

Inhoudsopgave

Inleiding.....	2
Hoofdstuk 1: Theoretisch kader.....	5
1.1 Sciencefiction en de cyborg als mens-machine.....	5
1.2 Het subject en de werkelijkheid.....	6
1.3 De mens als kunstmatig van nature.....	8
Hoofdstuk 2: ‘Welcome to Westworld’.....	10
2.1 Narratief in film.....	10
2.2 Het verhaal van <i>Westworld</i>	11
2.3 Maeve Millay.....	12
2.4 Robert Ford.....	13
Hoofdstuk 3: De weergave van <i>Westworld</i>	15
3.1 Het stijlsysteem: de serie door de ogen van de makers.....	15
3.2 Maeve Millay.....	16
3.3 Robert Ford.....	19
Conclusie.....	22
Bibliografie.....	23
Bijlage 1: Narratieve schema: personages.....	25
Bijlage 2: Schema’s mise-en-scène.....	26
Bijlage 3: Shema’s cameravoering.....	36

Inleiding

“Have you ever questioned the nature of your reality?” (*Westworld* (2016), aflevering één)

Wanneer we beginnen met het kijken van een film of een televisieserie, hebben we altijd een bepaalde verwachting hoe het verhaal zal verlopen. Meestal verloopt het verhaal in chronologische volgorde, want zo gaat dat, op soms wat flashbacks na, in de meeste films en series. Deze voorgeprogrammeerde veronderstellingen creëren een ‘werkelijkheid’ van het verhaal dat we ervaren (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 72). De televisieserie *Westworld* (2016) van HBO, onder regie van Jonathan Nolan en Lisa Joy, zet vraagtekens bij de werkelijkheid in een wereld waar sprake is van een gesimuleerde omgeving. Voor zowel de kijker als de personages in *Westworld* is niets wat het lijkt te zijn.

De serie *Westworld* speelt zich af in de (verre) toekomst en draait om het themapark Westworld, een virtuele wereld die mensen kunnen betreden. De bezoekers (voornamelijk mannen) van het themapark mogen zich overgeven aan hun diepste verlangens en hun fantasieën uitleven op de ‘hosts’, cyborgs die in uiterlijk en gedrag niet te onderscheiden zijn van de mens. Dit betekent dat ze ongestraft de hosts mogen doodschieten of verkrachten als ze daar zin in hebben. De cyborgs worden in eerste instantie dus gebruikt voor ‘vermaak’. Ze zijn een ‘morele oplossing’ voor mensen die zich over willen geven aan hun duistere verlangens. Maar achter de oppervlakkige, commerciële doelen van het themapark, zit ook een mysterie verscholen over het menselijk bewustzijn (in de serie spreekt men hier over ‘the maze’) die de makers van het themapark proberen te ontrafelen. Het belangrijkste thema in *Westworld* is hoe de cyborgs omgaan met hun emoties, geheugen en (zelf)bewustzijn, als ze die überhaupt hebben. De twijfels die de cyborgs hebben over hun eigen identiteit en gedachten zijn kenmerkend voor de cyborg in de sciencefiction en maken de cyborg tot een postmodern figuur (Smelik, 2012:50).

In dit onderzoek richt ik mij op de weergave en constructie van het subject in *Westworld*. In het bijzonder wil ik gaan kijken naar de postmoderne denkwijzen over het subject omdat de wereld binnen *Westworld* veel weg heeft van hoe er in het postmodernisme wordt gekeken naar de werkelijkheid. Hiervoor zal ik analyseren hoe deze serie ingaat op de rol van het lichaam en de status van identiteit in het tijdperk van de cyborg. De hosts zijn voorgeprogrammeerd in bijna alles wat ze doen. Maar zijn wij mensen dat ook niet, bewust al dan niet onbewust, als wij onze handelingen baseren op verwachtingspatronen in onze cultuur? Filosoof Jos de Mul benoemt in zijn essay *Kunstmatig van nature. Onderweg naar*

Homo sapiens 3.0 (2014) dat techniek en technologie een onderdeel zijn van de mens en dus niet als autonoom beschouwd kunnen worden.

Volgens Brenda Marshall in *Teaching the postmodern* (1991) is het subject relationeel en niet een individu dat zijn eigen identiteit vormgeeft. Een subject wordt niet als vaststaand ervaren, maar verandert en is het resultaat van culturele constructies. Het postmodern subject is bepaald door een groot aantal factoren die van buitenaf op ons inwerken. Dit resulteert in een subject dat heteronoom en meervoudig is (Marshall, 1991: 87). Er is geen sprake van een autonoom (stabiel en ongedeeld) subject. Zo kan een crisis ontstaan omdat het subject keuzevrijheid krijgt: alles is toegestaan. Hierdoor krijgt het subject twijfels omdat niks meer zeker is. De mens blijft hangen in vragen over wat zeker is en wat een mens eigenlijk is (Lyotard & Bennington, 2010: 8).

De Franse filosoof Jean Baudrillard stelt in de jaren zeventig dat door technologische ontwikkelingen de hedendaagse samenleving niet langer reëel is. Als uitgangspunt benoemt hij het simulacrum, waarin het onderscheid tussen echt en schijn vervaagt. In *Westworld* is er sprake van een hyperrealiteit die zo ver doorschiet, dat er geen onderscheid meer is tussen een echte mens en een simulatie van de mens. Dit leidt tot de paradox van de ‘werkelijke virtualiteit’, een term die socioloog Manuel Castells gebruikt voor de steeds grotere vervreemding van authenticiteit. De werkelijke virtualiteit is een visuele cultuur die de grens tussen echt en onecht verkennt en verlegt. Dergelijke beelden zien er nu volkomen geloofwaardig uit, doordat fictieve beelden onze werkelijkheid beïnvloeden en werkelijke gebeurtenissen invloed hebben op fictie (Smelik, 2012: 54-55). Ook in *Westworld* is er sprake van een verstrengeling tussen echt en onecht en reëel en virtueel. Dit zijn de cyborgs in het themapark, die zich tussen natuur en cultuur, mens en machine, echt en onecht bevinden. Dat laatste wil ik als uitgangspunt nemen voor mijn onderzoek. Ik wil mij richten op de verstrengeling van deze tegenstellingen en hoe deze doorwerken op het subject, aan de hand van de volgende onderzoeksvraag:

hoe wordt het postmoderne mensbeeld gerepresenteerd in relatie tot de cyborg en de mens in de tv-serie *Westworld* (2016)?

Deze vraag zal ik beantwoorden door middel van een narratieve en visuele analyse van twee personages in *Westworld*: Maeve Millay, gepresenteerd als een cyborg, en Robert Ford, gepresenteerd als een mens. De analyse pas ik toe op scènes uit de serie waarin de twee personages nadrukkelijk naar voren komen. Mijn verwachting op basis van de literatuur is dat

er in de serie sprake is van fragmentatie van het subject en dat die in de vergelijking tussen de mens en de cyborg naar voren komt. De cyborg brengt binaire opposities samen, waardoor er twijfel ontstaat over wat ons menselijk maakt (Smelik, 2012: 50-51).

In de structuren en opvallende zaken die ik in de narratieve analyse benoem, kunnen verschillende technieken ter grondslag liggen. Door deze technieken zullen er verschillende patronen zichtbaar worden, die een bepaalde functie met zich meedragen en voor een bepaalde betekenis zorgen (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 110). Met het tweede deel van de analyse, de analyse van het stijlsysteem, is het de bedoeling deze structuren te onderzoeken.

Dit onderzoek is onderverdeeld in vier hoofdstukken. In het eerste hoofdstuk bespreek ik het theoretisch kader. Allereerst wordt er een definitie en kenmerken gegeven van de sciencefictionfilm en de cyborg. Daarnaast zal ik een uitleg geven van de notie van het postmoderne mensbeeld. Ten slotte zal ik de theorie van het simulacrum onder woorden brengen in context met het subject.

In het tweede hoofdstuk zal ik ingaan op de weergave van de cyborg en de mens in *Westworld*, aan de hand van een narratieve analyse waarbij ik gebruik maak van het narratieve analysemodel van Bordwell, Thompson en Smith, gebaseerd op *Film Art. An Introduction* (2017). De gebeurtenissen van de twee personages zal ik plaatsen in tijd en ruimte, waarna ik zal kijken naar de verschillende doelen en verlangens die hun handelingen in de serie bepalen.

In het derde hoofdstuk zal ik de weergave van de cyborg en de mens in *Westworld* onder woorden brengen aan de hand van een visuele analyse waarin ik specifiek zal kijken naar de mise-en-scène en cameravoering in een aantal scènes waarin de twee personages een rol spelen.

Hoofdstuk 1 Theoretisch kader

Om te kunnen begrijpen hoe de televisieserie *Westworld* zich verhoudt tot de belangrijkste noties van sciencefiction en de cyborg, zal dit hoofdstuk een theoretisch kader bieden voor dit onderzoek. Eerst komen de opvattingen over het genre sciencefiction aan bod. Hierbij zal ik de aandacht schenken aan een veelvoorkomend figuur in de sciencefiction, namelijk de cyborg. Daarnaast zal ik deze theorieën over sciencefiction en de cyborg in het kader plaatsen van het postmodernisme. In het specifiek zal ik hierop ingaan op de filosofische denkwijzen van Lyotard over het subject en de werkelijkheid. Ten slotte zal ik de theorie van Baudrillard over het ‘simulacrum’ als context gebruiken voor dit onderzoek.

1.1 Sciencefiction en de cyborg als mens-machine

Sciencefiction is letterlijk een samenvoeging van twee tegenstrijdige begrippen: wetenschap en fictie. Het genre is moeilijk te vatten in één definitie, omdat het een veelzijdig genre is dat zowel voorkomt in de film/televisie als in literatuur. Wel zijn er een aantal fundamentele kenmerken toe te schrijven aan het sciencefiction filmgenre. Zo is sciencefiction een fictie over de wetenschap, een fantasie over de mogelijkheden van technologie en wetenschap in een (verre) toekomst (Sobchack, 2004: 18-20). Daarnaast verwijst het sciencefiction genre ook naar het heden. Er zit vaak een achterliggende gedachte over de angst en hoop van onze tijd over technologie (Smelik, 2012: 11). Sciencefiction zal ik in dit onderzoek daarom ook beschouwen als een genre in de film of televisie dat zowel utopische als dystopische aspecten omvat.

In *Westworld* wordt het futuristisch themapark Westworld gepresenteerd als een utopisch ideaalbeeld waar iedereen gelukkig is omdat hij of zij kan doen wat die wil, zonder consequenties. Toch valt de utopie hier uiteen in een dystopie omdat het utopisch ideaalbeeld vecht met de moralistische standaarden van goed en kwaad. Buiten het feit dat de cyborgs qua uiterlijk bijna niet te onderscheiden zijn van de mens, beginnen ze gedragsmatig ook steeds meer op mensen te lijken. Deze bedreigingen wegen uiteindelijk zwaarder dan de vrijheid die de bezoekers van Westworld krijgen. Ook omdat de technologische ontwikkelingen de mens overstijgen en cyborgs de overhand krijgen, kan er gesproken worden van een dystopie.

