de kleding en het gevoel van maskering en versluiering van het

³⁶ Heaton, S. 'Consuming Clothes and Dressing Desire in the *Twilight* Series', in: *The Human Vampire and Modern Identity* (2013) D. Mutch. Houndmills: Palgrave Macmillan: 76.

³⁷ Entwistle, J. (2003) 'The Dressed Body', in: *The Fashion Reader* (2011) L. Welters & A. Lillethun. Londen: Bloomsbury: 139.

³⁸ Entwistle, J. (2010) *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory*. Cambridge: Polity: 65.

naakte lichaam.³⁹

De ervaring van lichamelijkheid wordt altijd beïnvloed door de cultuur waarin we leven. Op ons lichaam wordt veel sociale druk uitgeoefend, waardoor de vrijheid in het kleden aan banden wordt gelegd. De sociale praktijken van onze cultuur hebben onze lichamen vormgegeven. Een voorbeeld hiervan is dat het lichaam op een bepaalde manier aangekleed moet worden, omdat een sociale situatie hierop aanstuurt. Ter illustratie: een begrafenis vraagt om bepaalde zwarte rouwkleding die je niet draagt op een feestelijke gelegenheid. Het lichaam is dus een symbool van de situatie.⁴⁰ In de twee fragmenten van *American Horror Story: Hotel* is deze gedachtegang terug te vinden in de manier waarop de kleding in relatie staat tot de gepresenteerde tijd. De uiterlijke verschijning van de personages is bepaald met het idee dat kleding, sieraden en haardracht aangepast moesten worden aan de sociaal dominante ideeën van die tijdsperiode. De ontwikkeling in de kleding draagt bij aan het tijdsbesef dat de serie wil creëren. Tevens bleek al uit bovenstaande analyse dat de gepresenteerde omgeving vraagt om een bepaalde soort kledingstijl. Het merendeel van het verhaal speelt zich af in een luxueus hotel, waardoor het begrijpelijk is dat de kledingstijl van de personages extravagant en glamourachtig is.

Joanne Entwistle gaat in 'Fashion, Adornment and Sexuality' in op de relatie tussen seksuele uitstraling gecreëerd door kleding en andere vormen van lichamelijke versiering. Volgens haar voegt kleding seksuele betekenis toe aan het lichaam, door bepaalde gedeeltes van het lichaam te bedekken en anderen juist te onthullen.⁴¹ Zij beweert dat: 'the imagination is an important component in sexuality and clothing which keeps parts of the body hidden can stimulate fantasy and increase sexual desire.'⁴² Lichamelijke versiering van het menselijk lichaam kan seksuele signalen uitzenden en een seksuele identiteit creëren voor een subject, iets wat in directe verbinding staat met seksueel plezier en de seksuele daad.⁴³ In *American Horror Story: Hotel* wordt zowel bij vrouwen als bij mannen lichamelijke versiering toegepast om een bepaalde seksuele identiteit te creëren. Ter illustratie: in de tweede aflevering van *AHS:H* doet het karakter Tristan zijn intrede. De hele aflevering loopt hij rond met een gedeeltelijk ontbloot bovenlichaam, waardoor zijn buikspieren zichtbaar zijn. Hij wordt, zowel door Elisabeth als Donovan, interessant gevonden om seks mee te hebben. Uiteindelijk verkiest Elisabeth Tristan boven Donovan als liefdespartner, mede doordat

³⁹ Entwistle (2010): 65.

⁴⁰ Entwistle (2003): 141.

⁴¹ Entwistle, J. (2000) 'Fashion, Adornment and Sexuality', in: *The Fashioned Body*. Cambridge: Polity Press: 181.

⁴² Entwistle (2000): 181.

⁴³ Entwistle (2000): 185.

Tristan seksueel aantrekkelijker gekleed is.



Figuur 2. Aflevering 2 'Chutes and Ladders' (2015), AHS:H [0:34:48].



Figuur 1. Aflevering 2 'Chutes and Ladders' (2015), AHS:H [1:08:28].

Kleding speelt in op de heersende ideeën van de maatschappij omtrent seksualiteit. Het lichaam wordt hierdoor een erotische lading gegeven.⁴⁴ In *American Horror Story: Hotel* maakt kleding zowel mannen als vrouwen tot seksueel object. Het erotische karakter van de kledingkeus van de biseksuele vampier komt naar voren doordat veel van Ramona's kleding strak om haar lichaam zit en haar rondingen, billen en borsten, benadrukt. Ook het feit dat ze veelal diep uitgesneden jurken met de lengte tot boven de knieën draagt, zorgt ervoor dat Ramona's seksuele aantrekkelijkheid gesuggereerd wordt. In de vrijscène ligt de nadruk wederom op schaars bedekte borsten en de billen, echter dit keer van Elisabeth. Deze lichaamsdelen zijn amper tot niet bekleed, waardoor er spanning ontstaat tussen hetgeen wat bedekt en wat niet bedekt is.

Ook illustreert kleding, in combinatie met lichaamshouding, de hiërarchie tussen de personages. Verhaaltechnisch worden de verhoudingen in de relatie tussen Ramona en Elisabeth verstoord door een man, wat een omkering is van de 'bisexual triangle formula' uit de klassieke vampierfilm. In de liftscène merkt de kijker, door kleding en lichaamshouding, dat er iets niet goed zit in de tussen de twee vrouwelijke karakters. Op gebied van kleding ontwikkelt Elisabeth's kleding zich in de loop der tijd van een los kostuum tot meer glanzende kleding en Ramona's van glanzende kleding naar een combinatie van een strakke jurk met een panterprint. Dit staat in verband met het kostuum van Elisabeth tijdens de voorafgaande vrijscène. Het lijkt erop dat de karakters elkaars kledingstijl beïnvloeden en Ramona dubbelop geseksualiseerd wordt door de laag uitgesneden jurk met een panterjasje te combineren. Ze draagt dit tijdens de ontmoeting met Prophet Moses, wat zou kunnen benadrukken dat ze op jacht is naar seks. Een laatste opvallende wijziging in hiërarchie uitgebeeld in kostumering is terug te vinden in het tweede fragment. Nadat Ramona een deal maakt met Elisabeth, verlaat

⁴⁴ Entwistle (2000): 187.

laatstgenoemde het hotel. In deze scène is Elisabeth bijna geheel bedekt met kleding, waardoor alle erotische elementen verdwenen zijn. Haar lichaam is niet meer naakt, waardoor er minder expliciet beroep gedaan wordt op de erotische verbeeldingskracht van de kijker.

2.3 Het uiterlijk van de hedendaagse biseksuele vampier

De biseksuele vampier is een wezen dat op gebied van uiterlijk lijkt op de doorsnee vrouw, maar ondanks het hiervoor beschrevene een monsterlijk wezen blijkt te zijn. Dit kwam in het vorige hoofdstuk al aan de orde, waarin gesteld werd dat de klassieke biseksuele vampier op gebied van kostumering eruitziet als een heteroseksuele vrouw. De presentatie van het lichaam conformeert zich onder andere door kleding aan de standaarden van de maatschappij. Het karakter is dus niet meteen te identificeren als biseksueel, wat haar de kans geeft om door te kunnen gaan voor heteroseksueel. In de twee fragmenten van *American Horror Story: Hotel* is gebleken dat kleding niet enkel een visuele metafoor is van identiteit, maar dat de door kleding gecreëerde erotische aantrekkingskracht van toegevoegde waarde is voor het verloop van het verhaal. Tevens zorgt de spanning tussen de zelf en de maatschappij ervoor dat kledingkeuze beïnvloed wordt door sociale en maatschappelijke druk.

