

UNIVERSITEIT HASSELT

FILMBESPREKING

300

Auteurs:

Nick MICHELS
Jens BRUGGEMANS
Steven REEKMANS
Jimmy CLEUREN
Wouter NIVELLE



MULTIMEDIA DESIGN

Academiejaar 2010-2011

1 Introductie

De film *300* gaat over de koning van *Sparta* (*Leonidas*), die het moet opnemen tegen de koning van *Perzië* (*Xerxes*). Hij verzamelt een eliteleger van 300 man die gedurende de ganse film het gigantische leger van *Xerxes* proberen tegen te houden, en hier bijna in slagen.

De film werkt voornamelijk met **contrasten**. Zo komen de volgende contrasten duidelijk aan bod: **goed/kwaad**, **licht/donker**, **kleurrijk/kleurloos**, **slow/fast**, **wild/kalm**. Ook het karikaturaal uitvergroten van de wreedheid van *Xerxes* en de heldhaftigheid van de *Spartanen* zorgt voor een sterk contrast.

- **Lichtgebruik** De scènes spelen zich ofwel 's nachts af (donker) ofwel zijn ze goudkleurig en belicht. Licht wordt dikwijls gebruikt om elementen aan te duiden, zowel goed als kwaad.
- **Kleurgebruik** Enkel de Spartanen worden voorgesteld met kleurrijke elementen. Zo dragen een rode cape. Dit benadrukt de passie, vurigheid en kracht die ze leggen in de gevechten. Zo geeft aan dat ze hun doel voor ogen hebben en daar met heel hun hart naar streven. Daarnaast blend de rest van de scènes in met de achtergrond. Dit zet het verhaal van de Spartanen op de voorgrond en de kijker moet zich in dit verhaal ook volop inleven. Omdat alles zo kleurloos en eentonig wordt voorgesteld, is het contrast met alles wat belicht is nog sterker aanwezig.
- **Slowmotion** In veel films wordt heel wat slowmotion gebruikt. Dit benadrukt nogmaals de passie van de Spartanen door ze in al zijn details te laten zien. Daarnaast benadrukt het soms ook de stoïcijnse rust en de professionaliteit van de Spartanen. Het gebruik van slowmotion in films en games wordt nog uitvoerig besproken in Sectie ??.

2 Filmbespreking

2.1 Scène - De boodschapper

In deze scène komt er een boodschapper van *Xerxes* vertellen dat de *Spartanen* hun land moeten afstaan. Het slechte nieuws kondigt zich al aan in het eerste shot van de scène (zie Figuur 1a). **De boodschapper en zijn troepen blokkeren het zonlicht**. Ze blokkeren de rust in de scène waardoor men het gevoel geeft dat er **slecht nieuws in aantocht** is. Hetzelfde gebeurt in Figuur 1b, waar ze ook het licht blokkeren. In deze shot lopen ze ook richting de bergen. De berg staat voor **standvastigheid en kracht van de Spartanen**, maar ook voor de **rust** die ze hebben.

In het volgende deel van de scène komt de **stad van de Spartanen** in beeld. Initieel worden **boodschapper en zijn krijgers groter en sterker** voorgesteld (Figuur 1c). Hierdoor lijken ze een overmacht te hebben van de kleine stad en dat ze de stad slecht zullen aandoen. Maar al snel volgt een **ommekeer** naar Figuur 1d, waar ze **kleiner worden dan de stad**. Dit kan een **voorbode** zijn dat het slechte nieuws tegen hun gaat keren. De godrays die neerdalen op de aarde benadrukken dat dit een goede stad is.

Bij het aankomen in de stad wordt de boodschapper met zijn **schedels** voorgesteld in **kikkerperspectief** (Figuur 2a). Het **camerastandpunt benadrukt de wredeheid en zelfzekерheid van de boodschapper**, waar de **schedels duidelijk benadrukken dat er slecht nieuws op komst is**. Dit beeld loopt dan over in het beeld uit Figuur 2b. Hier zijn duidelijk de grote **cultuurverschillen** zichtbaar. Aan de ene kant **een wild en wreedachtig paard** en aan de andere kanten de bijna **onverschillige stoïcijns rustige Spartanen**. De spartanen staan aan de kant van de gebouwen onder de **gestructureerde stevige pilaren**. Ze geven dus een gevoel van standvastigheid en sterkte. Het is dus hier al duidelijk dat **beide culturen serieus gaan botsen**.