Een populair figuur in de sciencefiction die we in *Westworld* terugzien is de cyborg, een kunstmatige mens. De term werd door wetenschapsfilosofe Donna Haraway in *Een*

cyborg manifest gedefinieerd als “een hybride van machine en organisme, een creatuur uit de sociale realiteit en een fictief wezen” (1994: 82). In *Ik, cyborg* (2012) heeft Anneke Smelik de weergave van de cyborg geanalyseerd in onder andere de sciencefictionfilm. Hierin worden een aantal opvallende aspecten toegewezen aan de cyborg in relatie tot het menselijk lichaam en identiteit. Ten eerste is de cyborg (letterlijk) een grensverleggende figuur in populaire cultuur (zoals sciencefiction). Dat wil zeggen dat de cyborg zelf een vervagend figuur is tussen mens en machine, maar ook grenzen verlegt tussen tijd en ruimte en wat werkelijk is of niet. Ten tweede is er het lichaam dat als problematisch wordt gezien in de cyborg. De mens probeert bewustzijn en geheugen te programmeren in een cyborg en die te manipuleren. Daarnaast wordt de cyborg ook gebruikt als een manier om de mens naar een hoger plan te krijgen. Het is een verlangen naar bovenmenselijke macht over het menselijke (natuurlijke) lichaam. In die zin is de ontwikkeling van de cyborg een resultaat van het verlangen naar de maakbare mens (Smelik, 2012, 183-186). Ten derde is er de kwestie van identiteit, waarin media bijdraagt aan de vorming van de menselijke identiteit. Smelik gaat uit van een opvatting over identiteit als flexibel en gefragmenteerd, wat past bij de cyborg omdat deze zich steeds beweegt tussen de twee eenheden van mens en machine (2012: 190). De mens smelt samen met de technologie die ze zelf ontwikkelen, maar daar kom ik later op terug. De vraag die hierbij speelt is hoe de mens zich identificeert met de cyborg. Middels de cyborg wordt in sciencefiction onderzocht en gereflecteerd wat het betekent om een mens te zijn in een tijd waarin de mens door wetenschap en technologie de menselijke soort kan aanpassen of zelfs kunstmatig kan creëren. Dat schept volgens Smelik de vraag over wat ons mens maakt, en ons dus onderscheidt van de rest (Smelik, 2012:13).

Deze kenmerken van de cyborg en de vragen die ze oproepen over de mens passen bij de postmodernistische denkwijze over het subject. Bij postmodernisme is de ‘werkelijkheid’ en het subject niet gefragmenteerd, maar überhaupt niet te representeren omdat alles een mediatie is. Beide concepten zijn resultaat geworden van de commercie, het materialisme en gedachteconstructies waaruit de kennis bestaat, waar een ‘waarheid’ als zodanig niet bestaat (Walton, 2012: 210-212).

1.2 het subject en de werkelijkheid

In het postmodernisme is er sprake van een scepsis over de ‘maakbaarheid’ van de wereld. Het moderne denken gaat er vanuit dat de mens in staat is zijn leven autonoom te bepalen en de wereld door middel van wetenschappelijke kennis te beheersen. Deze idealen zijn in het

postmodernisme een illusie. De Franse postmoderne filosoof Jean-François Lyotard (1924-1998) stelt dat het wetenschapssysteem van universele kennis niet meer werkt en ziet dit als het 'einde van de Grote Verhalen'. Twee factoren zijn daarvan de oorzaak. Allereerst gooit de informatietechnologie alles om. Door deze technologie verdwijnt de tweedeling van de universele wetten en de ontwikkeling van het 'ik' als individu. Vervolgens worden de universele wetten vervangen door interactieve 'netwerken' die in staat zijn om zonder de grote verhalen het 'ik' produceren als iets dat zichzelf is (Readings, 1991: 19). Denksystemen die ervan uitgaan dat de mensheid orde op zaken kan stellen, zijn niet meer van belang. De mens doet afstand van zijn neigingen om de werkelijkheid te willen beheersen door haar allerlei categorieën en structuren op te leggen. (Lyotard & Bennington, 2010: 9). Hier ontstaat het postmoderne levensgevoel. Het mensbeeld wordt als een subject in wording beschouwd en niet als een autonoom individu, waardoor vragen ontstaan over wat zeker is en wat niet.

Ook de digitale revolutie en de mogelijkheden om virtuele omgevingen te creëren, dragen hieraan bij. De digitalisering laat immers een enorme vermenigvuldiging en manipulatie toe van de productie van diverse soorten beelden. Met name door het creëren van virtuele werelden en technologische ontwikkelingen, wordt de grens tussen echt en niet echt steeds moeilijker te trekken (Connor, 2004: 36). Vanaf midden jaren '70 stelt de postmoderne filosoof Jean Baudrillard (1929-2007) dat er een breekpunt plaatsvindt met de moderne samenleving van de productie en consumptiemaatschappij. De moderne samenleving wordt vervangen door een samenleving waarin simulatie de hoofdrol speelt. De huidige samenleving heeft de realiteit en betekenis vervangen door tekens die de menselijke ervaring van realiteit aantasten (Baudrillard, 1994: 57). Deze verwarring tussen simulatie en realiteit uit zich onder andere in de manier waarop film steeds dichterbij een 'absolute' realiteit komt. Film vereenvoudigt gebeurtenissen uit het verleden door het te remediëren tot een steeds perfectter wordende hyperrealistische vorm. In die zin wordt het verleden opnieuw tot leven gewekt, maar wordt het verleden ook minder 'echt' omdat een verhaal niet anders dan selectief verbeeld kan worden (1994: 31-33). Het gevolg hiervan is volgens Baudrillard dat "the real has become our true utopia" (1994: 82). De simulacra waar we door worden omgeven bestaan alleen nog maar uit verwijzingen naar het echte en het realistische waardoor we zelf niet meer kunnen weten wat het 'echte' is.

Bij *Westworld* is het themapark Westworld een simulacrum van het 'Wilde Westen' van Amerika, omdat het een gesimuleerde omgeving is daarvan. Het wilde westen in Westworld is een "hyperreality", zoals Baudrillard het noemt: "a real without origin or reality" (1994:1),

omdat het Westen hier wordt afgebeeld zoals we die in de westernfilms kennen, en niet het Westen uit de echte geschiedenis. De realiteit die Westworld simuleert is al een uitgebreide fictie. Daarnaast zijn alle cyborgs in Westworld ook een simulacrum op zichzelf. Het park is erop gericht om de ervaring zo echt mogelijk te doen lijken, nog echter dan de werkelijkheid, wat het in dit onderzoek interessant maakt om te kijken wat de implicaties zijn als we geen of moeilijk onderscheid meer kunnen maken tussen de mens en de cyborg (als simulacrum). Dit resulteert dat de technologie en de cyborg de complexiteit en mobiliteit van de werkelijkheid alleen maar groter maakt.

1.3 De mens als kunstmatig van nature

In *Kunstmatig van nature. Onderweg naar Homo sapiens 3.0.* beschrijft Jos de Mul de rol van technologie in het leven van de mensheid, in historische context en in het heden en hoe deze relatie in de toekomst zou kunnen veranderen. De Mul haalt theorieën naar voren van de Duitse filosoof Helmuth Plessner (1892-1985) die de relatie onderzocht van de mens tot zichzelf en zijn buitenwereld. Hij brengt daar een belangrijke theorie naar boven van wat de mens menselijk maakt: zijn excentriciteit. Dat is het vermogen van de mens om van buitenaf naar zichzelf te kijken, waarin hij in zekere zin een afstand van zichzelf neemt. Deze afstand zorgt er ook voor dat de mens een kloof met zichzelf ervaart en dat zorgt ervoor dat de mens zich onaf voelt. Om van dit onprettige gevoel af te komen, gaat de mens de techniek en cultuur erbij halen. Dit maakt de techniek en technologie een onderdeel van de mens, wat de Mul brengt op zijn titel van het essay, namelijk dat de mens van nature kunstmatig is.

Deze inzichten over de mens en de technologie laat De Mul uitmonden in drie toekomstbeelden die de technologie en wetenschap zou kunnen veroorzaken. Die beelden construeert De Mul op grond van wat hij tot vandaag de dag observeert in verschillende wetenschappelijke domeinen. Die domeinen zijn: de neurotechnologie, de biotechnologie en de robotica (2016: 97). De robotica (ook wel het ‘zombie-scenario’ genoemd) creëert geheel nieuwe kunstmatige levensvormen. Dit is een ambitieuze poging van de mens om zijn evolutionaire opvolger naar zijn evenbeeld te scheppen in de vorm van kunstmatige intelligentie en robots. Hij schetst daarbij mogelijkheden van hoe mensen zich tot de robots verhouden en wat deze ontwikkelingen doen met de identiteit van de mens (2016: 99). In dit toekomstbeeld figureren robots met een bewustzijn, gevoelens en een vrije wil. Dit jaagt de mens de stuipen op het lijf. De mens immers is als de dood dat de robots de overhand krijgen.

Met name het domein van de robotica is interessant voor dit onderzoek en kan helpen om te kijken naar hoe dit inzicht zich in de populaire cultuur (of fictie) vormgeeft en hoe deze omgaat met een tijd waarin wetenschap en technologie de menselijke soort in alle opzichten kan nabootsen (De Mul, 2016: 159).

In dit hoofdstuk heb ik gekeken naar de noties van science fiction en de cyborg, en hoe deze zich verhouden tot de televisieserie *Westworld*. Met behulp van de theorie van Lyotard over het subject en de werkelijkheid en de theorie van Baudrillard over het simulacrum heb ik in kaart gebracht hoe *Westworld* in de context van het postmodernisme kan worden geplaatst. In de volgende twee hoofdstukken zal ik de weergave van de cyborg en het menselijk subject in verschillende fragmenten uit *Westworld* analyseren.

Hoofdstuk 2 “Welcome to Westworld”

Zoals ik in het vorige hoofdstuk heb geschreven, verhoudt de sciencefiction televisieserie *Westworld* zich tot een aantal belangrijke noties van de cyborg en het postmodernisme. In dit hoofdstuk ga ik analyseren op welke manier *Westworld* het subject en de werkelijkheid weergeeft aan de hand van twee personages. De twee aspecten uit de filmanalyse die ik gebruik om de serie te analyseren zijn de narratieve vorm en het stijlsysteem waarbij *Film Art. An Introduction* (2017) van David Bordwell, Kristin Thompson en Jeff Smith als basis dient. Het is voor het beantwoorden van de onderzoeksvraag van belang om te kijken naar hoe deze onderdelen met elkaar samenwerken. Met visuele aspecten van compositie, belichting en cameravoering kan bijvoorbeeld de focus gelegd worden op delen van het narratief. Zo kan er gekeken worden waar de belangrijkste punten voor de serie liggen en welke betekenis hieraan wordt gegeven.

