



Proef ingediend met het oog op het behalen van de graad van
Master of Science in Communicatiewetenschappen

De begingeneriek: Zomaar startsignaal van de film?

Florian STEGEN

0557344

Academiejaar 2021-2022

Promotor: Kevin SMETS

Jury: Tim Raats

Sociale Wetenschappen & Solvay Business School

Abstract

Deze masterproef onderzoekt de rol van begingenerieken bij verschillende films uit eenzelfde franchise. Openingstitels kunnen al delen uit de verhaallijn prijsgeven, al ligt de wetenschappelijke focus nog erg vaak op o.a. historisch onderzoek (Bordwell & Thompson, 2013, pp. 94–95; Re, 2016, p. 151). Via een stapsgewijze analyse worden verschillende strategieën blootgelegd, die de ontwerpers van titelsequenties gebruiken om hun werk te linken aan de bijhorende film alsook aan de volledige franchise, waar deze prent deel van uitmaakt.

De analyse gebeurt via 17 verschillende films, die deel uitmaken van 4 franchises; *Psycho*, *The Pink Panther*, *Spider-Man* en *James Bond*. Bovendien zijn dit filmreeksen uit verschillende genres. Hierbij wordt een aangepaste versie van het multimodale framework van Pauwels (2012) gebruikt. Dit onderwerpt de begingenerieken aan een 4-delige analyse; een eerste impressie, het opstellen van een inventaris van de credits, een diepere, filmische analyse van de openingstitels en vervolgens het beschrijven van de link met de synopsis van het volledige verhaal. De gehele analyse, die eveneens de titelsequenties beschouwt op micro-, meso- en macro-niveau, maakt duidelijk dat er geen eenduidige formule voor begingenerieken bestaat. Veel hangt af van de ontwerper en de franchise, maar soms ook van het filmgenre. Toch worden er verschillende parallellen teruggevonden tussen de credits, waaruit blijkt dat er wel terugkerende strategieën gebruikt worden. Deze bereiden de kijker vooral voor op wat zal komen.

Gezien de geringe aanwezigheid van wetenschappelijke studies over de rol van begingenerieken i.f.v. de volledige film, alsook de aangetoonde rol van de creditontwerpers, wordt verder onderzoek over deze sequentie ten zeerste aangemoedigd.

Trefwoorden: begingeneriek, multimodale analyse, franchise, creditontwerper

Dankwoord

Augustus 2021, het lijkt nog maar enkele dagen geleden, en toch is er alweer bijna een academiejaar voorbijgevlogen. Na veel twijfelen besloot ik te kiezen voor de afstudeerrichting *Media en Cultuur* binnen de opleiding Communicatiewetenschappen aan de Vrije Universiteit Brussel. Wie had ooit gedacht dat ik 9 maanden later dit dankwoord zou schrijven bij een thesis over de begingenerieken van film? Ik zou zelf nooit op dat gekke idee gekomen zijn, maar toch prikkelde de oproep van Prof. Kevin Smets via MaThIs mijn nieuwsgierigheid. En kijk, op dit ogenblik ligt die ene Masterproef over dat schijnbaar onbenullige thema voor uw neus! Vier filmseries over een tijdsperiode van meer dan 60 jaar werden onder de loep genomen en het heeft mijn bewondering voor het medium alleen maar vergroot.

Deze thesis was er natuurlijk nooit gekomen zonder de hulp en steun van een aantal mensen. Eerst en vooral wil ik mijn promotor Prof. Kevin Smets bedanken. U kwam op het “gekke” idee om een thesis over titelsequenties van film te begeleiden en ik ben u dan ook ontzettend dankbaar dat ik de kans kreeg om rond dat thema te mogen werken. Ik heb er, samen met uw begeleiding, een eigen draai aan mogen geven en ben zo op zoek gegaan naar de verbanden tussen de opening en een bijhorende film. Hoewel dit niet eenvoudig was – er was namelijk nog niet veel geschreven over dit onderwerp – heeft u me wel altijd aangemoedigd en tips en feedback gegeven. Mijn oprechte en welgemeende dank hiervoor!

Ook wil ik mijn familie en vrienden bedanken. Jullie waren er altijd om mijn stress op te vangen of me tips te geven, zodat ik met een gerust hart kon verder werken. Ook waren jullie er altijd om me de nodige vrije tijd en ontspanning te geven, waarvoor ontzettend hard bedankt! Jullie hebben er mee voor gezorgd dat deze thesis geschreven werd en het huidige resultaat werd bekomen. Een extra bedankje voor mijn mama en papa, die me hebben gesteund doorheen mijn hele studieperiode en bovendien mijn hele thesis wilden nalezen!