Er zijn een aantal overeenkomsten tussen de kostumering van de biseksuele vampier uit klassieke horrorfilms en de hedendaagse biseksuele vampier uit *American Horror Story: Hotel*. Bij beiden zien de vrouwelijke personages in hun fysieke verschijning, volgens de standaarden die ons opgelegd worden door de maatschappij, eruit als een doorsnee heteroseksuele vrouw.⁴⁵ Het verschil is dat kleding in grotere mate hiërarchie en seksualiteit uitdrukt tussen personages. De wijziging in de heersende ideeën in de maatschappij rondom seksualiteit en de manier waarop kleding hieraan bijdraagt is sterk veranderd. In *AHS:H* worden zowel mannelijke als vrouwelijke karakters continu geseksualiseerd, waardoor het eigenlijk niet uitmaakt met welk geslacht ze het bed induiken. Biseksualiteit is geen *issue* meer op zichzelf, waardoor enkel seksualiteit van belang gevonden wordt. Deze gedachte speelt in op veranderende houdingen in onze maatschappij ten opzichte van niet-heteroseksualiteit. De kostumering van Ramona en Elisabeth in *American Horror Story: Hotel* toont aan dat kleding een grotere rol speelt dan voorheen op het gebied van erotische betekenis geven aan het lichaam. Er is meer onderzoek voor nodig om hier een algemene historische ontwikkeling in te zien, maar op basis van voorafgaande analyse en interpretatie is te concluderen dat dit in *American Horror Story: Hotel* wel van toepassing is.

⁴⁵ Weiss (1992): 90, 91.

Hoofdstuk 3: Cameravoering en voyeurisme in *AHS:H*

Filmmakers maken in hun cameravoering keuzes die het kijkgedrag van de kijker beïnvloeden.⁴⁶ David Bordwell en Kristin Thompson stellen in *Film Art*: ‘in any image, the frame is not simply a neutral border; it imposes a certain vantage point onto the material within the image. In cinema, the frame is important because it actively defies the image for us.’⁴⁷ John Gibbs stelt in ‘The Elements of Mise-En-Scène’ dat de positie van de camera effect heeft op de manier waarop wij het beeld ervaren, bijvoorbeeld in de relatie die wij hebben tot de personages gepresenteerd op het scherm. Het zijn dus de filmmakers die aan de hand van cameravoering de toon creëren van een film.⁴⁸

In dit hoofdstuk leg ik de nadruk op de volgende aspecten van cameravoering: camerahoek, camera-afstand, camerahoogte en camerabeweging. Na een uiteenzetting van de meest voorkomende gebruikte vormen van cameravoering in de twee fragmenten van *American Horror Story: Hotel*, wordt dit verbonden met het theoretische kader rondom voyeurisme. Uiteindelijk wordt er geconcludeerd op welke manier de cameravoering waarmee biseksuele vampiers in *American Horror Story: Hotel* in beeld wordt gebracht, zich verhoudt tot de cameravoering in klassieke vampierfilms.

3.1 Ramona, Elisabeth en de camera

In de derde bijlage is schematisch weergegeven op welke manier de cameravoering functioneert in de twee fragmenten. Het fragment uit aflevering drie bestaat uit 137 verschillende shots, die allemaal een duur hebben van minstens één seconde tot maximaal 23 seconden. Het fragment speelt zich af op de volgende locaties: bij Ramona thuis, op een filmset, in een restaurant van een hotel, op de kamer van Elisabeth, in de lift en in de lounge van het hotel en in een muziekstudio. De camerahoek is in het fragment voornamelijk frontaal, met uitzondering van momenten waarop de aandacht ligt op attributen in de enscenering die laag bij de grond liggen. Op gebied van camera-afstand valt op dat er in het fragment een grote verscheidenheid is aan soorten shots: close-ups, medium close-ups, medium shots, medium long shots en long shots. Ook tussen opeenvolgende shots kan de camera-afstand sterk afwijkend zijn. Ter illustratie: tussen shot 65 en 66 zit slechts een seconde tijd, maar de camera-afstand verandert van long shot naar medium close-up. Ten tijde van een dialoog of een vrijscène ligt de nadruk op het gezicht en wordt hierop ingezoomd. De

⁴⁶ Gibbs, J. (2002) ‘The Elements of Mise-En-Scène’, in: *Mise-En-Scène*. London: Wallflower: 19.

⁴⁷ Bordwell, D., & K. Thompson. (2010) *Film Art; An Introduction*. New York: McGraw-Hill: 186.

⁴⁸ Gibbs (2002): 20.

gezichtsuitdrukking wordt hierdoor uitvoerig in beeld gebracht. De camerahoogte is in het eerste fragment voornamelijk op normale ooghoogte. Enkele keren wordt er gespeeld met kikvorsperspectief en vogelperspectief, wat voornamelijk gebeurt tijdens de vrijscène. De camerabeweging gaat verschillende kanten op met als doel de handelingen van personages in beeld te brengen. Tijdens dialogen staat de camera stil, zodat de nadruk niet ligt op beweging, maar op de gesproken tekst. Het tweede fragment bestaat uit 76 shots en maakt voornamelijk gebruik van de frontale camerahoek en de normale ooghoogte van de camera. Ondanks deze overeenkomsten valt het op dat in het tweede fragment de camera regelmatig stil staat en dat er veelvuldig gebruik wordt gemaakt van close-ups. De filmmakers brengen voornamelijk de gezichten van Ramona en Elisabeth in beeld, waardoor de nadruk ligt op de gezichtsuitdrukking. Tevens wijkt het tweede fragment af van het eerste doordat het zich enkel in de kamer van Elisabeth en in de gang van het hotel naar de lift afspeelt.

3.2 De camera en voyeurisme

De cameravoering bepaalt op welke manier de kijker gestuurd wordt in de verhaalwereld. Het filmische horrorgenre staat er om bekend dat het speelt met bepaalde codes om effect en affectie teweeg te brengen. Dit wordt bijvoorbeeld gedaan door middel van bepaalde camerastandpunten die de begripbaarheid en de blik van het beeld sturen, een keuze in kadrering die vragen oproept over wat wel en wat niet te zien is in een shot en de toepassing van ongebruikelijke *point-of-view* shots (POV-shots) die de kijker door de ogen van het ‘monster’ laat kijken.⁴⁹ In *American Horror Story: Hotel* wordt met regelmaat gebruik gemaakt van deze elementen. In het eerste fragment waarin de eerste ontmoeting van Ramona en Elisabeth plaatsvindt (shot 49-57), kijkt de camera over de schouder mee. De toeschouwer



Figuur 3. Shot 54. Aflevering 3 ‘Mommy’ (2015), *AHS:H* [0:42:46].



Figuur 4. Shot 57. Aflevering 3 ‘Mommy’ (2015), *AHS:H* [0:42:56].

⁴⁹P. White (2000) ‘Female Spectator, Lesbian Specter: *The Haunting*’, in: *The Horror Reader* (2000) K. Gelder. Londen: Routledge: 211.

kan meekijken tijdens een intiem moment tussen twee karakters. Tegelijkertijd wordt er een gevoel van afstandelijkheid gecreëerd; het gezicht van het karakter waarvan je over de schouder meekijkt is niet zichtbaar. Door kadrering van het beeld worden in het begin van het eerste fragment (shot 1-13) - waarin de ontvoerde Donovan ontwaakt en de toeschouwer geen idee heeft waar hij is - vragen opgeroepen. Als de camera vervolgens een buisje volgt waarmee bloed afgetapt wordt, is het duidelijk wat er aan de hand is; zijn bloed wordt gereinigd door een dialyse apparaat. In het tweede fragment wordt Elisabeth neergeschoten door een seriemoordenaar (shot 67-68). Dit wordt in beeld gebracht door POV-shots, waardoor de kijker gelijk wordt gesteld aan het ‘monster’ op het moment dat haar einde nabij is.