In Figuur 2c en 2d wordt *Koning Leonidas* op de hoogte gebracht van de boodschapper die is aangekomen. In Figuur 2c is er een duidelijke **omkadering** aanwezig rond de training van de zoon van *Leonidas*. Het geeft aan dat de Spartanen een van jongs af aan goed getraind krijgersvolk is en dus niet snel zullen opgeven. Vanaf hier wordt het ook duidelijk dat de vrouw een belangrijke functie gaat krijgen in de film. De vrouw lijkt in dit beeld minder belangrijk omdat ze in de schaduw staat, **maar ze staat er wel**. Ze zal nooit op de voorgrond treden, maar zal overall wel achter Leonidas staan. **Hij is meer “head” en zij meer “heart”**. Wat wilt zeggen dat hij al zijn beslissingen neemt voornamelijk met zijn hoofd, maar zijn vrouw zorgt er voor dat ook naar het hart wordt geluisterd. In de film zal het **contrast tussen redenering en emotie** nog meer voorkomen. In Figuur 2d komt een derde belangrijk personage van de film vertellen dat er een boodschapper is. Ook hier is er weer **kadervorming** dat het verhaal van de Spartanen primeert, maar is er duidelijk ook al een link naar het verhaal dat zich op het thuisfront afspeelt **tussen het personage links in beeld en de vrouw van Leonidas**. In het begin van de film weet de kijker nog niet dat dit **een verrader** is. Toch worden er al veel **hints** gegeven. Hier worden beide personages bijvoorbeeld al **recht tegenover elkaar** uitgespeeld.

In het laatste deel van de scène praat Leonidas met de boodschapper. In het eerste deel lopen ze door de straat in twee lijnen. Links Leonidas op kop met zijn vrouw en andere Spartanen achter zich. Rechts de boodschapper op kop met de verrader en de krijgers van de boodschapper achter zich (Figuur 3b). Dit laat al direct blijken dat **de verrader aan de kant van Xerxes staat**. Daarnaast zijn er ook **twee conflicten zichtbaar**. Ten eerste Leonidas en de boodschapper die op kop lopen om het **hoofdconflict** aan te geven. Ten tweede de vrouw van Leonidas en de verrader op de tweede lijn. Deze staan op het **thuisfront met elkaar in conflict**. Deze twee vuren zijn ook sterk zichtbaar in Figuur 3a. De overgang van Figuur 3b naar Figuur 3c is ook opmerkelijk. Deze overgang werd ook aangekondigd omdat ze aan een kruispunt kwamen. Leonidas gaat naar de andere kant staan. Dit doet hij uit verdediging van zijn stad. Daarnaast geeft dit ook een gevoel aan de kijker dat **de scène vordert naar een climax**. Opmerkelijk is ook dat de verrader direct counterd door ook naar de andere kant te gaan. Het is dus duidelijk dat hij niet akkoord is met Leonidas en het opneemt voor de boodschapper. Het leuke aan deze shot is dat de verrader nu wel aan de andere kant staat, maar **de vrouw van Leonidas nog altijd tussen Leonidas en de verrader staat**. Ook dit benadrukt weer het tweede conflict dat aanwezig is.

In het vervolg van de scène maakt Leonidas zijn beslissing. Ook hierin speelt zijn vrouw weer een belangrijke rol. Hij draait zich om tot zijn vrouw en tot zijn stad. Hij redeneert door te kijken naar zijn vrouw, de kinderen, de andere vrouwen, zijn land en zijn stad en beslist dat eerst zijn plicht belangrijk is en dan zijn gezin. Wanneer de boodschapper dit te horen krijgt zegt hij “This is madness!”, waarop Leonidas begint te twijfelen of er niets mis is met zijn redeneringswijze (= head) waarna hij zich omdraait en naar zijn vrouw(= heart) kijkt voor bevestiging. Ondanks de keuze blijft zijn vrouw toch achter hem staan. Dit wordt benadrukt doordat zij nu enkel nog maar aanwezig is achter hem (Figuur 3d).



(a)



(b)



(c)



(d)

Figuur 1: Beelden uit Scène 1 - De boodschapper



(a)



(b)



(c)



(d)

Figuur 2: Beelden uit Scène 1 - De boodschapper (vervolg)



(a)



(b)



(c)



(d)

Figuur 3: Beelden uit Scène 1 - De boodschapper (vervolg)

2.2 Gebruik van slow motion

In de film wordt veel gebruik gemaakt van slow motion. Meestal wordt slow motion hier gebruikt om de **passie van de Spartanen** aangegeven. In de scène met de boodschapper gebeurt de **redenering** van Leonidas bijvoorbeeld in slow motion. Dit geeft het gevoel van de **bedachtzaamheid en rustigheid** in het beslissen, alsook de passie waarmee hij zijn eigen volk wil beschermen.