En tot slot wil ik ook u, die deze thesis in handen heeft, bedanken! Dit bewijst maar dat er interesse in begingenerieken bestaat en dat de ontwerpers van deze sequentie meer respect voor hun werk verdienen.

Veel leesplezier!

Aantal woorden: **24.775**

Inhoud

Abstract.....	4
Dankwoord.....	5
Tabellen- en figurenlijst	9
Lijst Van Schermafbeeldingen	10
Overzicht Bijlagen	12
1. Inleiding – De begingeneriek in vogelvlucht.....	14
2. Literatuurstudie – Over blockbusters en begingenerieken	20
2.1. What’s in a name? – de begingeneriek gedefinieerd	20
2.2. De rol van de begingeneriek i.f.v. het volledige verhaal.....	21
2.3. Geschiedenis van de begingeneriek – a never ending evolution	22
2.3.1. De begingeneriek voor Saul Bass	22
2.3.2. The credits they are a-changin': Saul Bass en begingenerieken vanaf de jaren 1950.....	23
2.3.3. De begingeneriek van hedendaagse films.....	24
2.4. Franchises en branding: herkenbaarheid van film	26
2.4.1. Blockbusters en franchises: what’s in a name?	26
2.4.2. Studio’s en de keuze voor franchises	27
2.5. Verbondenheid in een franchise: meer dan een titel.....	28
2.5.1. Music and more... ..	28
2.5.2. De filmkijker geeft de ogen de kost.....	29
2.5.3. Link met onderzoeksvragen: hypothesen	30
3. Methodologische opzet – Eerste stappen tot het oplossen van de onderzoeksvraag	32
3.1. Een methodologisch framework	32
3.1.1. Het multimodaal framework van Pauwels doorgelicht.....	32
3.1.2. Multimodaal framework toegepast op begingenerieken.....	34
3.2. Selectie van de steekproef – opsomming en beargumentering van franchises.....	38
4. De begingeneriek - start van de vertelling: analyse	44

4.1.	Eerste indruk na bekijken franchises	44
4.1.1.	Psycho – een franchise gestart door Hitchcock	52
4.1.2.	The Pink Panther – gieren met Peter Sellers.....	53
4.1.3.	Spider-Man – de avonturen van Peter “Tobey” Parker	55
4.1.4.	De wedergeboorte van James Bond	56
4.2.	Inventaris – aanwezige elementen bij elke franchise	57
4.2.1.	Psycho en de vermomming van Bates	58
4.2.2.	The Pink Panther en zijn camouflage	58
4.2.3.	Het kostuum van Spider-Man	59
4.2.4.	James Bond – Credits Are Forever	59
4.3.	Focus op credits – filmische blik op de inventaris	60
4.3.1.	Four of a kind? – <i>Psycho</i> en de verschillende credits	60
4.3.2.	The Pink Panther – Clouseau als paradepaardje	62
4.3.3.	Copy-paste bij Spider-Man	65
4.3.4.	James Bond – Veranderende Herhaling.....	67
4.4.	Credits zijn een verhaal – link met de volledige vertelling	69
4.4.1.	“Psycho”logische verwijzingen naar Norman?	69
4.4.2.	The Pink Panther – grapjes met een kwinkslag	72
4.4.3.	Spider-Man – Teaser en terugblik	75
4.4.4.	James Bond – Van harde Spion naar Emotie	77
4.5.	Vergelijking cases: een formule voor credits?.....	80
5.	De aftiteling – conclusie.....	84
5.1.	Specifieke conclusies – deelvragen beantwoord	84
5.2.	Algemene conclusie – terugkoppeling hoofdvraag	86
5.3.	Kritische terugblik – beperkingen onderzoek	87
5.4.	Aanzet tot verder onderzoek	87
5.5.	Eindbeschouwing – post-credits-sequence	88
6.	Bronnenlijst	89

6.1. Films	89
6.2. Literatuur.....	90

Tabellen- en figurenlijst

Figuur 1: Conceptueel Model, Gebaseerd Op Literatuurstudie En Onderzoeksvragen	31
Tabel 1: Multimodaal Framework Voor Analyse Begingeneriek	37
Tabel 2: Sample Matrix.....	42
Tabel 3: Gedetailleerde Sample Matrix.....	46