Laura Mulvey stelt in ‘Visual Pleasure and Narrative Cinema’ dat: ‘although the film is really being shown, is there to be seen, conditions of screening and narrative conventions give the spectator an illusion of looking in on a private world.’⁵⁰ Volgens Mulvey wordt de vrouw in film regelmatig gepresenteerd als seksueel object waarop de blik van de man gericht is. De vrouw is daarom onderworpen aan het mannelijk verlangen.⁵¹ Ter verduidelijking: naast het zijn van een erotisch object voor personages in de verhaalwereld, is ze ook een erotisch object voor de mannelijke personages, de toeschouwer en de voyeuristische blik. De vrouw wordt dus geobjectiveerd vanuit meerdere hoeken, zonder dat de narratieve waarschijnlijkheid van de film wordt gebroken.⁵² In het eerste fragment wordt de vrijscène tussen shot 58 tot 83 zodanig in beeld gebracht, dat het teruggevoerd kan worden op het concept voyeurisme. Kijkers worden door de camera aangemoedigd om zich te identificeren met de personages in de scène en maken de vrouw tot erotisch object. Tijdens de vrijscène, wanneer Ramona en Elisabeth op bed liggen, worden de karakters vanuit verschillende posities in beeld gebracht: vanaf de zijkant door medium close-up en close-up en van bovenaf door middel van een medium of een medium long shot. Volgens Shohini Chaudhuri is de bedoeling van close-ups om het uiterlijk van de heldin te benadrukken:

On the cinema screen itself, the woman as erotic spectacle is the perfect fetish. The camera fetishistically isolates fragments of her body (face, breasts, legs) in close-ups. The use of such

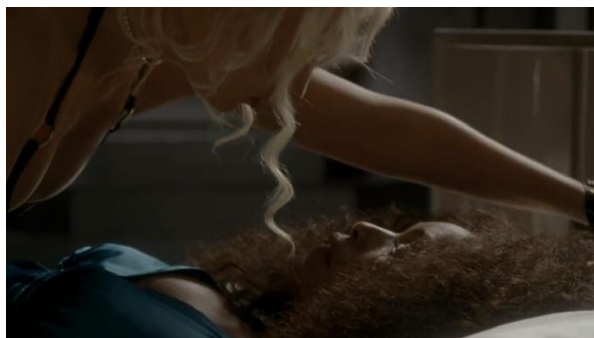
⁵⁰ Mulvey, L. (1989) ‘Visual Pleasure and Narrative Cinema’, in: *Visual and Other Pleasures*. Bloomington: Indiana University Press: 17.

⁵¹ Mulvey (1989): 19.

⁵² Mulvey (1989): 21.

close-ups for the heroine stresses that, unlike the hero, she is valued above all for what her appearance connotes, for her beauty and sexual desirability.⁵³

De schoonheid en seksuele aantrekkelijkheid van de vrouw wordt, volgens Chaudhuri, in film benadrukt door close-ups van lichaamsdelen. In het eerste fragment van *American Horror Story: Hotel* krijgt de toeschouwer in shot 58 de zijkant van de op bed liggende Ramona te zien, waardoor borsten, billen, mond en ogen benadrukt worden. In shot 58 ziet de kijker Ramona van bovenaf, wat een POV-shot is vanuit het oogpunt van Elisabeth. In shot 61 zien we haar schaars gekleed bovenop Ramona zitten. Close-ups van Ramona's en Elisabeths gezicht in shots 62 en 66 laten de sensuele expressie zien die wordt geaccentueerd door haar lustvolle gezichtsexpressie en donkere oogmake-up. Naast close-ups van gezichten, worden billen, borsten en benen benadrukt aan de hand van close-ups. In shot 63 kijken wij als toeschouwers neer op de biseksuele vrouwen tijdens het vrijen door middel van vogelperspectief. Doordat de kijker letterlijk neerkijkt op Elisabeth en Ramona, worden zij tot erotisch object gemaakt voor de toeschouwer.



Figuur 5. Shot 61. Aflevering 3 'Mommy' (2015), AHS:H [0:43:06].



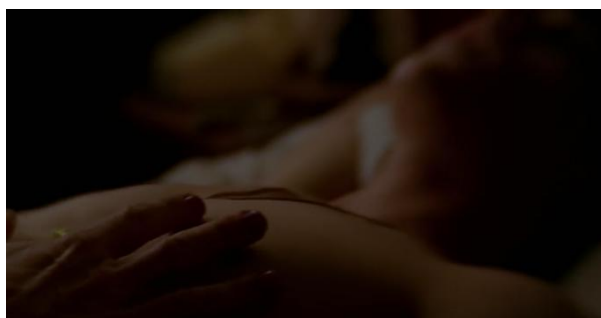
Figuur 6. Shot 63. Aflevering 3 'Mommy' (2015), AHS:H [0:43:11].

Ondanks het feit dat de vrouwelijke personages in het fragment als seksueel object worden gepresenteerd, is het van belang deze observatie in een bredere context te zetten. Anneke Smelik stelt dat de toeschouwer tegenwoordig minder met een mannelijke blik kijkt, maar meer aan de hand van een neutrale camera. Deze verandering in het voyeurisme zorgt ervoor dat de toeschouwer niet zozeer meer meekijkt met een mannelijk personage, maar dat er meer sprake is van *pornoficatie* van zowel het vrouwelijke als mannelijke lichaam.⁵⁴ In *American Horror Story: Hotel* zijn er meerdere momenten waarin zowel mannen als vrouwen door bepaalde cameravoering tot seksueel object gemaakt worden. Figuur zeven en acht komen uit de zesde aflevering van *American Horror Story: Hotel*. In de vrijscène tussen

⁵³ Chaudhuri, S. (2006) *Feminist Film Theorists*. Londen: Routledge: 37.

⁵⁴ Smelik, A. (2007) 'Lara Croft, Kill Bill en de strijd om theorie in feministische filmwetenschap', in: *Gender in Media, Kunst en Cultuur* (2007) R. Buikema & I. van der tuin. Bussum: Coutinho: 191.

Tristan en de transgender Liz ligt de nadruk van de cameravoering, door middel van close-ups, op erotische lichaamsdelen: de billen, de borst en de tepel. In de scène waar Elisabeth de eigenaar van het hotel bevredigt, wordt de man van bovenaf gefilmd, waardoor de kijker neerkijkt op het mannelijke lichaam. Zoals hierboven gezegd, werden deze technieken ook toegepast in de vrijscènes van Elisabeth en Ramona. Seksualiteit vraagt in *American Horror Story: Hotel* dus om een bepaalde cameravoering, waarin geen onderscheid wordt gemaakt tussen het in beeld brengen van mannen en vrouwen.



Figuur 7. Aflevering 6 'Room 33' (2015), *AHS:H* [0:06:16].



Figuur 8. Aflevering 6 'Room 33' (2015), *AHS:H* [0:10:51].

3.3 De cameravoering van de hedendaagse biseksuele vrouwelijke vampier

In de cameravoering van het eerste fragment wordt er regelmatig gebruik gemaakt van shots die over de schouder van een karakter zijn gemaakt, omdat de nadruk ligt op de dialoog. De toeschouwer ziet iets wat voor hem bestemd is, desondanks creëert deze filmische manier een gevoel van afstand. Doordat de camera met regelmaat naar links of rechts beweegt zien we personages vanuit verschillende oogpunten. Dit, in combinatie met de gebruikte camerahoogte en camera-afstand, zorgt ervoor dat de nadruk wordt gelegd op de gezichtsuitdrukkingen vanuit verschillende oogpunten. In de vrijscène wordt het duo van zowel de zijkant als bovenaf gefilmd. Door het filmen van de zijkant wordt de nadruk gelegd op de borsten en de monden van de personages. Als personages van bovenaf worden gefilmd, ligt de nadruk op ontblote billen en de borsten van Elisabeth, waar de kijker bij laatstgenoemde door de hoogte van het camerastandpunt zelf in haar boezem kan kijken. In het tweede fragment wordt er regelmatig over de schouder gefilmd, waardoor wederom de dialoog centraal staat. Op het moment dat Elisabeth haar einde nadert, zien we ineens via een POV-shot hoe de moordenaar met een pistool schiet.