Het **contrast tussen wild/hevig en kalmte** wordt meestal benadrukt met slow motion. Zoals eerder gezegd gaat het paard wild bewegen en de Spartanen gaan tegenover heel onverschillig staan. Ook deze scène wordt getoond in slow motion. Daarnaast is er ook een scène met een neushoorn waar duidelijk het contrast te zien is tussen de wilde neushoorn en de rustige Spartaan.

Als laatste wordt **elk gevecht** getoond in slowmotion. Ook hier dient het voor de nodige passie in het verhaal te leggen. De Spartanen vechten tot op de laatste zucht voor het behoud van hun land. Door het gevecht in volledig detail te laten zien geeft dit het gevoel dat de Spartanen alles geven en er alles voor over hebben. Ook lijkt het door de slow motion alsof de Spartanen volledige controle hebben over hun bewegingen, waardoor ze nog betere vechtersbazen lijken dan ze al zijn.

2.3 Kleurgebruik

Alles buiten de Spartanen wordt heel eentonig afgebeeld. De **voorgrond van de scène blend bijna volledig in met de achtergrond**. Dit is zeer duidelijk in Figuur 4b waar de *Arcadians* worden weggeblend met de achtergrond. Ze hebben een eentonige harnas, dragen geen uniform en zijn vrij donker. Dit zorgt ervoor dat de kijker ze onbelangrijk vindt. Ze stellen in feite weinig voor. De kijker gaat er ook dan vanuit dat ze makkelijk in de pan zullen worden gehakt.

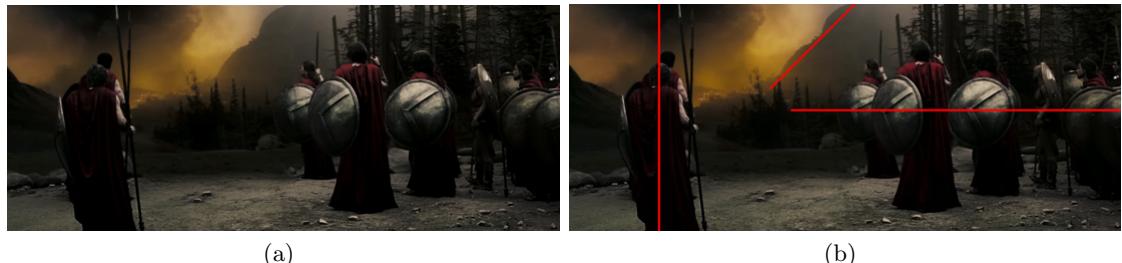
De Spartanen daarentegen worden met veel contrast in het **bloedrood** afgebeeld. Zoals eerder al aangehaald benadrukt dit nogmaals de passie in hun handelingen en treedt hun verhaal zo op de voorgrond. In Figuur 4a ziet u hoe de Spartanen in contrast staan met de eentonige achtergrond.



Figuur 4: Kleurgebruik in 300. (a) Hoge contrasten met de Spartanen. De Spartanen worden in het rood afgebeeld, terwijl de rest wegblend met de achtergrond. (b) Blending van de voorgrond met de achtergrond.

2.4 Compositie

In Figuur 5a en 5b zijn alle lijnen in het beeld gericht naar het licht/vuur op de achtergrond om daar de focus op te leggen. Zowel alle Spartanen kijken er heen, als de lijnen van het gebergte op de achtergrond lopen er naar. Ook de “pijlen” op de schilden wijzen in de richting van het vuur.



Figuur 5: Compositie. Alle lijnen in het beeld (ook de bergen) zijn gericht naar het licht/vuur.

2.5 Karikaturen

In de film zitten ook een aantal **karikaturen**. Zo is er de volledig met goud en juwelen overladen *Xerxes*. Daarnaast wordt hij ook verder gedragen op een enorme koets. Zijn **machtsgelheid** wordt hier sterk uitvergroot. Ook de Spartanen worden allemaal voorgesteld met een sixpack. Ze worden voorgedaan als **stoere helden**. De rode cape zorgt ervoor dat de link wordt gelegd met een typische superheld zoals superman.