Eerst zal ik uitleggen wat er wordt verstaan onder het narratief, waarna ik de aflevering *The Original* en de personages Maeve Millay en Robert Ford zal analyseren. Ik heb gekozen voor deze aflevering omdat deze aflevering als een introductie (proloog) dient voor het verhaal van *Westworld*. Bovendien maakt de kijker in deze aflevering voor het eerst kennis met de personages. De situaties waarin de personages zich bevinden worden hier geschetst. Zij hebben verschillende doelen en verlangens die hun handelingen en hun identiteit bepalen (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 77). Vervolgens zal ik verdergaan met een analyse van het stijlsysteem waarin ik de gevonden patronen uit de narratieve analyse zal onderzoeken. Deze analyse zal ik in het volgende hoofdstuk uitvoeren. Ten slotte zal ik de resultaten over de narratieve vorm en de stijl koppelen aan postmoderne filosofische denkwijzen over het subject.

2.1 Narratief in film

Volgens Bordwell, Thompson en Smith kan het narratief gezien worden als een reeks van gebeurtenissen met oorzaak/gevolg relaties in tijd en ruimte (2017: 73). Het narratief is het verhaal (story) van een film of televisieserie. Het plot van de film of televisieserie is de vertelwijze van het verhaal (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 75). Naast de gebeurtenissen uit het verhaal bevat het plot ook andere elementen die door de makers van de serie zijn toegevoegd. Het narratief is van belang voor het begrijpen van de handelingen en doelen van de personages. De personages worden immers voor een groot deel geïdentificeerd

door hun handelingen. Voor de narratieve analyse zal ik voornamelijk kijken naar de doelen en verlangens van de belangrijkste personages. Hiervoor hanteer ik een schema voor personages, gebaseerd op *Film Art. An Introduction* (2017) van Bordwell, Thompson en Smith (zie bijlage 1).

2.2 Het verhaal van *Westworld*

De meeste films hebben de opbouw van een klassieke verhaalstructuur waarin er een begin (meestal in evenwicht), een midden (het moment dat het evenwicht verstoord wordt) en een einde is (waarin er een herstel van evenwicht is, die anders is ten opzichte van de beginsituatie) (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 98). Deze drie momenten vormen de film of televisieserie. Bij *Westworld* is er sprake van een chronologische verhaalstructuur waarin de afleveringen met elkaar in verband staan en samen één verhaal vormen.

Het verhaal van *Westworld* speelt zich af op twee locaties: de gesimuleerde wereld *Westworld* en *Delos Destinations*. Aan het decor is te zien dat de serie zich afspeelt in de toekomst. *Westworld* is een futuristisch themapark dat bevolkt wordt door synthetische (cyborg) karakters die “hosts” worden genoemd. Ze zijn allemaal geprogrammeerd en gebonden aan een set narratieven die toegevoegd zijn aan hun persoonlijkheid. De hosts zijn zich niet bewust van het feit dat de wereld waarin zij leven, inclusief hun eigen leven, een volledig uitgewerkte fictie is die gecreëerd is door *Delos Destinations*. *Delos* is de corporatie die *Westworld* heeft opgericht en beheert. Het personeel van *Delos* houdt het themapark in de gaten vanachter hoog beveiligde controle kamers en diverse onderhoudsfaciliteiten. Zij zorgen ervoor dat alles omtrent de omgeving van *Westworld* en de hosts in overeenstemming is met de behoeftes van de gasten. De gasten zijn welgestelde bezoekers die veel geld betalen om zich een dag te kunnen vermaken (40.000 euro per dag). De bezoekers mogen zich dan helemaal uitleven met de *Westworld*-bewoners, waar veel geweld bij komt kijken. De reden waarom ze dit mogen doen is omdat het geheugen van de hosts gewist wordt na elke moordpartij en verkrachting. Bovendien worden de hosts in een soort diepe slaap gebracht zodat de parkmedewerkers de hosts kunnen repareren in de tussentijd, zodat ze weer zo goed als nieuw zijn. De hosts krijgen niets mee van de traumatische ervaringen. Behalve op het moment van de gebeurtenis zelf, want ze zijn net als de mens bang om te sterven.

Een belangrijk kenmerk voor het begrijpen van het narratief is tijd (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 79). In *Westworld* wordt er veel met tijd gespeeld door

tijdsmanipulatie. Deze zijn van belang om bepaalde gebeurtenissen te vertragen, versnellen of herhalen. Aan de hand van de tijdsmanipulatie kan de kijker bepalen welke momenten belangrijk zijn. De speeltijd wordt vaak versneld door middel van ellipsen waarbij momenten uit gebeurtenissen worden weggeknipt en vooruitspringt naar een later moment (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 80-81). In *Westworld* zijn dit voornamelijk de momenten waarop de cyborgs uit themapark Westworld teruggestuurd worden naar het onderzoekscentrum. De kijker krijgt niet te zien hoe dit tijdsmoment verloopt. De temporele frequentie betekent hoe vaak een gebeurtenis wordt gepresenteerd (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 81). Bij *Westworld* worden vaak de verhaallijnen van de cyborgs herhaald. De cyborgs spelen binnen de serie in een narratief dat wordt bedacht door een creatieve directeur van Delos. De herhaling van deze narratieven verwijzen naar de veranderingen die de cyborgs zelf aanbrengen in het narratief.

De patronen van ontwikkeling in de film en televisieserie worden ingevuld door de personages en hun verandering in kennis (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 77). De oorzaak en het gevolg worden dan ook voornamelijk in stand gebracht door personages. In de volgende paragrafen zal ik het narratief van *Westworld* analyseren aan de hand van de personages Maeve Millay en Robert Ford.

2.3 Maeve Millay

Maeve Millay is een cyborg die gedurende het hele seizoen het narratief volgt van een courtesane in een saloon. Ze is zich er in het begin niet van bewust dat ze elke dag steeds dezelfde routine volgt waarin ze bezoekers moet verleiden. Haar doel en verlangen zijn hier dan ook beperkt. Wanneer ze 'storingen' begint te krijgen en dingen te zien krijgt die ze niet hoort te zien, verandert dit allemaal. Zo begint ze flashbacks te krijgen, waarvan ze niet weet wat het zijn. De hosts hebben ieder een 'cornerstone' gekregen, een soort herinnering die hun identiteit vormt. De cornerstone van Maeve is dat ze een dochttertje heeft die ze in de tijd van een oorlog van de inlander Amerikanen verloren heeft. We zien haar dochttertje in de flashbacks terugkomen, wat haar moedergevoelens opwekt. Door de storingen is het voor Maeve mogelijk om 'wakker' te blijven op momenten dat de andere hosts worden uitgeschakeld. Ze begint dan in te zien dat ze opgesloten zit in Westworld en in de gaten wordt gehouden door het personeel. Op het moment dat haar vriendin Clementine wordt weggehaald uit Westworld en naar het lab wordt gebracht is ze er klaar mee en wil ze

ontsnappen uit *Westworld*. Haar uiteindelijke doel is vrijheid. Toch blijft de herinnering van haar dochtertje hangen en verlangt ze ernaar om haar te vinden.

De flashback van Maeve wordt meerdere keren gepresenteerd, waarin er steeds iets van de gebeurtenis wordt toegevoegd of aangepast aan de herinneringen die Maeve krijgt. De kijker krijgt deze flashbacks te zien omdat ze een onderdeel zijn van de perceptieve subjectiviteit. Dit betekent dat het plot de kijker door middel van een point-of-view of sound perspectief laat zien wat de personage ziet en hoort. Het plot neemt de kijker mee in de psychologische staat van de personage (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 90-91). De keuze voor deze vorm van verhaalvertelling heeft invloed op de reactie van de kijker op de personage. Zo kan sympathie voor personage worden opgewekt of een verwachting worden geschept (Bordwell, Thomspson & Smith, 2017: 92).

Maeve Millay wordt in vergelijking met de rest van de personages het meest subjectief weergegeven. Bij de scènes over Maeve gaat het om de reactie op de herinnering. Of de herinnering nu waar is of niet is niet van belang. Het gaat om het effect dat het teweeg brengt en die de herinnering 'echt' maakt. Dit staat in lijn met Lyotard's concept van de verwerping van meta-narratieven. Het idee dat alles gesimuleerd kan worden, bevraagt niet alleen het systeem dat bepaalt wat echt is, maar ook de relevantie van werkelijkheid in zijn algemeen (Readings, 1991: 42). In zijn boek *The Differend* stelt Lyotard dat we bij een wereld zijn aanbeland die ethisch gezien vastloopt, waarin “one side's legitimacy does not imply the other's lack of legitimacy” (1988: XI). Door de onmeetbaarheid is het onmogelijk om een universele norm toe te passen op al onze verschillende dilemma's en besluiten (Lyotard, 1988: XI). In de analyse van Robert Ford zien we deze erkenning terug.

2.4 Robert Ford

De intelligente robot-bouwer en creatieve directeur Robert Ford ziet zijn cyborgs als de volgende stap in de menselijke evolutie. Hij beschouwt ze als “übermensen” die de mens overbodig maken. Dit wordt bevestigd wanneer Ford Robert Oppenheimer (de uitvinder van de atoombom) citeert: “Wasn't it Oppenheimer who said any man whose mistakes take 10 years to correct is quite the man? Well, mine took 35” (Robert Ford in *Westworld*, aflevering 10). De gedachte hierachter is dat de mens zijn eigen ondergang in handen heeft. Ford verlangt naar een antwoord op de vraag van de mensheid. Hij wilt datgene wat ons mens maakt, een bewustzijn, toepassen op de cyborgs, in de hoop hiermee verheldering te krijgen. Hij ziet daarin de mogelijkheid dat cyborgs zonder mens kunnen voortleven en een nieuwe mensgeneratie kunnen vormen. Ford is in deze missie een einzelgänger omdat hij het in het

geheim doet. Hij is bang dat de rest van het personeel hierop tegen is en zijn plan in de weg zouden zitten. De rest van het personeel vormen een bedreiging voor het bereiken van zijn doel. De helpers voor Ford zijn de cyborgs, in die zin dat hij de kant kiest van de cyborgs en ze wil 'vrijlaten'. Dit verlangen heeft hij niet zomaar gekregen. Als kijker krijgen we niet veel te zien van Robert Ford en blijft hij tamelijk mysterieus. Wel krijgen we kleine stukjes uit de geschiedenis van zijn verhaalwereld te zien. Zo weten we dat hij een samenwerkingspartner had waarmee hij Westworld heeft opgestart. Hij is op mysterieuze wijze 'omgekomen' in het themapark en Ford gaat nu verder met wat hij heeft achtergelaten.

Aan de hand van zijn scènes en karakter kunnen we zien dat Westworld niet alleen is opgezet ter vermaak voor de bezoekers, maar dat het ook een serieus vraagstuk probeert te beantwoorden, namelijk of de cyborg de mens kan evenaren. Ford is daar al een tijd mee bezig door te kijken of de cyborgs een bewustzijn kunnen krijgen en zichzelf kunnen controleren. Dit leidt tot een zoektocht naar antwoorden die in het plot onder de naam 'maze' valt. Het doel van deze zoektocht is het vinden van het centrum van het labirint, in de hoop op een universele waarheid.