De cameravoering in *American Horror Story: Hotel* verschilt met de cameravoering uit de klassieke vampierfilm, doordat de vrouwelijke personages niet zozeer tot het 'monster'

worden gemaakt. De biseksuele vrouwen worden wederom neergezet als seksueel object, echter niet als doel om gezien te worden door Mulveys concept van de mannelijke blik. Vorig hoofdstuk stipte al aan dat mannelijke personages geseksualiseerd werden door kostumering. Ook in cameravoering zijn overeenkomsten te vinden, doordat ook het mannelijk lichaam door middel van close-ups getoond wordt. Er is in *American Horror Story: Hotel* dus sprake van een neutrale camera die in de door mij gekozen fragmenten Ramona en Elisabeth erotiseert. Dit vertoont gelijkenissen met Smeliks idee rondom de pornificatie van de huidige beeldcultuur. Aan de hand van close-ups van verschillende delen van het vrouwelijk lichaam worden schoonheid en seksueel verlangen benadrukt, elementen die centraal staan bij de hedendaagse biseksuele vampier in *American Horror Story: Hotel*.



Figuur 9. Shot 81. Aflevering 3 'Mommy' (2015), *AHS:H* [0:43:34].



Figuur 10. Shot 68. Aflevering 11 'Battle Royale' (2016), *AHS:H* [0:37:49].

Conclusie

Dit bachelorwerkstuk heeft als centrale hoofdvraag: ‘Hoe verhoudt de representatie van de twee vrouwelijke biseksuele vampiers in *American Horror Story: Hotel* zich tot de representatie van biseksuele vrouwen in de klassieke vampierfilm?’ De nadruk ligt op de verschillen in representatie van de biseksuele vrouw op het gebied van kostumering en cameravoering. Het theoretisch kader dat gebruikt is om deze hoofdvraag te beantwoorden, was omvangrijk doch duidelijk. De voornaamste werken die ik gebruikt heb in mijn onderzoek zijn Andrea’s Weiss *Vampires and Violets*, Harry Benshoffs en Sean Griffins *The Queer Cinema*, Joanne Entwistle’s *The Fashioned Body* en Laura Mulvey’s *Visual and Other Pleasures*. Dit theoretisch kader gecombineerd met de methode uit David Bordwell en Kristin Thompsons *Film Art* zorgde ervoor dat de hoofdvraag beantwoord kon worden.

In het eerste hoofdstuk werd aan de hand van een beknopte literatuurstudie uiteengezet wat er verstaan wordt onder de klassieke biseksuele vampier. Veel bronnen spraken echter over het lesbische vampiergenre, omdat dit een van de traditionele stereotypen is. De representatie van de biseksuele vrouw in de klassieke vampierfilm werd in grote mate beïnvloed door wetgeving in de filmindustrie, waardoor expliciete vertoning van andere vormen van seksualiteit lang een taboe was. Toen rond de jaren 1970 deze regels versoepelden, kreeg biseksualiteit als thema in de film meer ruimte om zichzelf te ontwikkelen.

In het tweede hoofdstuk stond kleding centraal. De kostumering van de biseksuele vampier in zowel de klassieke vampierfilm als in *American Horror Story: Hotel* kenmerkt zich door de vrouwelijke en seksueel actieve lading. De biseksuele vampier ziet er in haar uiterlijk uit als een aantrekkelijke heteroseksuele vrouw volgens de normen van de maatschappij, terwijl er in dit karakter een monster schuilgaat. Naast het feit dat kleding dient als visuele metafoor van identiteit, zorgt het ook voor de creatie van erotische aantrekkingskracht. In *American Horror Story: Hotel* zijn er drie centrale elementen te ontdekken die betekenis toevoegen aan kledingskeuze: het al dan niet bedekken van bepaalde lichaamsdelen, het kleurcontrast in de kostumering en de beïnvloeding van kledingkeuze door de setting. De bedekking van het lichaam, in combinatie met de lichaamshouding, impliceert een conventionele manier van het uit elkaar groeien van de twee personages. De contrasterende kleuren in de kleding zorgt voor een hiërarchie tussen de personages en de setting beïnvloedt de kledingkeuze op een grotere manier dan het plot. Kleding heeft in de

fragmenten van *American Horror Story: Hotel* altijd een aantrekkelijke doch luxe uitstraling.

Tenslotte stond in het derde hoofdstuk de cameravoering centraal. De cameravoering maakt keuzes voor de kijker; wat en op welke manier is iets zichtbaar en wat valt niet binnen het kader. Bij de klassieke vampierfilm werd cameravoering ingezet om de biseksuele vampier als de Ander in beeld te brengen: vaak werd zij gefragmenteerd en tot een passief seksueel object gemaakt. In *American Horror Story: Hotel* wordt er aan de hand van close-ups van verschillende delen van het vrouwelijk lichaam schoonheid en seksueel verlangen benadrukt, elementen die centraal staan bij de hedendaagse biseksuele vampier. Voyeurisme is van belang om te begrijpen met welke blik er gekeken wordt naar de vrouwelijke personages in de fragmenten. In de klassieke vampierfilm is de biseksuele vampier slechts een seksueel object dat door een mannelijke blik bekeken wordt. In *American Horror Story: Hotel* ligt dit anders, doordat niet enkel vrouwen, maar ook mannen bekeken worden. De pornificatie van de samenleving kan een verklaring zijn voor deze seksualisering van zowel vrouwelijke als mannelijke lichamen in deze televisieserie. Ook hebben veranderende houdingen in onze maatschappij ten opzichte van niet-heteroseksualiteit invloed op de representatie van seksualiteit in *American Horror Story: Hotel*. Het maakt niet meer uit welke karakters met elkaar het bed induiken, omdat homo- en biseksualiteit geen issue meer op zichzelf lijkt te zijn.

De gebruikte methode van dit onderzoek bood de nodige handvatten om de fragmenten op een nauwkeurige manier te analyseren en te interpreteren. De relevantie van dit onderzoek laat duidelijk een verandering zien in representatie van zowel vrouwelijke als mannelijke personages, op gebied van kostumering en cameravoering. Dit onderzoek is van belang gebleken, waardoor er op een andere manier naar biseksuele personages in het hedendaagse horrorgenre gekeken kan worden. Tijdens het onderzoek heb ik me beperkt tot twee fragmenten waarin zowel Ramona als Elisabeth een grote rol spelen. Om dit onderzoek uit te breiden had er ook gekeken kunnen worden naar alle fragmenten waarin één van deze twee karakters zit. Tevens zou er gekeken kunnen worden naar andere vrouwelijke vampierkarakters en hoe deze zich verhouden tot Ramona en Elisabeth. Dit onderzoek leverde een bijdrage op het gebied van queer identiteit in vampierfilms en biedt mogelijkheden voor verder onderzoek in de toekomst.

De representatie van de biseksuele vampier door kostumering en cameravoering heeft een zichtbare ontwikkeling doorgemaakt. Beide elementen zorgen ervoor dat de kijker zicht heeft op een bepaalde hiërarchie tussen de personages, de seksualiteit van het karakter en de monsterlijke creatie die in het personage leeft. Niet langer is de biseksuele vampier enkel de

seksuele Ander, die volgens het traditionele ‘bisexual triangle formula’ als verstoring in een heteroseksuele relatie optreedt. In *American Horror Story: Hotel* is de heteroseksuele man juist het personage dat de relatie tussen Ramona en Elisabeth verstoort. De vampier is nog altijd een afgrijselijk bloeddrinkend monster. Desondanks krijgen Ramona en Elisabeth wel sympathie van de kijker, doordat ze op gebied van kostumering eruit zien als doorsnee vrouwen en door de neutrale cameravoering op dezelfde manier worden neergezet als mannen. Seksualiteit in het horrorgenre heeft een democratisering doorgemaakt, omdat het niet meer enkel gesuggereerd wordt, maar expliciet een plek heeft gekregen in het genre. De neutrale camera zorgt ervoor dat de nadruk verschoven is naar de weergave van seksualiteit, ongeacht van welk geslacht de personages zijn. De seksuele voorkeur van de biseksuele vampier lijkt echter niet meer de boventoon te voeren: het is nu enkel nog de lust naar bloed die het monster tot een beangstigend wezen maakt. Biseksualiteit speelt hierdoor in *American Horror Story: Hotel* geen rol meer als op zichzelf staand horrorelement.