Een ander voorbeeld van een karikatuur is Ephialtes, welke als baby van de berg werd gegooid omdat hij niet sterk genoeg was. Hij wordt voorgesteld als een misvormd monster, een beetje te vergelijken met Quasimodo.

2.6 Scène - Dood Leonidas

In de scène vlak voor de dood van *koning Leonidas* (zie Figuur 6a) kijkt Leonidas in het licht en ziet hij letterlijk het einde naderen. Hij vangt de pijlen die afkomen letterlijk op als een teken voor zelfopoffering. Hij staat in een christushouding wat ook al het gevoel geeft dat het einde van hem nadert. De pijlen staan symbool voor de nagels waarmee Christus aan het kruis genageld werd.

Ook na zijn dood ligt hij nog in een christushouding op de grond (Figuur 6b). Dit benadrukt nogmaals de zelfopoffering en de passie waarmee hij gestorven is voor zijn volk.



Figuur 6: Dood Leonidas - Christushouding en link met romantiek

2.7 Link naar de Romantiek

De hele film kunnen we op verschillende vlakken linken aan de kunststroming van de romantiek. De romantiek is een kunststroming die draait rond een dieper gevoel van **onvrede** tegen de opkomende industrialisering. Deze opkomst van nieuwe technologie en wetenschap verdringt namelijk de meer **natuurlijke manier van leven**. Dit riep bij heel wat mensen zo'n **sterke gevoelens** op van frustratie en onvrede, mensen die wilden teruggrijpen naar hoe het vroeger was, en zelfs letterlijk uit het leven stapten door deze gevoelens.

Het kleurgebruik in de film is zeer opvallend en doet meteen denken aan de schilderkunst van de romantiek. Door het kleurgebruik, compositie en oog voor detail kunnen heel wat frames door gaan als volwaardig kunstwerk. Sterke voorbeelden hiervan zijn de frames van Figuur 6b waar de passie van het scherm spat nabij de dood van Leonidas. Voorbeelden hiervan zijnIn Figuur 7a zien we *La Liberté, guidant le peuple* waarbij het gewone volk in opstand komt tegen de grote macht. Nog een belangrijke gelijkenis met 300 hierbij is de ontblote borst van de vrouw, die om weer de **kwetsbaarheid** aan te tonen. Andere werken zoals in Figuur 7b en 8a **verijdelen** bijna het teneergaan, een van de belangrijkste tonen in de film.



(a) La Liberté guidant le peuple - Eugène Delacroix



(b) The Shipwreck - Claude Joseph Vernet

Figuur 7: Enkele romantische schilderijen.



(a) Le radeau de la Méduse - Théodore Géricault

Figuur 8: Enkele romantische schilderijen, vervolg.

Buiten het **visuele** is vooral de **emotionele** link met de romantiek zeer sterk aanwezig. Deze emoties zien we zeer duidelijk terug in de Spartanen die vechten tegen een nieuwe grotere macht. Ookal gaan ze verliezen, ze vechten tot het bittere eind met al hun trots en levenslust. Sterker nog, ze voelen dit als een **overwinning** als ze zo neer kunnen gaan tegen deze macht. Ze voelen **eer**, ze voelen dat ze vechten voor een **hoger doel** dan hun eigen leven waard is. En dat is exact wat de **romantische gedachte** inhoudt.

We kunnen dit zelfs in een **modern** daglicht zetten. De laatste jaren is er een forse opmars van technologie die gepaard gaat met een andere mentaliteit bij heel wat mensen. Mensen die niet bereid zijn om hun hele leven te digitaliseren of vol vervuilende machines te stoppen. Die gevoelens kunnen zo groot worden dat er naar **extreme maatregelen** gegrepen wordt. Misschien is dat ook een reden waarom zo'n romantische verhalen van opoffering, heldenmoed en een glorieus einde ons momenteel zo kunnen aanspreken.

3 Slowmotion in films en games

3.1 Films

Het gebruik van slowmotion in films laat de regisseur toe om bepaalde **acties te benadrukken**. Doordat er **meer detail zichtbaar** is gaat de ook de kijker meer informatie uit de actie kunnen halen. Een bekende slowmotion scène in de filmwereld is de *Lobby Scene* uit *The Matrix*¹. Het legt vaak de **nadruk op de heldhaftigheid** en maakt het mogelijk u **beter in te leven in de actie** zelf. In 300 werd in een scène waar een neushoorn komt afgestormd slowmotion gebruikt

¹<http://www.youtube.com/watch?v=XX8Y5-BZLaM>

(Figuur 9). Zoals gezegd geeft dit een contrast tussen wild van de neushoorn en rustig van de Spartaan. Alsook benadrukt het de kalmte waarmee een personage de actie ervaart en laat het zien dat het personage de hele actie beredeneert alvorens er op te beantwoorden.