Als kijker krijgen we van sommige personages veel te weten over hun motivatie en verlangens. Dit worden complexe personages genoemd, ze hebben een psychologische diepgang. De verhaalvertelling kan variëren tussen objectieve en subjectieve point-of-views. De objectieve vertelling is het externe gedrag van personages, bijvoorbeeld wat ze zeggen en wat ze doen (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 90). Bij Robert Ford krijgt de kijker gedurende het hele seizoen alleen het externe gedrag te zien. Zo zien we hem diepgaande gesprekken voeren met personages en welke acties hij uitvoert. We weten echt niet letterlijk wat zijn gedachten hierachter zijn. Dit moet de kijker aflezen uit zijn uitdrukkingen, wat moeilijk is gezien zijn intelligente karaktereigenschap. Robert Ford blijft in dat opzicht een mysterieus personage.

Hoofdstuk 3 de weergave van *Westworld*

De verhaallijnen en personages die onderzocht zijn in het vorige hoofdstuk zijn op een bepaalde manier visueel gemaakt in de serie. Een medium (televisie in dit geval) geeft een bepaalde ervaring, het doet ‘iets’ met het publiek. De inhoud van een medium hangt hierbij samen met het visuele. Het trekt de aandacht en laat ons over de beelden nadenken (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 158). Dit onderdeel wordt het stijlsysteem van een film of serie genoemd. Met het analysemodel van mise-en-scène en cameravoering, gebaseerd op het handboek *Film Art. An introduction* (2017) van Bordwell, Thompson en Smith, zal ik de in het vorige paragraaf besproken onderdelen op stijlniveau onderzoeken. De visuele analyse bestaat normaliter uit vier onderdelen: Mise-en-scène, cameravoering, montage en geluid. Ik zal mij in de visuele analyse alleen richten op de mise-en-scène en de cameravoering. Ik kies bewust voor deze twee elementen van de filmstijl omdat beide elementen het personage nadrukkelijk naar voren brengen. De personages bevinden zich in een bepaalde omgeving van de serie, hebben speciale kleding aan en dragen bepaalde make-up die bijdragen aan de identiteits- en gedragskenmerken. Bij de cameravoering kan ik letten op de positionering van de personages, omdat dit veel zegt over de rol en het belang van de personage. Daarnaast is het tijdrovend om alle aspecten van het visuele systeem binnen het tijdsbestek van een bachelorscriptie te analyseren. Deze twee onderdelen zullen, naar mijn inzien, het meest relevant zijn voor het beantwoorden van mijn onderzoeksvraag.

3.1 Het stijlsysteem: de serie door de ogen van de makers

De letterlijke betekenis van mise-en-scène is het ‘in de scene plaatsen’. Het gaat hierbij vooral om onderdelen die overlappen met het theater zoals de kostuums en make-up, het decor, de belichting en de manier van acteren (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 118). Het is van belang om deze betekenissen te analyseren om tot een beter begrip te komen van de aflevering en serie. De vier onderdelen van mise-en-scène zullen niet bij iedere scène of shot aan bod komen of relevant zijn. De makers van de televisieserie hebben bewuste keuzes gemaakt in visuele aspecten om het narratief te ondersteunen. Ook de manier waarop de personages zich bewegen in de serie en hoe de personages acteren zijn bedacht en geregisseerd. Een personage kan bijvoorbeeld met veel gebaren praten of een bepaalde zenuwtrek hebben. Het is belangrijk om te weten dat niets aan het toeval wordt overgelaten. Elk detail heeft zijn eigen

betekenis binnen het verhaal (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 136). In bijlage 2 is de analyse van de mise-en-scène op schematische wijze verwerkt.

De cameravoering brengt het beeld in kader en bestaat uit de volgende vier onderdelen: de afstand van de camera ten opzichte van de gefilmde objecten, de hoek van de camera ten opzichte van de gefilmde objecten, de hoogte van de camera en de camerabeweging (Bordwell, Thompson & Smith, 2017: 187). In bijlage 3 is de analyse van de cameravoering op schematische wijze verwerkt. Voor de analyse zal ik een aantal shots uit de vier scènes analyseren, waarbij ik eerst kort de scène beschrijf, om vervolgens naar de mise-en-scène en cameravoering te kijken. De scènes die ik zal bespreken, zijn de scènes die na het kijken van de film het meest relevant lijken voor de mise-en-scène en cameravoering in de serie: scènes die relevante patronen blootleggen die wijzen op mogelijke narratieve functies. Omdat mise-en-scène en cameravoering in de scènes vaak met elkaar samenhangen, zal ik ze tegelijkertijd analyseren en bespreken.

3.2 Maeve Millay

De cyborg, zoals die in *Westworld* wordt gepresenteerd, is een wezen dat in het themapark in eerste instantie gewoon zijn programma navolgt. Dat programma is een opgelegd narratief met de bedoeling om een soort toneelstuk te spelen waarin de gasten kunnen deelnemen. Dit narratief is echter niet helemaal per zinnig geprogrammeerd maar de cyborgs kunnen ook deels improviseren. Om het narratief zo realistisch mogelijk te laten verlopen, moeten de cyborgs zelf ook menselijk zijn door in te spelen op de bezoekers. Wat ze wel onderscheidt van de mens is dat hun narratief (en daarmee hun ‘levensdoel’) aan het einde van de dag verwijderd wordt. Ze kunnen zich daarom niks meer herinneren van hun vorige dag, hun vorige narratief of dat ze vermoord zijn. In dat opzicht kunnen ze dan ook niet afwijken van het narratief, omdat ze daar geen aanleiding voor hebben.

Toch kan de cyborg Maeve haar herinneringen ophalen. Maeve krijgt last van dromen en flashbacks. In de eerste scene weet ze niet waar dit vandaan komt en wat het zijn. We zien haar twijfelend en verward rondkijken (zie afbeelding 1, 2 en 3). In de scene zien we dit ook terug door een subjectieve point-of-view en kunnen we zien hoe Maeve de omgeving waarneemt. De scène maakt een aantal tijdssprongen waarop we opeens zien dat Clementine, de vriendin van Maeve, is doodgeschoten. Niet veel later gebeurt hetzelfde met Maeve. Wanneer een cyborg wordt doodgeschoten, wordt het door medewerkers meegenomen naar het onderhoudscentrum. De cyborgs zijn dan uitgeschakeld en herinneren zich dit moment

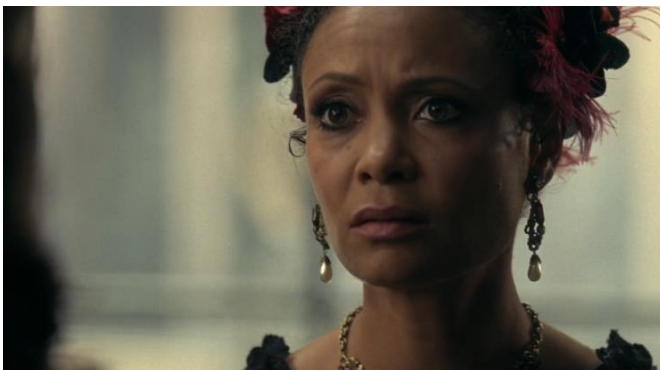
niet. Maeve blijft tijdens deze scène wel bij bewustzijn en ook hier kijkt de kijker mee vanuit het oogpunt van Maeve. De kijker ziet een verstorend, wazig beeld en veel lichtflitsen, waaruit we de verwarring van Maeve kunnen herkennen en voelen. Maeve schrikt wakker wanneer Clementine tegen haar begint te praten. Het narratief begint weer bij het begin en Maeve ziet daardoor in dat ze de vorige gebeurtenis heeft gedroomd.



Afbeelding 1. [S01E04 -6:17]



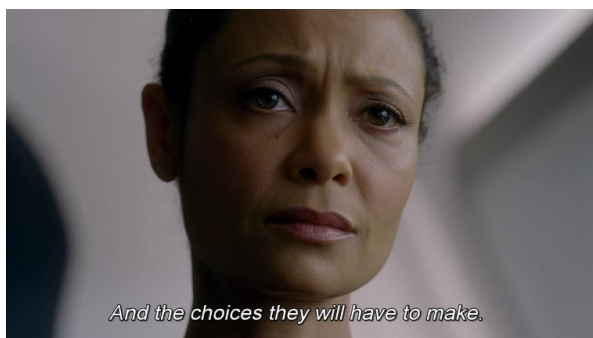
Afbeelding 2. [S01E04 – 7:00]



Afbeelding 3. [S01E04 – 7:17]

In de tweede scène heeft het feit dat de rol van Clementine vervangen is door een andere cyborg ertoe geleid dat Maeve zich niet langer meer laat commanderen door de mensen en

gaat ze er tegenin. In de laatste scene is het Maeve gelukt om te ontsnappen uit Westworld. Ze zit in de trein naar de buitenwereld. Waar ze eerst vol overtuiging wil ontsnappen, komen de twijfels weer zodra er tegenover haar een moeder met dochter bij elkaar zitten en hun handen vasthouden (zie afbeelding 5). Maeve wordt weer herinnerd aan haar droom en haar dochtertje (zie afbeelding 4). Uiteindelijk winnen deze gevoelens het van haar drang om te ontsnappen, en keert ze terug naar Westworld om haar dochter te vinden (zie afbeelding 6). In de Mise-en-scene en cameravering komt deze omslag heel nadrukkelijk naar voren. Er wordt met de hand gefilmd (hand-held) en er is van onderaf (kikkerperspectief) gefilmd wat haar machtspositie verandert (zie afbeelding 7). Close-ups van gezichtsuitdrukking.



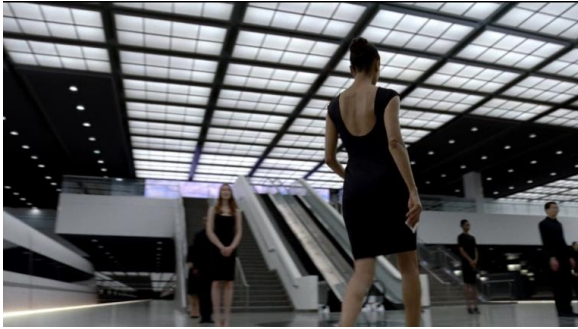
Afbeelding 4. [S01E10 - 1.24:16]



Afbeelding 5. [S01E10 – 1:24:18]



Afbeelding 6. [S01E10 – 1:24:22]



Afbeelding 7. [S01E10 – 1:24.38]

Maeve werd geteisterd door rare gevoelens en flashbacks die door haar ‘cornerstone’ herinnering komen. Dit in combinatie met de ‘storingen’ in haar programmering geeft haar twijfels over haar identiteit. De televisieserie blijft gedurende seizoen met de vraag of deze storingen geprogrammeerd zijn (door Robert Ford) als onderdeel van zijn onderzoek om een gesimuleerde bewustzijn te creëren bij de cyborg om ze ‘echter’ te maken. De achterliggende gedachte is dan dat dit gecreëerd kan worden door de cyborgs bloot te stellen aan iets angstwekkends en pijnlijks zodat ze een gevoel van lijden hebben (Jeffs & Blackwood, 2016: 102-103). Maeve wordt erg subjectief weergegeven door haar liefde en zorgen om haar dochtertje. We zien haar lijden op de momenten dat ze haar flashbacks moet herbeleven. De point-of-view-shots, de narratieve en visuele verwickelingen rond dromen, herinneringen en flashbacks zijn opgenomen in Maeve om haar een zelfbewustzijn te geven, wat haar een menselijke identiteit geeft (Smelik, 1997: 19). De crisis, de onverwachte gevoelens en gebeurtenissen buiten haar werkelijkheid, waarmee we Maeve zien omgaan, laat zien hoe de identiteit van de mens net zo onstabiel is als die van de cyborg. De mens is continu op zoek naar betekenis, een doel of een eigen geconstrueerde waarheid in chaos. Volgens Smelik “brengt de cyborg de mens, mannen en vrouwen, voor altijd binnen in de fragmentatie en diversiteit van het postmoderne subject (1997: 20). Een postmodern subject voelt zich geen geheel, geen mens als individu met een duidelijke identiteit, maar een gefragmenteerd en verdeeld wezen (Lindijer, 1998: 78).