Bibliografie

- Baker, D. (2012). 'Seduced and abandoned: Lesbian vampires on screen 1968-74', in: *Continuum*, 26, no.4. Brisbane: Routledge.
- Bell, Q. (1976) *On Human Finery*. Londen: Hogarth Press.
- Benshoff, H. (2004) 'The Monster and the Homosexual', in: *Queer Cinema; the Film Reader*. Londen: Routledge.
- Bordwell, D., & K. Thompson. (2010) *Film Art; An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Chaudhuri, S. (2006) *Feminist Film Theorists*. Londen: Routledge.
- Davis, F. (1992) *Fashion, Culture and Identity*. Chicago: University of Chicago Press.
- Entwistle, J. (2000) 'Fashion, Adornment and Sexuality', in: *The Fashioned Body*. Cambridge: Polity Press.
- Entwistle, J. (2003) 'The Dressed Body', in: *The Fashion Reader* (2011) L. Welters & A. Lillethun. Londen: Bloomsbury.
- Entwistle, J. (2010) *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory*. Cambridge: Polity.
- Foucault, M. (1978) *The History of Sexuality*, trans. R. Hurley. New York: Vintage Books.
- Gibbs, J. (2002) 'The Elements of Mise-En-Scène', in: *Mise-En-Scène*. London: Wallflower.
- Heaton, S. 'Consuming Clothes and Dressing Desire in the *Twilight* Series', in: *The Human Vampire and Modern Identity* (2013) D. Mutch. Houndmills: Palgrave Macmillan.
- Merskin, D. L. (2011) 'Homosexuality and horror: the lesbian vampire film', in: *Media, Minorities and Meaning; a Critical Introduction*. New York: Peter Lang.
- Mulvey, L. (1989) 'Visual Pleasure and Narrative Cinema', in: *Visual and Other Pleasures*. Bloomington: Indiana University Press.
- Munch, D. (2013) *Modern vampire and human identity*. New York: Palgrave Macmillan.

Smelik, A. (2007) 'Lara Croft, Kill Bill en de strijd om theorie in feministische filmwetenschap', in: *Gender in Media, Kunst en Cultuur*. R. Buikerma & I. van der tuin. Bussum: Coutinho.

Richter, N. (2013) 'Bisexual Erasure in 'Lesbian Vampire' Film Theory', in: *Journal of Bisexuality*. Volume 13, no. 2. New York: Routledge.

Weiss, A. (1992) *Vampires and violets: lesbians in the cinema*. Kitchener: Pandora Press.

White, P. (2000) 'Female Spectator, Lesbian Specter: *The Haunting*', in: *The Horror Reader*. K. Gelder. Londen: Routledge.

Wood, R. (2002) 'The American Nightmare: Horror in the 70s', in: *Horror The Film Reader*. M. Jancovich. Londen: Routledge.

Visuele bronnen:

American Horror Story: Hotel. Buecker, B. (14 oktober 2015) Verenigde Staten: FX Network/ 20th Century Fox Television. Aflevering 2 'Chutes and Ladders'.

American Horror Story: Hotel. Buecker, B. (21 oktober 2015) Verenigde Staten: FX Network/ 20th Century Fox Television. Aflevering 3 'Mommy'.

American Horror Story: Hotel. Peristere, L. (11 november 2015) Verenigde Staten: FX Network/ 20th Century Fox Television. Aflevering 6 'Room 33'.

American Horror Story: Hotel. Uppendahl, M. (6 januari 2016) Verenigde Staten: FX Network/ 20th Century Fox Television. Aflevering 11 'Battle Royale'.

Dracula's Daughter. Hillyer, L. (1936) Verenigde Staten: Universal.

Bijlage 1: Context van de fragmenten

A) Fragment aflevering drie ‘Mommy’ [0:39:54]-[0:47:10]

In een voorafgaande scène heeft Ramona uit wraak Donovan, de liefdespartner van Elisabeth, ontvoerd. Ze bindt hem vast op een stoel en legt hem aan een apparaat waarmee ze bloed aftapt en het zuivert, wat nodig is omdat Donovan net een drugsverslaafde heeft vermoord en daarvan bloed heeft gedronken. Terwijl Donovan vastgeketend op een stoel zit, vertelt Ramona haar levensverhaal en de reden waarom ze een hekel heeft aan Elisabeth. Haar verhaal wordt ondersteund aan de hand van flashbacks die enkel voor de kijker zichtbaar zijn en niet in de verhaalwereld zelf plaatsvinden. Ramona was een B-film filmster en leerde (terwijl ze aan het lobbyen was voor een nieuwe filmrol) Elisabeth kennen. De vonk sloeg meteen over en de twee kregen een relatie. Echter na een aantal jaar kwam Ramona erachter dat er iemand anders was die haar gelukkiger kon maken dan Elisabeth. Ramona begon een affaire met rapper Prophet Moses en besmette hem zelfs met het onsterfelijkheidsvirus. Toen Elisabeth hierachter kwam, vermoordde ze iedereen van de muziekstudio (inclusief Moses). Ze liet een ontroostbare Ramona achter die sinds dat moment zint op wraak.

B) Fragment aflevering drie ‘Battle Royale’ [0:33:21]-[0:38:15]

Elisabeth is herstellende van een aanslag op haar leven. Terwijl ze drank inschenkt, komt Ramona binnen. Na vele jaren is dit de eerste keer dat de twee oud-geliefden weer oog en oog met elkaar staan en Elisabeth herkent Ramona aan haar geur. Na enkele verwijten naar elkaar gemaakt te hebben, weet Elisabeth een deal te sluiten met Ramona: als Elisabeth het hotel overdraagt aan Ramona en ze deze per direct verlaat, zal haar leven gespaard worden. Ze maken de deal officieel door nog een keer *offscreen* te vrijen en vervolgens verlaat Elisabeth haar kamer. Als ze de lift wil instappen, wordt ze neergeschoten door een seriemoordenaar. Elisabeth sterft ter plekke.

Bijlage 2: Schema's kostumering

A) Fragment aflevering drie 'Mommy' [0:39:54]-[0:47:10]

Tijdstip voor het eerst in de aflevering	Personage	Beschrijving kleding	Afbeelding
[0:40:07]	Ramona Royale	Deze zwarte jurk heeft de lengte tot aan haar knieën. Het zit strak om haar lichaam heen en benadrukt hierdoor haar ronde vormen. Het gedeelte boven haar borsten is doorschijnend.	
[0:41:48]	Ramona Royale	Een stoer uiterlijk doordat een rood jack gecombineerd wordt met een opgeknoopte blouse, een donkere broek, een afrokapsel, grote oorbellen en opvallende make-up.	

[0:41:48]	Ramona Royale	In dit gedeelte draagt ze een goudkleurig laag uitgesneden shirt met combinerende sierraden. Ramona draagt dit op het moment voordat ze Elisabeth voor het eerst ontmoet.	
[0:42:14]	Elisabeth	Op het moment dat Elisabeth de scène binnenwandelt, draagt ze een lichtblauwe jurk en een overeenstemmend hoofddeksel. De kleding zit, net zoals haar kapsel, losjes en oogt onschuldig.	
[0:43:01]	Ramona Royale	Gehuld in een blauwe losse jurk vrijt Ramona met Elisabeth. De borsten worden benadrukt door de laag uitgesneden jurk.	
[0:43:03]	Elisabeth	Zij draagt een kledingstuk met een tijgerprintje waar borsten en billen amper bedekt zijn. Seksualiteit wordt hierdoor benadrukt.	