Slowmotion in films laat het ook toe om **acties die normaal in een oogflits voorbij zijn lang uit te rekken** zodat de kijker ze vanuit een heel andere dimensie kan bekijken. Typische voorbeelden hiervan zijn explosies, glas dat breekt, druppel water die valt. Dramatische effecten in de film kunnen zo erg uitvergroot worden in het verhaal. Bijvoorbeeld als iemand door het hoofd wordt geschoten zal dit als **dramatischer** worden ervaren als het in slowmotion wordt afgeschoten dan dat hij gewoon dood op de grond valt.

3.2 Games

Slowmotions in games kan voor meerdere doeleinden worden gebruikt. Bij sommige spellen is er veel tijd nodig om een bepaalde actie uit te voeren. Slowmotion kan worden gebruikt om de **gameplay te vertragen**. Dit wordt dikwijls toegepast in RTS games waar de tijdsschaal kan vertraagd worden zodat er meer kan gebeuren op kortere tijd. Het lijkt alsof men meer kan.

Net zoals bij films kan ook in games slowmotion worden gebruikt om **acties te benadrukken**. Bijvoorbeeld in de *Tekken* reeks worden coole moves in slow motion afgespeeld om deze **beter in het oog te laten springen**. Dit kan net hetzelfde gevoel geven zoals het gebruik in films. Wat bij games wordt gebruikt en in films niet kan is slowmotion in **replays**. Games kunnen acties nog **extra** benadrukken door herhalingen van de acties af te spelen.

4 Verschil inlevingsvermogen realistische en niet-realistiche films

Bij het maken van realistische en niet-realistiche films is het vaak belangrijk het gevoel vast te leggen dat naar de kijker moet worden overgedragen. Het is ook belangrijk rekening te houden met de zogenaamde **Uncanny Valley**. Dit wil zeggen dat als men probeert iets realistisch te maken en er is één klein ding verkeerd, dit veel erger overkomt naar de kijker dan als het iets minder realistisch is gemaakt en men ook niet verwacht dat het realistisch is.

CGI in een film wordt gebruikt om heel moeilijke of te dure scènes na te bootsen door ze virtueel te creëren. Dit voegt in feite niets toe aan de film zelf, maar maakt het enkel makkelijker om de film te produceren. Daarnaast kan CGI ook gebruikt worden om onmogelijke niet-realistiche dingen te creëren zoal de neushoorn in 300. In dit geval voegt CGI wel actief iets toe aan de film.

Door met CGI een niet-realistiche karakter te maken is het makkelijker zich in te leven in het character. Er zal veer **meer vrijheid zijn dat door uw eigen karakter kan worden opgevuld**. Bijvoorbeeld bij de personages in 300 wordt enkel gefocust op de belangrijkste eigenschappen. In een niet-realistiche film wordt **alles zwart wit bekeken**. Held is goed, vijand is slecht. De held zal ook voornamelijk enkel positieve eigenschappen hebben en de vijand enkel negatieve. Leonidas wordt bijvoorbeeld voorgesteld als de zichzelfopofferende held. Zijn echte

beweegredenen en gedachten worden niet verteld in deze film, wat in een realistische film wel zou zijn. Hierdoor krijgen we een personage dat we zelf nog voor een deel kunnen invullen zoals wij het willen, waardoor wij ons beter kunnen inleven.

Verder blijft de beweegreden van Leonidas constant in deze film. We hebben een beeld van Leonidas en dit verandert niet gedurende de hele film. Als Leonidas opeens echter iets gemeen, laf of slecht zou doen (kortom iets wat de kijker niet wil dat Leonidas doet), zou de kijker hier niet mee akkoord gaan en zijn inleven met het personage verliezen.

Moest nu een verhaal zoals 300 gebruikt worden in een zeer realistische film in tegenstelling tot nu waar het **karikaturaal** en zwart/wit is voorgesteld zou het totaal niet werken (Uncanny Valley), omdat het verhaal juist zeer specifiek inspeelt op die grote contrasten tussen goed en slecht.



Figuur 9: Contrast tussen wild en kalm, afgespeeld in slowmotion.