Lijst Van Schermafbeeldingen

Afbeelding 1.	60
Afbeelding 2.1.-2.4.	61
Afbeelding 3.	61
Afbeelding 4.1.-4.2.	62
Afbeelding 5.1.-5.2.	63
Afbeelding 6.	63
Afbeelding 7.	64
Afbeelding 8.1.-8.4.	64
Afbeelding 9.1.-9.2.	65
Afbeelding 10.1.-10.3.	65
Afbeelding 11.1.-11.2.	66
Afbeelding 12.	66
Afbeelding 13.1.-13.2.	67
Afbeelding 14.1.-14.2.	67
Afbeelding 15.1.-15.2.	68
Afbeelding 16.1.-16.2.	69
Afbeelding 17.1.-17.3.	69
Afbeelding 18.1.-18.4.	70
Afbeelding 19.1.-19.2.	71
Afbeelding 20.1.-20.4.	71
Afbeelding 21.1.-21.2.	72
Afbeelding 22.	72
Afbeelding 23.1.-23.2.	73
Afbeelding 24.1.-24.2.	73
Afbeelding 25.1.-25.2.	74
Afbeelding 26.1.-26.2.	74

Afbeelding 27.1.-27.2.	75
Afbeelding 28.1.-28.3.	76
Afbeelding 29.1.-29.3.	77
Afbeelding 30.1.-30.2.	77
Afbeelding 31.1.-31.2.	78
Afbeelding 32.1.-32.2.	78
Afbeelding 33.1.-33.6.	79

Overzicht Bijlagen

a. Bijlage 1: Begingenerieken Films Sample; Dvd-kopie:

- 0557344_stegen_florian_Bijlage1_BegingeneriekenDVD
 - o 0557344_stegen_florian_Psycho
 - 0557344_stegen_florian_Psycho(1960).mp4
 - 0557344_stegen_florian_Psycholl(1983).mp4
 - 0557344_stegen_florian_Psycholll(1986).mp4
 - 0557344_stegen_florian_PsychollV(1990).mp4
 - o 0557344_stegen_florian_ThePinkPanther
 - 0557344_stegen_florian_PP1_ThePinkPanther(1960).mp4
 - 0557344_stegen_florian_PP2_AShotInThe Dark(1964).mp4
 - 0557344_stegen_florian_PP3_TheReturnOfThePink Panther(1975).mp4
 - 0557344_stegen_florian_PP4_ThePinkPantherStrikesAgain(1976).mp4
 - 0557344_stegen_florian_PP5_RevengeOfThePink Panther(1978).mp4
 - o 0557344_stegen_florian_Spider-Man
 - 0557344_stegen_florian_Spider-Man(2002).mp4
 - 0557344_stegen_florian_Spider-Man2(2004).mp4
 - 0557344_stegen_florian_Spider-Man3(2007).mp4
 - o 0557344_stegen_florian_JamesBond
 - 0557344_stegen_florian_JB1_CasinoRoyale(2006).mp4
 - 0557344_stegen_florian_JB2_QuantumOfSolace(2008).mp4
 - 0557344_stegen_florian_JB2_QuantumOfSolace_GunBarrel(2008)_End.mp4
 - 0557344_stegen_florian_JB3_Skyfall(2012).mp4
 - 0557344_stegen_florian_JB3_Skyfall_GunBarrel(2012)_End.mp4
 - 0557344_stegen_florian_JB4_Spectre(2012).mp4

- 0557344_stegen_florian_JB4_Spectre_GunBarrel(2015)_Opening.mp4
4
- 0557344_stegen_florian_JB5_NoTimeToDie(2021).mp4
- 0557344_stegen_florian_JB5_NoTimeToDie_GunBarrel(2021)_Opening.mp4

b. Bijlage 2: Stap 1 Framework Handgeschreven Notities Eerste Indrukken Films

- 0557344_stegen_florian_Bijlage2_EersteIndrukken.pdf

c. Bijlage 3: Stap 2 Framework: Inventaris Begingenerieken Films

- 0557344_stegen_florian_Bijlage3_Inventaris.pdf

d. Bijlage 4: Stap 3 Framework: Filmische Analyse Begingenerieken

- 0557344_stegen_florian_Bijlage4_FilmischeAnalyse.pdf

1. Inleiding – De begingeneriek in vogelvlucht

Op streamingdiensten bestaat er steevast een knopje dat de kijker uitnodigt om een bepaald deel van een film of episode van een serie eenvoudig door te spoelen. Dit “benadeeld” stukje is de intro of begingeneriek (Re, 2016, p. 161). Wanneer een film echter op tv wordt uitgezonden of in de bioscoop wordt vertoond, wordt dit weliswaar wél frequent volledig getoond. Dit in tegenstelling tot de eindgeneriek, die veel vaker wordt weggeknipt uit de programmering (Stanitzek, 2009, pp. 48–49, voortbouwen op Stanitzek, 2003). Een film zonder begingeneriek oogt immers onvolledig; het lijkt alsof er iets ontbreekt.