[0:43:40]	Ramona en Elisabeth	Beide dragen een korte jurk. Elisabeth is in donkere kleding gehuld, terwijl Ramona een meer glanzend kledingstuk aanheeft.	
[0:43:46]	Ramona en Elisabeth	Wederom een tegenstelling in kleding. Hoewel beide geen korte jurk meer aanhebben, is Ramona in een zwart jack gekleed en heeft Elisabeth een wit kostuum aan.	
[0:43:51]	Ramona en Elisabeth	Elisabeth draagt een rood jasje en een strakke leren rok. Ramona draagt een glanzend jasje met lange zwarte rok.	
[0:43:56]	Ramona en Elisabeth	Ramona draagt een panterprint kostuum, terwijl Elisabeth glanzende kleding aanheeft.	

[0:44:51]	Ramona Royale	Ramona draagt een laag uitgesneden paarse jurk met daarop een panterprint jasje.	
[0:45:41]	Elisabeth	Elisabeth is gekleed in het wit met een korte rok, witte jas en witte laarzen. Haar bovenbenen zijn bloot.	

B) Fragment aflevering elf 'Battle Royale' [0:33:21]-[0:38:15]

Tijdstip voor het eerst in de aflevering	Personage	Beschrijving kleding	Afbeelding
[0:33:23]	Elisabeth	Terwijl ze herstellende is van een aanslag, zit haar kapsel strak. Ze draagt onder haar bonte ochtendjas gouden hoge hakken.	

[0:34:05]	Ramona	Ze draagt een lange zwarte jurk die aan de uiteinde witte punten bevat. Wederom is hij laag uitgesneden.	
[0:37:32]	Elisabeth	Ze is aangekleed met zwarte onderkleding, zwarte schoenen en een lange witte jas. Ze heeft zelfs handschoenen aan, waardoor bijna haar hele lichaam bedekt is met kleding.	

Bijlage 3: Schema's cameravoering

A) Fragment aflevering drie 'Mommy' – [0:39:54 – 0:47:11]

Shot nummer (en lengte in seconden)	Handeling in steekwoorden	Locatie	Camerahoek	Camera-afstand: uitsnede/kadering	Camera-hoogte	Camera-beweging
1 (7 seconden)	Donovan ontwaakt	Ramona's huis	Frontaal	Close-up	Vogelperspectief naar normale ooghoogte	Camera beweegt pan naar links en tilt naar beneden
2 (4 seconden)	Ramona tapt bloed af bij Donovan	Idem	Laag	Extreme close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt boom naar beneden
3 (3 seconden)	Donovan probeert los te komen	Idem	Laag	Medium Shot	Idem	Camera beweegt pan naar rechts
4 (4 seconden)	Ramona begint met praten	Idem	Frontaal	Extreme Long shot	Idem	Camera beweegt boom naar beneden
5 (7 seconden)	Bloed wordt afgetapt	Idem	Laag	Extreme Close-up	Idem	Camera verschuift tilt naar boven
6 (2 seconden)	Ramona controleert handboeien	Idem	Frontaal	Medium shot	Idem	Camera dolly naar voren
7 (3 seconden)	Idem	Idem	Frontaal	Medium Close-up	Idem	Camera beweegt niet
8 (2 seconden)	Apparatuur werkt	Idem	Frontaal	Close-up	Idem	Camera beweegt niet
9 (2 seconden)	Bloed loopt in buisje	Idem	Laag	Close-up	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
10 (3 seconden)	Donovan en Ramona maken oogcontact	Idem	Frontaal	Medium Close-up	Idem	Camera beweegt pan naar links
11 (4 seconden)	Donovan stelt vraag	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt pan naar rechts
12 (6 seconden)	Ramona antwoord	Idem	Idem	Medium Close-up	Idem	Camera beweegt pan naar links
13 (2 seconden)	Donovan is geschokt	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt pan naar rechts
14 (1 seconde)	Start flashback, deur opengetrapt	Filmset	Idem	Medium long shot	Idem	Camera beweegt niet
15 (5 seconden)	Jonge Ramona trapt deur in	Idem	Idem	Medium long shot en mediumshot	Idem	Camera dolly naar voren
16 (1 seconde)	Ramona haalt geweer over	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt niet
17 (2 seconden)	Man antwoordt	Idem	Idem	Medium long shot	Idem	Camera dolly naar voren

18 (1 seconde)	Ramona schiet	Filmset	Frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
19 (2 seconden)	Ramona richt op tweede man	Idem	Idem	Medium long shot	Idem	Camera beweegt crab naar links
20 (1 seconde)	Ramona schiet	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera dolly naar voren
21 (2 seconden)	Tweede man valt achterover	Idem	Idem	Medium long shot	Idem	Camera beweegt niet
22 (2 seconden)	Ramona hoort derde man	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt niet
23 (1 seconde)	Derde man staat achter Ramona	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
24 (3 seconden)	Geschrokken Ramona	Idem	Idem	Medium long shot naar medium shot	Idem	Camera dolly naar voren
25 (1 seconde)	Man lacht	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt niet
26 (3 seconden)	Ramona doet handen omhoog	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt boom naar boven
27 (2 seconden)	Ramona pakt mes uit haar	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt niet
28 (2 seconden)	Ramona gooit mes	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
29 (2 seconden)	Man valt, filmploeg zichtbaar	Idem	Idem	Long shot	Kikvorsperspectief	Camera dolly naar achter
30 (2 seconden)	Ramona kijkt naar beneden	Idem	Idem	Medium close-up tot close-up	Normale ooghoogte	Camera dolly naar voren
31 (5 seconden)	Ramona sluit actiescène af met oneliner	Idem	Idem	Medium shot	Kikvorsperspectief	Camera beweegt niet
32 (6 seconden)	Filmploeg stopt de scène	Idem	Hoog	Medium long shot	Vogelperspectief	Camera dolly naar voren
33 (10 seconden)	Visagisten helpen Ramona	Idem	Frontaal	Medium close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt crab naar links, dolly naar voren en naar achteren
34 (4 seconden)	Filmposter 1	Non-diëgetisch	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt niet
35 (4 seconden)	Filmposter 2	Non-diëgetisch	Idem	Idem	Idem	Camera beweegt niet
36 (4 seconden)	Filmposter 3	Non-diëgetisch	Idem	Idem	Idem	Camera beweegt niet
37 (11 seconden)	Ramona bedelt om kans	Hotel Cortez	Idem	Long shot naar medium shot	Normale ooghoogte	Camera dolly naar voren
38 (2 seconden)	Afwijzing van filmproducent	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
39 (1)	Aanvulling	Idem	Idem	Medium	Idem	Idem

seconde)	Ramona			close-up		
40 (3 seconden)	Producent geeft verklaring	Hotel Cortez	Frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
41 (4 seconden)	Ramona reageert	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Idem
42 (3 seconden)	Locatie en jaartal	Non-diëgetisch	NVT	NVT	NVT	Idem
43 (8 seconden)	Elisabeth komt aanlopen	Hotel Cortez	Frontaal	Medium long shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt tilt naar boven
44 (6 seconden)	Ramona en producent kijken naar Elisabeth	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera dolly naar achter
45 (5 seconden)	Elisabeth gaat zitten en stuurt producent weg	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt pan naar rechts
46 (1 seconde)	Producent schrikt	Idem	Idem	Idem	Idem	Camera beweegt niet
47 (2 seconden)	Dreigende blik Elisabeth	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
48 (4 seconden)	Producent staat op	Idem	Idem	Idem	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
49 (1 seconde)	Elisabeth steekt sigaret op	Idem	Idem	Idem	Idem	Camera beweegt niet
50 (2 seconden)	Ramona is verward	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
51 (1 seconde)	Elisabeth geeft verklaring	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
52 (1 seconde)	Elisabeth pakt Ramona's hand vast	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
53 (1 seconde)	Ramona schrikt	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
54 (2 seconden)	Intense blik Elisabeth	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
55 (4 seconden)	Intense blik Ramona	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
56 (2 seconden)	Intense blik Elisabeth	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
57 (1 seconde)	Glimlach Ramona	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
58 (2 seconden)	Ramona ligt op bed	Slaapkamer Elisabeth	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt crab naar links
59 (1 seconde)	Idem	Idem	Idem	Medium close-up	Vogelperspectief	Camera beweegt niet
60 (2 seconden)	Elisabeth zit op Ramona	Idem	Idem	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt boom naar onder
61 (5 seconden)	Elisabeth komt dichterbij	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt boom naar boven