3.3 Robert Ford

In tegenstelling tot de scènes van Maeve, zijn de scènes van Robert Ford meer gericht op datgene wat er wordt gezegd. De scènes zijn voornamelijk conversaties. Daaruit komt wel naar voren wat voor persoon Robert Ford is. In de eerste scene is Robert in gesprek met Bernard. Het is Bernard opgevallen dat een cyborg (abernathy) niet zomaar gebreken kan vertonen en vraagt zich af wat de oorzaak is. Robert Ford antwoordt hier droog op door te

zeggen dat wat zij doen een soort tovenarij is en dat het niet altijd perfect kan gaan, omdat we dit soort dingen eigenlijk helemaal niet horen te doen. Jos de Mul heeft in *Kunstmatig van nature* een analyse uitgevoerd op de sciencefiction televisieserie *Real Humans*, waarin robots de hoofdrol spelen en ook in interactie zijn met de mens en zich daarvan bewust zijn. De sciencefiction serie geeft een reflectie over de cyborgs en wat die reflecties over cyborgs de mens leert over zichzelf (De Mul, 2016: 185-186). Ook wordt er aandacht besteed aan de schaduwzijden van het menselijk bestaan, waarin de robot steeds meer informatie krijgt over het menselijk bestaan. Achteraf waren de robots beter af zonder de menselijke eigenschappen. Robert Ford bespreekt in *Westworld* ook de vele nadelen van het menszijn, waarop hij het (emotioneel) lijden als uitgangspunt neemt. We zien in de serie wat het met de mens en de cyborg doet: het brengt ze tot krankzinnigheid. De Mul toont aan dat die vergelijking de mens niet almachtig maakt en hem juist terugbrengt naar het primitieve idee dat de mens tot het dierenrijk behoort en ook, zoals Sigmund Freud het noemt, geen ‘heer in eigen huis’. Dat maakt de mens niet meer dan een complexe machine (De Mul, 2016: 186). Robert Ford legt zich erbij neer dat we klaar zijn met de mensheid als we onszelf niet meer kunnen onderscheiden van datgene wat we niet zijn.

In de tweede scene wordt onthuld dat Ford’s partner Bernard een cyborg is, wat Bernard zelf niet weet en collega Theresa ook niet. Dit heeft Ford zo bedacht, waarna hij Bernard de opdracht geeft om Theresa te vermoorden. Hij vermeldt hierbij dat hij niet het monster is maar al zijn collega’s omdat zij proberen Westworld te vernietigen. Robert wil dat Westworld behoort tot de cyborgs en niet als pretpark voor de bezoekers. In deze scène zien we vaak een close-up van Ford (zie afbeelding 8, 9 en 10). In tegenstelling tot de close-ups bij Maeve, zijn ze hier om te verduidelijken dat Ford het laatste woord heeft en Westworld in zijn macht heeft.

In de twee scènes van Robert Ford dragen de belichting, het kleurgebruik en de omgeving bij aan de karakterisering van de personage. De gesloten, donkere en kille ruimtes van het laboratorium laten de ontwikkelingen en creaties die er plaatsvinden, lijken op een dystopie. Smelik zegt dat we in de sciencefiction films vaak een technofobie zien, de angst voor technologie, omdat het in feite een doorvoering is van de mens (2012:43). Dit idee zien we terugkomen in de denkwijze van Robert Ford. In plaats van de cyborgs op het niveau te plaatsen van de mens, suggereert hij dat mensen niet beter zijn dan de cyborgs. De mens heeft slechts een andere ‘maker’. Ook is de mens meer geprogrammeerd dan we denken, in vergelijking tot de cyborg. Grote culturele en technologische scheppingen kunnen de grootsheid van de mens niet weergeven, zolang we niet van onszelf zijn en ons niet daarin

thuisvoelen (de Mul, 2016: 187). In plaats van het utopie dat Westworld voor de bezoekers moet zijn, wilt Ford duidelijk maken dat het een dystopie en eindstation voor de mensheid is.



Afbeelding 8. [S01E07 - 48:56]



Afbeelding 9. [S01E07 - 52:28]



Afbeelding 10. [S01E07 - 53:41]

Conclusie

Dit bachelorwerkstuk heeft als hoofdvraag: ‘Hoe wordt het postmoderne mensbeeld gerepresenteerd in relatie tot de cyborg en de mens in de tv-serie *Westworld* (2016)?’ Voor het beantwoorden van de onderzoeksvraag heb ik gekeken naar de verschillen en overeenkomsten in representatie van de mens en de cyborg in *Westworld*. De nadruk heb ik gelegd op het narratief van de personages, de mise-en-scène en de cameravoering. Het theoretische kader dat ik heb gebruikt, heeft betrekking op de postmoderne filosofie van het menselijk subject. Hiervoor heb ik werken gebruikt van Anneke Smelik en Jos de Mul. Daarnaast heb ik de postmoderne filosofische theorieën van Jean-François Lyotard en Jean Baudrillard als uitgangspunt genomen. Samen met de methode uit David Bordwell en Kristin Thompsons *Film Art. An Introduction* (2017) is het gelukt om de hoofdvraag te beantwoorden.

In het eerste hoofdstuk heb ik aan de hand van literatuuronderzoek de definities uiteengezet van sciencefiction, de cyborg en het postmoderne subject. Daaruit kwam naar voren dat de cyborg en sciencefiction vele overeenkomsten hebben met de postmoderne filosofie over het menselijk subject.

In het tweede hoofdstuk heb ik het narratief van *Westworld* geanalyseerd aan de hand van de personages Maeve Millay en Robert Ford. Hier komt de tweedeling van de cyborg naar voren in het narratief door de afwisseling tussen de opgelegde narratieven en momenten waarop de cyborg zelf besluiten neemt. De cyborg leidt aan een identiteitscrisis. De mens benadrukt aan de hand van de cyborgs de onwetendheid van de mens tegenover een maatschappij waarin wetenschap en ver ontwikkelde technologie op de voorgrond staan.

Ten slotte heb ik in het laatste hoofdstuk de mise-en-scène en cameravoering geanalyseerd. In *Westworld* wordt de mise-en-scène ingezet om de subjectiviteit van de cyborg en de melancholische kijk van de mens op de toekomst van de mensheid in beeld te brengen. De mens is ook een product van de technologie, of zoals Jos de Mul het noemt: de mens als “kunstmatig van nature”. Het postmoderne subject doet de tegenstelling tussen lichaam en geest en tussen natuur en cultuur overbruggen. De cyborg bestaat als een simulatie (zoals het is opgebouwd uit een menselijke vorm) die geen origineel heeft; de definitie van het simulacrum. Als de menselijke vorm naar wens kan worden veranderd, is de vraag die overblijft, precies de definitie van wat het is om mens te zijn. De vraag die iedere bezoeker stelt wanneer hij of zij *Westworld* binnenstapt, en die voorlopig nog onbeantwoord zal

blijven: “Are you real? Well if you can’t tell, does it matter?” (Westworld, aflevering twee).
De vraag is of dit wel zo erg is.

Bibliografie

- Baudrillard, J., & Glaser, S. F. (1994). *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction*. New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Connor, S. (2004). *The Cambridge Companion to Postmodernism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Haraway, D., Spaink, K., & Beuken, A. (1994). *Een cyborg manifest*. Amsterdam: De Balie.
- Jeffs, R., & Blackwood, G. (2016). *Whose Real? Encountering New Frontiers in Westworld*. *Mediantz*, 16(2), 95-115. Verkregen op 14 januari, van <https://doi.org/10.11157/medianz-vol17iss2id211>
- Lindijer, C. H. (1998). *Postmodern bestaan: Menszijn en geloven in een na-moderne cultuur*. Zoetermeer: Boekencentrum.
- Liotard, J. F., & Abbeele, G. V. (1989). *Differend: Phrases in Dispute*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Liotard, J.-F., & Bennington, G. (2010). *The postmodern condition: A report on knowledge*. Minneapolis, MN: Univ. of Minnesota Press.
- Marshall, B. (1991). *Teaching the postmodern*. New York, U.S: Routledge.
- Mul, J. (2016). *Kunstmatig van nature: Onderweg naar Homo sapiens 3.0*. Nederland: Maand van de Filosofie.
- Readings, B. (1991). *Introducing Lyotard: Art and politics*. London: Routledge.
- Smelik, A. (2012). *Ik, cyborg: De mens-machine in populaire cultuur*. Delft: Eburon.
- Smelik, A., 'Het kannibalistische oog van de cyborg: reflecties over een nieuw genre in de

sciencefiction film', in: *Tijdschrift voor Vrouwenstudies* 69 (1997): 5-21.

Sobchack, V. C. (2004). *Screening space: The American science fiction film*. New Brunswick, N.J: Rutgers University Press.

Walton, D. (2012). *Doing cultural theory*. London: SAGE.

Visuele bronnen

Westworld. Nolan, J. (2 oktober 2016) Verenigde Staten: HBO. Aflevering 1 'The Original'.

Westworld. Lewis, J. R. (9 oktober 2016) Verenigde Staten: HBO. Aflevering 2 'Chestnut'.

Westworld. Natali, V. (23 oktober 2016) Verenigde Staten: HBO. Aflevering 4 'Dissonance Theory'.

Westworld. Toye, E. O. F. (13 november 2016) Verenigde Staten: HBO. Aflevering 7 'Trompe L'Oeil'.

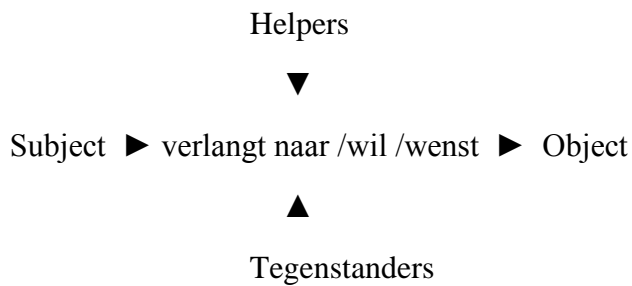
Westworld. Williams, S. (20 november 2016) Verenigde Staten: HBO. Aflevering 8 'Trace Decay'.

Westworld. Nolan, J. (4 december 2016) Verenigde Staten: HBO. Aflevering 10 'The Bicameral Mind'.