Stanitzek (2009, p. 56) haalt aan dat er binnen de filmstudies gedurende lange tijd weinig aandacht bestond voor een wetenschappelijke benadering van begingenerieken. Ze worden namelijk dikwijls beschouwd als restanten uit de ontstaansperiode van de zogenaamde *talkies* of gesproken films. Ook Re (2016) beaamt dit. Gedurende het voorbije decennium, sinds 2006 zo meldt Re (2016, p. 151), ontstond er echter meer wetenschappelijke aandacht voor openingstitels. Weliswaar ligt de focus vaak op historisch of theoretisch onderzoek. Er is dus zeker nood aan meer diepgang in de studie van begingenerieken. Dit is dan ook wat dit onderzoek wenst te verwezenlijken. Er zal worden getracht een systeem te ontwikkelen om op een eenduidige manier naar begingenerieken te leren kijken en dit in relatie tot de film waar ze deel van uitmaken. Bovendien zal op deze manier worden getracht om andere onderzoekers aan te zetten tot het uitvoeren van gelijkaardig onderzoek, waarbij niet louter naar een historische evolutie wordt gekeken, maar ook naar o.a. de ontwerpers van dit filmdeel.

Ook voor het publiek kan de begingeneriek een belangrijke rol spelen, ondanks het feit dat dit filmdeel vaak zonder enig probleem kan worden doorgespoeld (Re, 2016, p. 161). Volgens Stanitzek (2009, p. 57) zorgen openingstitels er immers voor dat de toeschouwer wordt geholpen om gemakkelijker in het verhaal te duiken. De vertelling kan worden omschreven met het begrip *diegesis*. Deze term werd door Étienne Souriau (1953, p. 7) in het vocabularium van film en filmstudies binnengebracht en kan worden gedefinieerd als de fictieve tijd en ruimte waarin de filmpersonages leven en waar de gebeurtenissen zullen plaatsvinden (Metz, 1991, p. 98). Bovendien kan een begingeneriek, o.a. van televisiereeksen, ook zorgen voor een wisselwerking tussen kijkers (Jenkins et al., 2013, p. 199; Re, 2016, p. 171; Rushkoff, 2000). Er kunnen echte gemeenschappen tussen fanatiekelingen ontstaan, waarbij o.a. eigen variaties en interpretaties van begingenerieken worden gemaakt. Zo creëerde een fan bijvoorbeeld een Saul Bass-versie van de *Game of Thrones*-intro (Re, 2016, p. 165). Bass kan worden gezien als één van de grondleggers van de begingenerieken (Re, 2016, p. 150). Vele andere “grootmeesters” van openingstitels traden in zijn voetsporen en werden belangrijke

namen binnen de filmindustrie. Zo ook Maurice Binder, die o.a. trachtte om filmopeningen een sterkere symbolische waarde mee te geven (Horak, 2020, pp. 249–268). Hij ontwikkelde de begingenerieken van verschillende Bondfilms. Ook was hij de grondlegger van de beroemde “gunbarrel sequence” (Haworth, 2015, p. 157). Anderen geraakten dankzij hun werk aan filmtitels dan weer verzeild in andere projecten. Fritz Freleng en David H. DePatie ontwikkelden de beroemde *Pink Panther*-credits en werden later ook de producenten van de gelijknamige animatiereeks (Schwanebeck, 2020; Stanitzek, 2009, p. 51). Ook vandaag bestaan er nog bekende ontwerpers van titelsequenties. Zo wordt Kyle Cooper, o.a. door zijn werk aan de film *Se7en*, beschouwd als een hedendaagse topper (Re, 2016, p. 153).

Trouwe kijkers hebben dus duidelijk een appreciatie voor openingstitels en ook binnen de filmindustrie bestaan er grafische ontwerpers die speciaal voor begingenerieken worden aangeworven. Dit onderzoek kan een verbredende waardering bieden voor dit deel van een film, zodat er hiervoor ook een interesse kan ontstaan bij andere, minder fanatieke kijkers. Bovendien worden ontwikkelaars van titelsequenties hierdoor opnieuw op de kaart gezet.