	Ramona					
62 (2 seconden)	Zoenen	Slaapkamer Elisabeth	Frontaal	Medium close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
63 (1 seconde)	Idem	Idem	Hoog	Medium long shot	Vogelperspectief	Idem
64 (1 seconde)	Strelen	Idem	Idem	Close-up	Normale ooghoogte	Idem
65 (1 seconde)	Idem	Idem	Frontaal	Close-up	Idem	Idem
66 (1 seconde)	Kus	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
67 (1 seconde)	Strelen	Idem	Idem	Idem	Idem	Camera beweegt crab naar links
68 (1 seconde)	Hand Elisabeth beweegt naar boven	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt niet
69 (1 seconde)	Idem	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Idem
70 (2 seconden)	Hoofd Elisabeth	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
71 (1 seconde)	Hand Elisabeth naar keel Ramona	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
72 (1 seconde)	Hand beweegt	Idem	Idem	Idem	Vogelperspectief	Camera staat stil
73 (3 seconden)	Gezicht Ramona	Idem	Idem	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt crab naar rechts
74 (1 seconde)	Gezicht Elisabeth	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt boom naar boven
75 (2 seconden)	Lichaam Elisabeth	Idem	Idem	Medium shot	Vogelperspectief	Camera beweegt niet
76 (2 seconde)	Elisabeth pakt handschoen met mes	Idem	Idem	Close-up	Normale ooghoogte	Idem
77 (2 seconden)	Ramona komt overeind	Idem	Hoog	Medium long shot	Vogelperspectief	Idem
78 (2 seconden)	Elisabeth snijdt zichzelf	Idem	Frontaal	Medium close-up	Normale ooghoogte	Idem
79 (1 seconde)	Idem	Idem	Idem	Close-up	Vogelperspectief	Idem
80 (2 seconden)	Ramona drinkt bloed	Idem	Idem	Idem	Normale ooghoogte	Idem
81 (1 seconde)	Idem	Idem	Idem	Idem	Vogelperspectief	Idem
82 (1 seconde)	Idem	Idem	Idem	Idem	Normale ooghoogte	Idem
83 (2 seconden)	Elisabeth geniet	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt boom naar boven
84 (3 seconden)	Zoenen in de lift	Lift hotel Cortez	Idem	Idem	Idem	Camera beweegt niet

85 (3 seconden)	Zoenen in de lift	Lift hotel Cortez	Frontaal	Medium close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
86 (2 seconden)	Samen in lift	Idem	Idem	Medium long shot	Idem	Idem
87 (2 seconden)	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
88 (2 seconden)	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
89 (2 seconden)	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
90 (2 seconden)	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
91 (5 seconden)	Elisabeth en Ramona staren	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt crab naar links
92 (2 seconden)	Liftbel	Idem	Idem	Extreme close up	Idem	Camera beweegt niet
93 (6 seconden)	Intrede 'Prophet Moses'	Hal hotel Cortez	Idem	Medium shot	Kikvorsperspectief	Camera beweegt tilt naar beneden en dolly naar achter
94 (2 seconden)	Idem	Idem	Laag	Medium close-up	Normale ooghoogte	Camera dolly naar voren
95 (2 seconden)	Fans komen binnen	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera dolly naar achteren
96 (7 seconden)	Ramona ziet Moses	Idem	Hoog	Long shot	Vogelperspectief	Camera beweegt crab naar rechts
97 (5 seconden)	Moses loopt richting Ramona	Idem	Frontaal	Medium shot	Kikvorsperspectief	Camera beweegt pan naar rechts
98 (3 seconden)	Moses ziet Ramona	Idem	Idem	Medium long shot naar medium close-up	Vogelperspectief	Camera dolly naar voren
99 (3 seconden)	Romana kijkt naar Moses	Idem	Idem	Medium long shot naar medium close-up	Kikvorsperspectief	Camera dolly naar voren
100 (2 seconden)	Moses knikt	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
101 (3 seconden)	Ramona knikt	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
102 (2 seconden)	Geluidsapparatuur gaat aan	Muziekstudio	Idem	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt crab naar rechts
103 (1 seconde)	Idem	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
104 (5 seconden)	DJ aan het werk	Idem	Idem	Long shot	Idem	Camera dolly naar voren
105 (4 seconden)	Ramona luistert naar Moses	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt pan naar rechts
106 (3 seconden)	Ramona neemt Moses mee naar kamer	Aparte kamer muziekstudio	Idem	Idem	Idem	Camera beweegt pan naar links

107 (2 seconden)	Moses en Ramona vrijen	Aparte kamer muziekstudio	Frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt pan naar links
108 (1 seconde)	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem	Camera beweegt niet
109 (4 seconden)	Ramona pakt mes	Idem	Idem	Idem	Idem	Idem
110 (10 seconden)	Ramona vraagt aan Moses of hij klaar is ervoor	Idem	Idem	Medium shot naar Medium close-up	Idem	Camera dolly naar voren
111 (2 seconden)	Moses geeft antwoord	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
112 (10 seconden)	Ramona snijdt zichzelf	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt tilt naar beneden
113 (2 seconden)	Ramona zwaait met mes	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
114 (2 seconden)	Moses drinkt bloed	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt boom naar beneden
115 (1 seconde)	Idem	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt niet
116 (5 seconden)	Idem	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Idem
117 (5 seconden)	Moses en Ramona terug muziekstudio	Muziekstudio	Idem	Medium long shot	Idem	Camera beweegt crab naar rechts en tilt omhoog
118 (1 seconde)	Ramona schrikt van Elisabeth	Idem	Hoog	Long shot	Vogelperspectief	Camera beweegt niet
119 (4 seconden)	Elisabeth spreekt	Idem	Frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
120 (3 seconden)	Ramona is geschokt	Idem	Idem	Medium long shot naar medium close-up	Idem	Camera dolly naar voren
121 (2 seconden)	Moses pakt pistool	Idem	Idem	Medium shot naar medium close-up	Idem	Camera dolly naar voren
122 (2 seconden)	Elisabeth staat op	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera boom omhoog
123 (1 seconde)	Elisabeth laat Moses door zijn hoofd schieten	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
124 (2 seconden)	Ramona schreeuwt	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
125 (3 seconden)	Elisabeth kijkt toe	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
126 (2 seconden)	Elisabeth loopt weg	Idem	Hoog	Long shot	Vogelperspectief	Camera beweegt niet
127 (3 seconden)	Ramona ontroostbaar	Idem	Frontaal	Medium close-up	Normale ooghoogte	Camera crab naar rechts
128 (5	Elisabeth verlaat	Idem	Idem	Idem	Idem	Camera dolly naar achter

seconden)	de ruimte					
129 (8 seconden)	Ramona praat met Donovan	Ramona's huis	Frontaal	Medium long shot	Normale ooghoogte	Camera pan naar links
130 (3 seconden)	Idem	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt niet
131 (6 seconden)	Donovan geeft antwoord	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
132 (4 seconden)	Ramona staat op	Idem	Idem	Medium long shot	Idem	Camera beweegt tilt omhoog
133 (23 seconden)	Ramona vertelt haar wraakplan	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt niet
134 (3 seconden)	Ramona kijkt naar Donovan	Idem	Laag	Long shot	Kikvorsperspectief	Camera beweegt niet
135 (3 seconden)	Ramona maakt Donovan los	Idem	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt boom naar boven
136 (3 seconden)	Ramona laat Donovan gaan	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
137 (6 seconden)	Ramona loopt weg en Donovan maakt zichzelf los	Idem	Idem	Medium shot naar medium close-up	Idem	Camera dolly naar voren en pan naar links