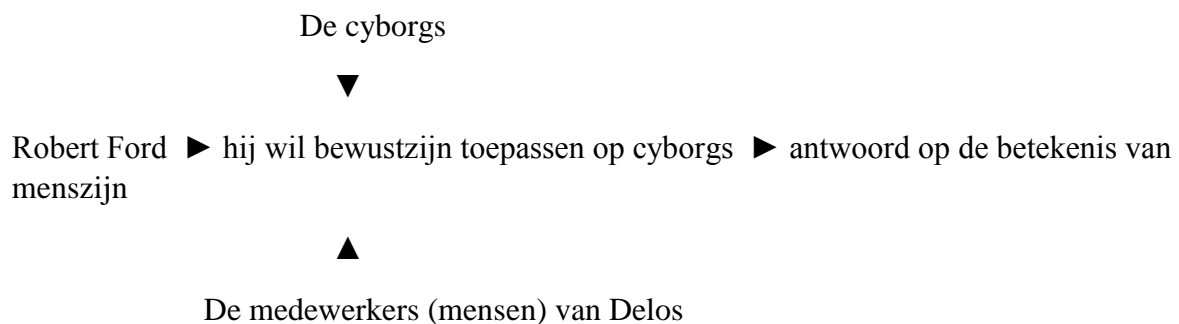
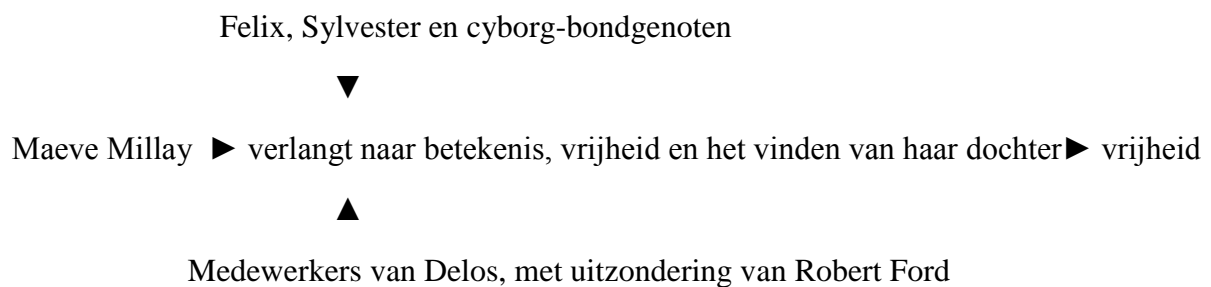
Bijlagen

Bijlage 1: Narratieve schema: personages

Onderstaand schema formuleert wat het personage wil in termen van verlangen.



De personages



Bijlage 2: Schema's Mise-en-Scène

1) Scene 1: Eerste flashback [S01E04] 5:55-10:07

Maeve krijgt voor het eerst te maken met een flashbackherinnering. Ze raakt in de war en begrijpt nog niet wat dit inhoudt. Ook krijgt ze onbedoeld te zien hoe haar vriendin Clementine wordt meegenomen door medewerkers uit Westworld. Ze begint haar eigen visie op de wereld te wantrouwen.

shot nr. (evt. in sec.)	handeling (in steek- woorden)	locatie	decor en rekwisiet en	kostumering en grime	belichting en kleur	acteren, beweging en expressie	ruimtegeb- ruik door acteurs
1 (2 seconden)	Piano speelt	Mariposa saloon	Piano	Nvt.	Hard licht	Nvt.	Nvt.
2 (2 seconden)	Piano speelt	Mariposa saloon	Piano	Nvt.	Hard licht	Nvt.	Nvt.
3 (6 seconden)	Maeve staart	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift) en oorbellen	Hard licht. Zijlicht.	Maeve kijkt bedenkeli- jk	staan
4 (3 seconden)	Clementine kijkt naar Maeve	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift)	Hard licht, zijlicht	Clementin- e kijkt vragend	Staan
5 (2 seconden)	Maeve vertelt wat haar dwarszit	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), oorbellen en rode verencorsage	Hard licht, zijlicht	Maeve slaat haar ogen neer en fronst	Leunend tegen de bar
6 (3 seconden)	Clementine beantwoor- dt	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift)	Hard licht, zijlicht	Clementin- e kijkt naar Maeve	Leunend tegen de bar
7 (3 seconden)	Maeve lacht	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), oorbellen, rode ketting en rode verencorsage	Hard licht, zijlicht	Maeve lacht naar Clementin- e	Leunend tegen de bar
8 (4 seconden)	Clementine praat tegen	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en	Zacht licht	Maeve vertelt iets tegen	Leunend tegen de

	Maeve			lippenstift)		Maeve	bar
9 (9 seconden)	Maeve praat en neemt een slok van haar drankje	Idem.	Op de bar staat een drankje waar Maeve een slok van neemt	Maeve heeft een rode jurk, met rode sieraden. Clementine draagt een blauwe jurk met blauwe oorbellen	Zacht licht, voorlicht	Praten en drinken	Leunend tegen de bar
10 (6 seconden)	Maeve drinkt haar drankje op, hoort opeens een raar gezoem en negeert Clementine	Idem.	Glas met drank	Oorbellen en rode verencorsage	Hard licht, zijlicht	Drinken en luisteren	staan
11 (2 seconden)	Maeve kijkt verward naar waar het geluid vandaan komt	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), oorbellen, rode ketting en rode verencorsage	Hard licht, zijlicht	Fronsend kijken	staan
12 (2 seconden)	Een groepje bezoekers zitten aan tafel te lachen	Idem.	De mannen dragen een cowboyhoed en een man heeft een drankje vast	Tweedelig pak en een cowboyhoed	Zacht licht, zijlicht	Lachen	Zitten en staan
13 (2 seconde)	De man aan tafel lacht en neemt een slok	Idem.	Glas met drank	Cowboyhoed	Hard licht, zijlicht	Lachen	Zitten
14 (3 seconden)	Maeve kijkt verbaasd om haar heen en ziet alles in slow motion	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), oorbellen, rode ketting en rode verencorsage	Hard licht, zijlicht	Fronsend kijken en rondkijken	staan

2) Scene 2: Verandering [S01E8] 5:40-9:23

Maeve ontdekt dat het karakter Clementine door een andere cyborg wordt gespeeld. Ze probeert haar flashbackherinnering op te halen zodat ze wakker kan worden in het onderzoekscentrum om vervolgens met de twee werknemers Felix en Sylvester haar plan om te ontsnappen gaat bespreken.

shot nr. (evt. in sec.)	handeling (in steekwoorden)	locatie	decor en rekwisieten	kostumering en grime	belichting en kleur	acteren, beweging en expressie	ruimtegebruik door acteurs
1 (8 seconden)	De barman geeft een drankje aan Maeve	Mariposa saloon	Drankvorrraad van de bar	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), oorbellen, rode ketting en rode verencorsage	Zacht licht, zijlicht	Maeve kijkt verveeld naar de bezoekers	Leunend tegen de bar
2 (2 seconden)	Bezoekers spelen een gokspel aan tafel	Idem.	Voorbij wandelend bezoekers	De mannen dragen een tweeledig pak met een hoed en de barvrouwen een jurk met korset	Zacht licht, zijlicht	Bezoekers spelen een spel en praten met elkaar	Zitten aan tafel
3 (3 seconden)	Bezoekers zitten aan tafel te drinken en te roken	Idem.	Nvt.	Tweeledig pak met hoed	Hard licht, zijlicht	Sigaar roken, praten met elkaar en drinken schenken	Zitten aan tafel
4 (4 seconden)	Maeve kijkt verveeld naar de bezoekers totdat ze iemand een bekende zin hoort zeggen	Idem.	Bar op de achtergrond	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), oorbellen, rode ketting en rode verencorsage	Zacht licht, zijlicht	Verveeld kijken en verbaasd opzij kijken	Staan
5 (3 seconden)	De nieuwe Clementine (andere cyborg) is in gesprek met een bezoeker	Idem.	trap	Clementine draagt een blauwe jurk en heeft haar haar deels opgestoken. De man draagt een pak	Zacht licht, zijlicht	Praten en verleidelijk kijken	staan
6 (3)	Maeve voelt wat	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en	Zacht licht,	Wraaklust	staan

seconden)	er aan de hand is en is hier niet blij mee			lippenstift), oorbellen, rode ketting en rode verencorsage	zijlicht	ig kijken	
7 (2 seconden)	Clementine verleidt de bezoeker	Idem.	Trap	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift) en oorbellen	Zacht licht, zijlicht	Lachend kijken naar de bezoeker	staan
8 (3 seconden)	Clementine kijkt vragend naar de bezoeker	Idem.	Nvt.	Idem.	Zacht licht, zijlicht	Staren naar de bezoeker	staan
9 (8 seconden)	Bezoeker vraagt om gin aan de bar	Idem.	Nvt.	De bezoeker draagt een bruin pak	Zacht licht, zijlicht	Praten en kijken	staan
10 (4 seconden)	Clementine vraagt aan Maeve of er iets is en glimlacht	Idem.	Nvt.	Blauwe jurk	Hard licht, zijlicht	Praten en glimlachen	staan
11 (2 seconden)	Maeve drinkt geïrriteerd haar drankje op	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up en sieraden	Hard licht, zijlicht	Geïrriteerd kijken en drinken	staan
12 (7 seconden)	De bezoekers lachen en bewegen langzaam door Maeve's wazige visie	Idem.	piano	Mannen in pak en vrouwen in een korset jurk	Hard licht, zijlicht	De omgeving waarnemen	staan
13 (2 seconden)	Maeve heeft door dat ze weer een flashback gaat krijgen	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up en sieraden	Zacht licht, zijlicht	Emotionele pijn voelen	staan

3) Scene 3: De omslag [S01E10]]1:24:12 – 1:24:50

Maeve zit in de trein met het plan om te ontsnappen uit Westworld en Delos. Op het moment dat ze kijkt naar een moeder en dochter die tegenover haar zitten, begint ze twijfelen. Ze besluit uiteindelijk om terug te gaan naar Westworld om haar dochter te vinden.