Vooraleer er met de *begingeneriek* kan gewerkt worden, dient dit begrip vanzelfsprekend duidelijk te worden gedefinieerd. Hiervoor wordt verwezen naar een definitie opgesteld door Saul Bass, één van de pioniers binnen de ontwikkeling van openingstitels voor films (Re, 2016, p. 150). Volgens hem kan dit filmdeel ervoor zorgen dat er een sfeer geschapen wordt. Dit kan gebeuren op een metaforische wijze. De toeschouwer wordt op deze manier al in een juiste emotionele toestand gebracht en kan voor de eerste keer kennismaken met o.a. de personages en de stijl van de film of serie (Gray, 2010, pp. 73–74; Haskin, 1996, pp. 12–13).

Het wetenschappelijk onderzoek rond begingenerieken wordt vooral geleid door Franse theoretici (Stanitzek, 2009, p. 57). Dit verklaart de etymologie van het Franse woord *générique*, waarmee zowel de opening en de eindtitels van de film worden omschreven. Ook nu wordt deze term nog veelvuldig gebruikt.

Stanitzek (2009, p. 45) ziet de begingeneriek zeker als een deel van de film. Het duidt aan dat het verhaal start, maar lijkt tegelijk ook een apart deel van de film te zijn. Dit valt te benoemen onder de term *paratext*, een begrip dat afkomstig is uit het werk van Gérard Genette (Stanitzek, 2005, p. 30). In dit boek definieert de auteur een *paratext* als woordelijke en andere elementen die een bepaald product omvatten (Genette, 1997, p. 1). Hierbij kan gedacht worden aan de illustraties, die het verhaal van een boek begeleiden (Genette, 1997, p. 1; Stanitzek, 2005, p. 30). Deze denkwijze maakt dat een begingeneriek eveneens als paratext wordt beschouwd.

Titelsequenties hebben echter niet altijd de bedoeling gehad om de kijker mee te nemen in het narratief van de film (Billanti & R.C., 1982, p. 60). Aanvankelijk waren ze gewoon een middel om de namen van filmmedewerkers over te brengen. Vanaf de jaren '50 van de 20ste eeuw

wijzigt dit echter. Deze tijdsperiode valt in de zogenaamde “golden era” van Hollywood (Barsam & Monahan, 2019, pp. 409–442). Op dat ogenblik heerst er een duidelijke taakverdeling bij filmproducties, iets wat reeds vroeger bij onafhankelijke filmproducties bestond. De belangrijkste taken op dit moment zijn die van producer en regisseur. Waar deze eerste aanwezig is tijdens het volledige productieproces, moest een regisseur enkel tijdens de draaiperiode aanwezig zijn. Hij had op dat ogenblik de verantwoordelijkheid over het werk van andere medewerkers, zoals dat van de cameraman.

In deze tijd van verandering hoeft het dus niet te verbazen dat er filmmakers zijn die een ander soort begingeneriek voor hun film willen (Billanti & R.C., 1982, p. 60). Hiervoor worden grafische designers aangenomen, die vervolgens een eigen stempel op dit deel van de film mogen drukken. Zo ook pionier Saul Bass, die in 1954 werd aangenomen door regisseur Otto Preminger (Horak, 2014, p. 40). Aanvankelijk kreeg Bass de opdracht om o.a. de filmposter van *Carmen Jones* te ontwikkelen, maar later mocht hij ook de bijhorende titelsequentie vormgeven. Begingenerieken kregen vanaf dan een volwaardige plaats in het productieproces. Steeds vaker worden dit zogenaamde “stand alone credit sequences” genoemd; een soort korte films die aan het begin van een langspeelfilm worden vertoond (Billanti & R.C., 1982, p. 60; Hall, 2000, p. 129; Stanitzek, 2009, p. 54).