B) Fragment aflevering elf 'Battle Royale' [0:33:21]-[0:38:15]

Shot nummer (en lengte in seconden)	Handeling in steekwoorden	Locatie	Camerahoek	camera-afstand: uitsnede/ kadering	Camera-hoogte	Camera-beweging
1 (6 seconden)	Elisabeth komt kamer binnen	Elisabeth's kamer	Frontaal	Long shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
2 (6 seconden)	Elisabeth kijkt verslagen	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt niet
3 (3 seconden)	Elisabeth loopt	Idem	Laag	Medium close-up	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
4 (2 seconden)	Elisabeth loopt trap af	Idem	Frontaal	Medium long shot	Idem	Idem
5 (5 seconden)	Idem	Idem	Laag naar frontaal	Medium close-up	Idem	Camera beweegt boom naar boven
6 (4 seconden)	Elisabeth pakt fles	Idem	Laag	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
7 (5 seconden)	Elisabeth schenkt drinken in	Idem	Frontaal	Long shot	Idem	Camera dolly naar achteren
8 (3 seconden)	Elisabeth pakt sigaret	Idem	Idem	Medium close up	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
9 (5 seconden)	Elisabeth steekt sigaret aan	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt boom naar boven
10 (2 seconden)	Elisabeth verstijft	Idem	Idem	Medium long shot	Idem	Camera beweegt niet
11 (3 seconden)	Ramona staat achter haar	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt pan naar links

12 (5 seconden)	Elisabeth draait zich om	Elisabeth's kamer	Frontaal	Medium long shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
13 (6 seconden)	Elisabeth praat	Idem	Idem	Medium close up	Idem	Idem
14 (4 seconden)	Ramona geeft antwoord	Idem	Idem	Long shot	Idem	Idem
15 (3 seconden)	Elisabeth complimenteert	Idem	Idem	Long shot	Idem	Idem
16 (2 seconden)	Elisabeth praat	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
17 (3 seconden)	Ramona geeft antwoord	Idem	Idem	Medium long shot	Idem	Idem
18 (10 seconden)	Dialogoog	Idem	Idem	Long shot	Idem	Camera beweegt boom naar beneden
19 (3 seconden)	Elisabeth stelt vraag	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt niet
20 (10 seconden)	Ramona praat	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt tilt naar boven
21 (6 seconden)	Elisabeth reageert	Idem	Idem	Medium long shot	Idem	Camera beweegt niet
22 (2 seconden)	Ramona bedreigt Elisabeth	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
23 (2 seconden)	Elisabeth stelt vraag	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
24 (3 seconden)	Elisabeth staat op	Idem	Idem	Long shot	Idem	Idem
25 (3 seconden)	Dialogoog	Idem	Laag	Long shot	Idem	Idem
26 (6 seconden)	Bedreiging van Ramona	Idem	Frontaal	Medium close-up	Idem	Camera beweegt crab naar links en boom naar beneden en boven
27 (7 seconden)	Elisabeth maakt een opmerking	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt crab naar links
28 (1 seconde)	Elisabeth bedreigt Ramona	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
29 (2 seconden)	Idem	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
30 (2 seconden)	Dialogoog	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Idem
31 (2 seconden)	Idem	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
32 (2 seconden)	Idem	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Idem
33 (3 seconden)	Elisabeth rookt sigaret	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
34 (8 seconden)	Ramona gaat zitten	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt tilt naar beneden
35 (3 seconden)	Elisabeth vervloekt zichzelf	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt crab naar links

36 (2 seconden)	Ramona kijkt bedenkelijk	Elisabeth's kamer	Frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
37 (2 seconden)	Elisabeth praat	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Idem
38 (4 seconden)	Ramona denkt na	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
39 (4 seconden)	Elisabeth praat	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt pan naar links
40 (3 seconden)	Ramona reageert fel	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
41 (2 seconden)	Elisabeth probeert verontschuldiging aan te bieden	Idem	Idem	Medium long shot	Idem	Idem
42 (3 seconden)	Ramona kijkt bedenkelijk	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
43 (2 seconden)	Elisabeth reageert	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
44 (5 seconden)	Ramona denkt na	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
45 (4 seconden)	Elisabeth doet voorstel	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt boom naar beneden
46 (5 seconden)	Ramona reageert	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt niet
47 (4 seconden)	Dialogoog	Idem	Idem	Long shot	Idem	Camera beweegt crab naar links
48 (5 seconden)	Ramona neemt slok	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt crab naar links
49 (2 seconden)	Elisabeth gaat naast Ramona zitten	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt niet
50 (4 seconden)	Elisabeth praat	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Idem
51 (6 seconden)	Ramona reageert	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Camera beweegt crab naar links
52 (7 seconden)	Ramona vertelt wraakplan	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt niet
53 (6 seconden)	Elisabeth probeert Ramona te verleiden	Idem	Idem	Medium shot	Idem	Camera beweegt crab naar rechts
54 (3 seconden)	Ramona denkt na	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt niet
55 (2 seconden)	Elisabeth zoent Ramona	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
56 (3 seconden)	Zoenen	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
57 (4 seconden)	Ramona duwt Elisabeth weg	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
58 (5 seconden)	Elisabeth smeekt Ramona	Idem	Idem	Medium close-up	Idem	Idem

59 (4 seconden)	Elisabeth smeekt Ramona	Elisabeth's kamer	Idem	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
60 (3 seconden)	Idem	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
61 (2 seconden)	Ramona denkt na	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
62 (3 seconden)	Elisabeth wil seks met Ramona	Idem	Idem	Close-up	Idem	Idem
63 (7 seconden)	Elisabeth en Ramona zoenen	Idem	Idem	Close-up	Idem	Camera beweegt boom naar beneden
64 (3 seconden)	Shot hotel	Buiten het hotel	Idem	Long shot	Kikvorsperspectief	Camera beweegt niet
65 (13 seconden)	Elisabeth verlaat haar kamer	Gang van hotel	Idem	Longshot	Normale ooghoogte	Camera dolly gaat naar voren, draagt 180 graden pan en gaat dan dolly naar achteren.
66 (2 seconden)	Liftdeuren gaan open	Gang van hotel	Idem	Medium long shot	Idem	Camera beweegt niet
67 (1 seconde)	Seriemoordenaar trekt pistool	Lift	Idem	Idem	Idem	Idem
68 (1 seconde)	Seriemoordenaar schiet	Lift	Idem	Close-up	Idem	Idem
69 (2 seconden)	Elisabeth wordt geraakt	Gang van hotel	Idem	Medium shot	Idem	Idem
70 (2 seconden)	Idem	Idem	Frontaal	Medium shot	Idem	Idem
71 (2 seconden)	Elisabeth zakt in elkaar	Idem	Hoog	Long shot	Vogelperspectief	Idem
72 (2 seconden)	Idem	Idem	Laag	Idem	Kikvorsperspectief	Idem
73 (6 seconden)	Lijk van Elisabeth	Idem	Frontaal	Medium close-up	Vogelperspectief	Gekantelde camera beweegt boom naar boven
74 (3 seconden)	Moordenaar loopt naar lijk toe	Idem	Idem	Long shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
75 (3 seconden)	Lijk van Elisabeth	Idem	Idem	Medium shot	Vogelperspectief	Idem
76 (3 seconden)	Tevredenheid seriemoordenaar	Idem	Idem	Medium close-up	Kikvorsperspectief	Idem