shot nr. (evt. in sec.)	handeling (in steek- woorden)	locatie	decor en rekwisiete n	kostumering en grime	belichting en kleur	acteren, beweging en expressie	ruimtegebrui k door acteurs
1 (4 seconden)	Maeve kijkt vol emotie naar moeder en kind die tegenover haar zitten	trein	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), maar niet opvallend. Haar opgestoken in een strakke knot	Hard licht, zijlicht, kunstlicht	Emotioneel kijken	kijken
2 (3 seconden)	Moeder en dochter houden elkaars hand vast en moeder kijkt liefdevol naar het kind	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw, felrode lippenstift)	Hard licht, kunstlicht	Liefdevol kijken naar haar kind	Kijken
3 (6 seconden)	Maeve twijfelt en neemt dan de beslissing om uit de trein te stappen	Idem.	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), maar niet opvallend. Haar opgestoken in een strakke knot	Hard licht, kunstlicht	Twijfelend en vastbesloten kijken	Kijken en opstaan
4 (3 seconden)	Maeve loopt snel en bedenkend door de treincoupés	Trein	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), maar niet opvallend. Haar opgestoken	Hard licht, zijlicht	Bedenklijk kijken en rondkijken	Lopen

				in een strakke knot			
5 (2 seconden)	Maeve loopt de trein uit	Trein en trein station	Nvt.	Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), maar niet opvallend. Haar opgestoken in een strakke knot en zwarte jurk	Hard licht, zijlicht	Haastig lopen	Lopen
6 (3 seconden)	Maeve loopt op het treinstation , en gaat stilstaan	Trein station		Vrouwelijke make-up (oogschaduw en lippenstift), maar niet opvallend. Haar opgestoken in een strakke knot en zwarte jurk	Hard licht, kunstlicht	Lopen en stilstaan	Lopen en stilstaan
7 (3 seconden)	Maeve kijkt rond en probeert zich te oriënteren	Trein Station	Nvt.	Idem.	Hard licht, kunstlicht (blauw/wit)	Staan en geconcentreerd kijken	stilstaan
8 (3 seconden)	Maeve loopt verder richting de trap naar Westworld, tot het licht uitvalt	Trein Station	Trap en roltrap	Idem.	Hard licht, kunstlicht	Lopen en rondkijken	Lopen en rondkijken
9 (6 seconden)	Maeve kijkt verbaasd omhoog en voelt dat er iets gaat gebeuren in Westworld	Trein Station	Nvt.	Idem.	Hard licht, donker licht (licht uitval)	Om zich heen kijken en weglopen	weglopen

4) Scene 1: Robert Ford in zijn laboratorium [S01E02] 16:44 – 18:21

Robert Ford loopt naar Bernard die aan het nadenken is over de recente storingen die gebeuren bij de cyborgs. Ford legt uit dat ieder mens fouten maakt, zeker in tijden dat ze met zoiets groots bezig als het recreëren van een mens.

shot nr. (evt. in sec.)	handeling (in steek- woorden)	locatie	decor en rekwisieten	kostumeri ng en grime	belichting en kleur	acteren, beweging en expressie	ruimtegebr uik door acteurs
1 (4 seconde n)	Cyborglicha am wordt in witte substantie gelegd	laboratori um	Witte cyborglicha men	Nvt.	Hard licht, overbelichting, groen/blauw tinten	Nvt.	Nvt.
2 (4 seconde n)	Cyborglicha am wordt in witte substantie gelegd	Idem.	cyborglichaa m	Nvt.	Hard licht, overbelichting, groen/blauw tinten	Nvt.	Nvt.
3 (2 seconde n)	Ford loopt en kijkt rond in de verschillend e ruimtes	Idem.	Witte lichaam	Zwart drieledig pak	Hard licht, onderbelicht, groen/blauw tinten	Lopen en rondkijken	Lopen
4 (3 seconde n)	Bernard zit na te denken en Robert komt op hem af	Idem.	Witte lichaam	Robert draag een zwart pak, Bernard een blauw pak	Hard licht, onderbelicht, groen/blauw tinten	Zitten, nadenken, lopen	Zitten en lopen
5 (2 seconde n)	Bernard bespreekt de kwestie over de storing bij sommige cyborgs	Idem.	Nvt.	Blauw pak met een patroon	Hard licht, onderbelicht, blauwtinten	Zitten en Robert aanspreke n	Zitten
6 (1 seconde)	Robert kijkt Bernard aan zonder enige emotie	Idem.	Nvt.	Zwart pak	Hard licht, onderbelicht, groentinten	Bernard aankijken	Tegen het raam leunen
7 (3 seconde n)	Bernard spreekt zijn frustratie uit	Idem.	Nvt.	Blauw pak	Hard licht, onderbelicht, blauwtinten	Robert aanspreke n en aankijken	Zitten
8 (3 seconde		Idem.			Hard licht, onderbelicht,		

n)					groentinten		
9 (4 seconde n)	Robert luistert naar wat Bernard te zeggen heeft	Idem.	Nvt.	Zwart pak en blauw pak	Hard licht, onderbelicht, groen/blauw tinten	Praten tegen Bernard terwijl hij naar beneden kijkt	Staan en zitten
10 (6 seconde n)	Bernard geeft een suggestie	Idem.	Nvt.	Blauw pak	Hard licht, onderbelicht, blauw tinten	Praten en opzij kijken	zitten
11 (7 seconde n)	Robert kijkt naar Bernard	Idem.	Nvt.	Zwart pak	Hard licht, onderbelicht, groene tinten	Robert kijkt ongerust naar Bernard	zitten
12 (3 seconde n)	Bernard bevestigt Robert's woorden	Idem.	Nvt.	Blauw pak	Hard licht, onderbelicht, blauwtinten	Opzij kijken naar Robert	Zitten
13 (2 seconde n)	Robert legt een theorie uit	Idem.	Nvt.	Zwart pak met stropdas	Hard licht, zijlicht, groene tinten	Praten en voor zich uit kijken	staan
14 (3 seconde n)	Bernard en Robert kijken naar het menslichaam dat gemaakt wordt door de machine	Idem.	Menslichaam en machine	Zwart pak en blauw pak	Hard licht, blauw/groentinten	Kijken naar menslichaam	zitten
15 (3 seconde n)	Robert vertelt tegen Bernard dat het ingewikkeld is wat ze doen	Idem.	menslichaam	Zwart pak met stropdas	Hard licht, zijlicht, groentinten	Praten tegen Bernard	zitten
16 (2 seconde n)	Bernard luistert en glimlacht	Idem.	Nvt.	Blauw pak	Hard licht, zijlicht, blauwtinten	Voor zich uit kijken en glimlachen	Zitten
17 (2 seconde n)	Robert kijkt naar Robert en zegt dat wat ze doen	Idem.	Nvt.	Zwart pak	Zacht licht, zijlicht, groentinten	Bernard aankijken en praten	zitten

	toverij is						
--	------------	--	--	--	--	--	--

5) Scene 2: Ford's ware aard [S01E07] 48:28 – 55:19

Robert Ford betrapt Theresa en Bernard op het zoeken naar documenten. Hij laat zien dat Bernard een cyborg is door zijn programma stop te zetten. Hij benadrukt het feit dat hij het hele park onder zijn controle heeft en dat de andere medewerkers, waaronder Theresa degenen zijn die het park niet goed doen. Ford geeft Bernard de opdracht om Theresa te vermoorden.

shot nr. (evt. in sec.)	handeling (in steek- woorden)	locatie	decor en rekwisieten	kostumering en grime	belichting en kleur	acteren, beweging en expressie	ruimtege- bruik door acteurs
1 (2 seconden)	Bernard en Theresa draaien zich verschrikt om zodra ze de stem van Robert horen	Kelder van het onderzoek- kabinet	Bureau met lamp en archieffkast	Bernard en Theresa dragen een zwart pak	Hard licht, zijlicht, blauwtint	Theresa en Bernard draaien zich om	staan
2 (4 seconden)	Robert komt aanlopen	Idem.	Nvt.	Robert draagt een witte blouse met een zwart colbert	Hard licht, bovenlicht, blauwtint	Lopen en praten	Staan
3 (2 seconden)	Theresa kijkt niet begrijpend naar Robert en naar Bernard	Idem.	Nvt.	Witte blouse met zwart colbert	Hard licht, onderbelic- ht	Staan en kijken	Staan
4 (1 seconde)	Bernard kijkt verbaasd naar Robert	Idem	Nvt.	Blauwe blouse en blauw pak	Hard licht, zijlicht	Staan en kijken	Staan
5 (3 seconden)	Robert loopt verder en zegt dat de cyborgs 'zuiverder' zijn dan de	Idem	Nvt.	Zwart en wit driedelig pak	Hard licht, bovenlicht	Lopen en praten	Lopen

	mens						
6 (5 seconden)	Robert loopt naar Theresa en Bernard, Theresa kijkt weer naar Bernard	Idem.	Nvt.	Driedelig pak, zwart pak en blauw pak	Hard licht, zijlicht, kunstlicht	Robert loopt totdat hij voor Theresa en Bernard staan, Theresa kijkt opzij naar Bernard	Staan en lopen
7 (2 seconden)	Theresa schudt glimlachen d haar hoofd en baalt dat ze hierin is getrapt	Idem.	Nvt.	Zwarte colbert en witte blouse	Zacht licht, onderbelicht	Theresa schudt verslagen haar hoofd en kijkt vervolgens Robert aan	staan
8 (2 seconden)	Robert kijkt naar Theresa	Idem.	Nvt	Zwart en wit driedelig pak	Zacht licht, zijlicht, kunstlicht	Robert gaat recht voor theresa staan en kijkt haar aan	staan
9 (2 seconden)	Theresa kijkt Robert onzeker aan en beschuldigt hem	Idem	Nvt.	Zwart colbert met witte blouse	Hard licht, zijlicht	Theresa kijkt naar Robert en	staan
10 (5 seconden)	Robert antwoord met een vraag	Idem.	Nvt	Zwart en wit driedelig pak	Zacht licht, voorlicht	Robert kijkt Theresa uitdagend aan en beschuldigt Theresa	Staan
11 (1 seconde)	Theresa kijkt paniekerig naar Robert en Bernard	Idem.	Nvt.	Zwart colbert met witte blouse	Hard licht, zijlicht, onderbelicht	Theresa draait haar hoofd paniekerig naar Bernard	staan
12 (4 seconden)	Bernard beseft dat er iets aan de hand is	Idem.	Nvt.	Blauwe blouse met donkerblauw colbert	Hard licht, zijlicht	Bernard kijkt voor zich en fronst zijn hoofd	staan
13 (2 seconden)	Robert kijkt naar Bernard zijn reactie	Idem.	Nvt.	Zwart en wit driedelig pak	Zacht licht, voorlicht	Robert kijkt afwachtend Naar Bernard	staan
14 (3 seconden)	Robert kijkt naar Theresa en	Idem.	Bureau en archiefkast	pak	Hard licht, bovenlicht	kijken	staan

	Bernard.						
15 (2 seconden)	Robert kijkt lachend naar Theresa	Idem.	Nvt.	Zwart en wit drieledig pak	Zacht licht, voorlicht	Glimlachend kijken	staan

Bijlage 3: Schema's Cameravoering

1) Scene 1: Eerste flashback

shot nr. (evt. in sec.)	camera-hoek	camera-afstand: uitsnede/ kadrering	camera-hoogte	camera-beweging
1 (2 seconden)	frontaal	Extreme close-up	Normale ooghoogte	Pan naar rechts
2 (2 seconden)	frontaal	Extreme close-up	Normale ooghoogte	Pan naar rechts
3 (6 seconden)	frontaal	Van extreme close-up naar close-up	Normale ooghoogte	Dolly naar achteren
4 (3 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Dolly naar achteren
5 (2 seconden)	Frontaal	Close-up	Idem.	Camera beweegt niet
6 (3 seconden)	Idem.	Idem.	Idem.	Camera beweegt niet
7 (3 seconden)	Idem.	Idem.	Idem.	Idem.
8 (4 seconden)	Idem.	Idem.	Idem.	Idem.
9 (3 seconden)	Idem.	Idem.	Idem.	Idem.
10 (9 seconden)	Idem.	Medium close-up	Idem	Dolly naar voren
11 (6 seconden)	Idem.	Van close-up naar extreme	Normale ooghoogte	Tilt naar beneden en dolly naar voren

		close-up		
12 (2 seconden)	Idem.	Close-up	Normale ooghoogte	Dolly naar voren
13 (1 seconde)	Idem.	Totaalshot	Idem.	Camera beweegt niet
14 (2 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Camera beweegt niet
15 (3 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Idem.
16 (4 seconden)	Idem.	Medium shot	Idem	Dolly naar voren
17 (3 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Camera beweegt niet
18 (2 seconden)	Idem	Close-up	Idem.	Pan naar links
19 (2 seconden)	Idem.	Extreme close-up	Idem.	Camera beweegt niet
20 (3 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Pan naar links
21 (5 seconden)	Laag	Van extreme close-up naar close-up	Idem.	Camera kantelt
22 (2 seconden)	Hoog	Medium close-up	Vogelperspectief	Dolly naar voren
23 (5 seconden)	Laag	Extreme close-up	kikkerperspectief	Camera tilt naar boven
24 (1 seconde)	Laag	Medium shot	Kikkerperspectief	Camera beweegt niet
25 (2 seconden)	Frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera pant naar links
26 (1 seconde)	Laag	Medium close-up	Kikkerperspectief	Camera pant naar rechts
27 (1 seconde)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
28 (1 seconde)	Hoog	Medium close-up	Vogelperspectief	Camera beweegt niet
29 (2 seconden)	Laag	Medium shot	Kikkerperspectief	Camera beweegt niet
30 (1 seconde)	Frontaal	Medium close-up	Normale ooghoogte	Camera pant naar rechts

31 (2 seconden)	Laag	Medium shot	Kikkerperspectief	Dolly naar achteren
32 (2 seconden)	Hoog	Medium close-up	Vogelperspectief	Camera beweegt niet
33 (2 seconden)	Laag	Close-up	Kikkerperspectief	Camera beweegt niet

2) Scene 2: Verandering

shot nr. (evt. in sec.)	camerahoek	Camera-afstand: uitsnede/kadrering	Camerahoogte	Camerabeweging
1 (8 seconden)	Frontaal	Van close-up naar medium close-up	Normale ooghoogte	Camera tilt omhoog, dolly naar achteren
2 (2 seconden)	Frontaal	Totaal shot	Normale ooghoogte	Dolly naar achteren
3 (3 seconden)	Frontaal	Totaal shot	Idem.	Camera beweegt niet
4 (4 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Camera beweegt niet
5 (3 seconden)	Idem.	Medium close-up	Idem.	Camera beweegt niet
6 (3 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Camera beweegt niet
7 (2 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Camera beweegt niet
8 (3 seconden)	Idem.	Medium close-up	Idem.	Camera beweegt naar links
9 (8 seconden)	Idem.	Medium close-up	Idem.	Camera tilt naar links
10 (4 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Camera beweegt naar links en rechts
11 (2 seconden)	Idem.	Medium close-up	Idem.	Camera beweegt naar links en rechts
12 (7 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Camera pant naar rechts
13 (2 seconden)	Idem.	Totaal shot	Idem.	Camera beweegt niet

14 (2 seconden)	Idem.	Medium close-up	Idem.	Camera beweegt niet
15 (3 seconden)	Idem.	Close-up	Idem.	Dolly naar voren
16 (3 seconden)	Laag	Close-up	Idem.	Camera tilt naar boven
17 (2 seconden)	Hoog	Medium close-up	vogelperspectief	Camera tilt naar beneden
18 (2 seconden)	Laag	Medium close-up	Kikkerperspectief	Camera tilt naar boven
19 (4 seconden)	frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera tilt naar boven en pan naar links en rechts
20 (12 seconden)	Frontaal	Van extreme close-up naar close-up	Normale ooghoogte	Dolly naar achteren
21 (3 seconden)	Frontaal	Totaal shot	Normale ooghoogte	Dolly naar voren
22 (2 seconden)	Frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
23 (2 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
24 (2 seconden)	Laag	Medium close-up	Kikkerperspectief	Idem.
25 (1 seconde)	Laag	Medium close-up	Kikkerperspectief	Idem.
26 (2 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Idem.
27 (2 seconden)	Laag	Close-up	Kikkerperspectief	Idem.
28 (3 seconden)	Laag	Idem.	kikkerperspectief	Idem.
29 (3 seconden)	Frontaal	Idem.	Normale ooghoogte	Idem.
30 (1 seconde)	Frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Idem.
31 (10 seconden)	Idem.	Close-up	Normale ooghoogte	Idem.
32 (2 seconden)	Idem.	Medium shot	Normale ooghoogte	Idem.
33 (2	Idem.	Close-up	Idem.	Idem.

seconden)				
34 (3 seconden)	Laag	Close-up	Kikkerperspectief	Idem.
35 (3 seconde)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Idem.
36 (2 seconden)	Laag	Close-up	kikkerperspectief	Idem.

3) Scene 3: De omslag

shot nr. (evt. in sec.)	camerahoek	camera-afstand: uitsnede/kadrering	camerahoogte	camerabeweging
1 (4 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
2 (3 seconden)	Frontaal	Medium close-up	Normale ooghoogte	Camera tilt naar boven
3 (6 seconden)	Laag	Close-up	Tussen normale ooghoogte en kikkerperspectief	Camera zoomt langzaam in
4 (3 seconden)	Frontaal	Medium close-up	Normale ooghoogte	Hand-held, volgt de bewegingen van de personage
5 (2 seconden)	Frontaal	Medium close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt naar achteren
6 (3 seconden)	Laag	Totaal shot	kikkerperspectief	Camera beweegt naar rechts
7 (3 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Hand-held
8 (3 seconden)	Laag	Totaal shot	Kikkerperspectief	Camera dolly naar voren
9 (6 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Hand-held

4) Scene 1: Robert Ford in zijn laboratorium

shot nr. (evt. in sec.)	camerahoek	camera-afstand: uitsnede/kadrering	camerahoogte	camerabeweging
1 (4 seconden)	frontaal	Long shot	Normale ooghoogte	Camera dolly naar voren
2 (4 seconden)	frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera pan naar links
3 (2 seconden)	frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
4 (3 seconden)	laag	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera tilt naar boven
5 (2 seconden)	frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera pan naar rechts
6 (1 seconde)	laag	Close-up	kikkerperspectief	Camera beweegt niet
7 (3 seconden)	frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera tilt naar beneden en pan links
8 (3 seconden)	laag	Close-up	kikkerperspectief	Camera beweegt niet
9 (4 seconden)	laag	Medium shot	kikkerperspectief	Camera zoomt langzaam in
10 (6 seconden)	frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt naar links
11 (7 seconden)	laag	Close-up	kikkerperspectief	Camera beweegt niet
12 (3 seconden)	frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt naar links
13 (2 seconden)	laag	Close-up	kikkerperspectief	Camera beweegt naar links
14 (3 seconden)	frontaal	Medium shot	Normale ooghoogte	Camera beweegt naar links
15 (3 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt naar links en naar beneden
16 (2 seconden)	frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt naar links
17 (2 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt naar links

18 (1 seconde)	laag	Close-up	kikkerperspectief	Camera beweegt naar rechts
19 (2 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt naar rechts
20 (2 seconden)	frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera beweegt niet
21 (2 seconden)	Idem.	Idem.	Idem.	Camera beweegt naar links
22 (1 seconde)	Idem.	Idem.	Idem.	Camera tilt boven en beneden
23 (2 seconden)	Idem.	Medium shot	Idem.	Camera beweegt naar links
24 (3 seconden)	laag	Close-up	kikkerperspectief	Camera draait naar links
25 (2 seconden)	Frontaal	Close-up	Normale ooghoogte	Camera draait naar links
26 (3 seconden)	Idem.	Medium shot	Idem.	Camera beweegt naar rechts

5) Scene 2: Ford's ware aard

shot nr. (evt. in sec.)	camerahoek	camera-afstand: uitsnede/kadrering	camerahoogte	camerabeweging
1 (2 seconden)	frontaal	Totaal shot	ooghoogte	Camera beweegt langzaam naar voren
2 (4 seconden)	Idem.	Totaal shot	ooghoogte	Camera beweegt niet
3 (2 seconden)	Idem.	Close-up	Ooghoogte	Camera beweegt niet
4 (1 seconde)	Idem.	Close-up	ooghoogte	Idem.
5 (3 seconden)	Idem.	Totaal shot	ooghoogte	Camera pan links en rechts
6 (5 seconden)	hoog	Totaal shot	vogelperspectief	Camera beweegt langzaam naar voren
7 (2 seconden)	frontaal	Close-up	ooghoogte	Camera beweegt niet
8 (2 seconden)	frontaal	Close-up	ooghoogte	Camera beweegt niet
9 (2 seconden)	frontaal	Idem.	Idem.	Idem.
10 (5 seconden)	frontaal	Idem.	Idem.	Camera beweegt langzaam naar voren
11 (1 seconde)	Idem.	Idem.	Idem.	Camera beweegt niet
12 (4 seconden)	Idem.	Idem.	Idem.	Camera zoomt langzaam in
13 (2 seconden)	Idem.	Idem.	Idem.	Camera beweegt langzaam naar voren
14 (3 seconden)	Idem.	Totaal shot	Idem.	Camera beweegt langzaam naar voren
15 (2 seconden)	Idem.	Medium shot	ooghoogte	Camera beweegt niet

16 (5 seconden)	Idem.	Close-up	Ooghoogte	Camera beweegt niet
17 (5 seconden)	Idem.	Idem	Idem	Camera zoomt langzaam in
18 (2 seconden)	Idem.	Idem	Idem	Camera beweegt niet
19 (5 seconden)	Idem.	Idem	Idem	Camera tilt langzaam naar beneden
20 (4 seconden)	Idem.	Idem	idem	Camera beweegt niet
21 (3 seconden)	Idem.	Idem	Idem	Camera tilt naar beneden
22 (1 seconde)	Idem.	Idem	Idem	Camera beweegt niet
23 (2 seconden)	Idem..	Idem	Idem	Idem.
24 (2 seconden)	Idem.	Idem	Idem	Idem.
25 (2 seconden)	Idem.	Idem	idem	Idem.
26 (1 seconde)	Idem.	Idem	Idem	Idem.
27 (2 seconden)	Idem.	Idem	Idem	Idem.
28 (7 seconden)	Idem.	Medium close-up	Idem	Idem.
29 (6 seconden)	Idem.	Close-up	Idem	Idem.
30 (4 seconden)	Idem.	Medium close-up	Idem	Idem.
31 (3 seconden)	Idem.	Close-up	Idem	Idem.
32 (12 seconden)	Idem.	Close-up	kikkerperspectief	Camera zoomt langzaam in
33 (3 seconden)	Idem.	Idem	Idem	Camera beweegt niet
34 (4 seconden)	Idem.	Idem	Idem	Idem.
35 (9 seconde)	Laag	Idem	kikkerperspectief	Idem.