Sinds de jaren '80 ontstaan er in Hollywood steeds vaker blockbusters en franchises (Buhler, 2017, p. 3). Hier zijn o.a. de *Harry Potter*- en *Indiana Jones*-filmreeks een voorbeeld van. Vanaf deze periode wordt het ontwikkelen van een intellectueel eigendom immers steeds belangrijker (Grainge, 2008, pp. 52–53). Film wordt slechts één van de vele producten die hierrond wordt geproduceerd. Daarnaast worden franchises ook vaak gekoppeld aan een hoop niet-mediagerelateerde merchandise, zoals speelgoed (Buhler, 2017, p. 3). Deze strategie valt ook te benoemen onder de term “total entertainment”, waarmee wordt aangeduid dat films slechts een handelswaar is geworden binnen het volledige spectrum aan producten rond een intellectueel eigendom (Grainge, 2008, p. 53). Ook tussen verschillende vormen van media, zoals film, televisie en muziek, ontstaat er steeds vaker een samenwerking (Jenkins, 2006, p. 2). Deze “convergentie” is eveneens een gekende strategie bij het publiek. Zij zoeken de verschillende productcategorieën af, op zoek naar de content die bij hun verwachtingspatroon aansluit. Dit valt samen met een zogenaamde “transmedialiteit”, aldus Jenkins (2006, p. 21). Consumenten ontdekken het verhaal van een franchise via verschillende kanalen en dit vormt vervolgens één geheel.

Het is weliswaar belangrijk te benadrukken dat de begrippen “blockbuster” en “franchise” geen synoniemen zijn van elkaar. Blockbusters zijn films, waar doorgaans veel geld in wordt gestoken (King, 2002, pp. 49–84). Deze producties gaan gepaard met veel advertenties en

trachten een zo groot mogelijk publiek te bereiken. Bij een franchise wordt er veeleer gefocust op het intellectueel eigendom, dat op verschillende manieren kan ingezet worden. In de filmindustrie kan al van een franchise gesproken worden wanneer minstens twee internationaal gereleasete films aan elkaar kunnen gelinkt worden en zo een geheel vormen (Filson & Havlicek, 2018, p. 448).

Opvallend is, aldus Buhler (2017), dat muziek doorheen de verschillende films van een franchise een verbondenheid kan weergeven. Dit is vrij logisch, gezien de mogelijkheid tot het creëren van convergentie tussen verschillende mediaproducten (Jenkins, 2006, p. 2). Zo start elk deel uit de Harry Potterreeks met *Hedwig's theme* en is er ook tussen de studiologo's een continuïteit terug te vinden (Buhler, 2017, pp. 12–13; Webster, 2012). Andere filmreeksen, zoals *The Matrix*, tonen eveneens bepaalde gelijkenissen tussen de begintitels en de muziek van de verschillende delen uit de reeks. Hier is er echter geen sprake van een bepaald terugkerend leidmotief, zoals bij *Harry Potter* wel het geval is (Buhler, 2017, p. 17). De muziek is aangepast aan de gemoedsstemming van het hoofdpersonage. Deze voorbeelden tonen aan dat er naast gelijkenissen, ook verschillen tussen delen van een filmreeks kunnen bestaan en dit al dan niet met een doelbewuste betekenis.

Bovenstaande wetenschappelijke en maatschappelijke bevindingen geven stof tot nadenken. Er bestaan nog veel hiaten in het onderzoek naar de begingeneriek. Dit wetenschappelijk werk kadert binnen een bredere onderzoeksvraag:

Welke rol speelt de begingeneriek bij verschillende (film-)delen uit een franchise?

Buhler (2017) toonde al aan dat er een verbondenheid kan bestaan tussen de muziek en de weergave van het studiologo bij verschillende delen uit een franchise. Bovendien kunnen deze ook een bepaalde sfeer oproepen. Een begingeneriek bestaat echter uit meer dan deze twee elementen. Zo maken grafische ontwerpers, zoals Saul Bass, veelvuldig gebruik van animatie bij het ontwerpen van openingstitels (Stanitzek, 2009, p. 54). Deze beelden kunnen eveneens een deel van de verhaallijn en cruciale momenten uit de film weergeven (Bordwell & Thompson, 2013, pp. 94–95). De kijker krijgt al verwijzingen naar de afloop van het verhaal te zien, zonder dat hij ook maar één moment van de eigenlijke film heeft bekeken.

Uit bovenstaande constatering kunnen verschillende deelvragen worden opgesteld. Deze zullen helpen om een antwoord te bieden op de hoofdvraag:

D1: Welke middelen (visueel, auditief, grafisch, narratief...) worden in de openingstitels ingezet om de sfeer van de welbepaalde film op te roepen?

D2: Welke gelijkenissen en verschillen zijn er tussen de begingenerieken te vinden?

D3: Welke rol spelen de gelijkenissen en/of verschillen in de begingeneriek i.f.v. het volledige verhaal?

Om bovenstaande vragen te beantwoorden, zal gekeken worden naar de verschillende elementen uit de begingeneriek en de onderlinge verhoudingen die ertussen bestaan. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van een multimodale analyse. Het begrip *multimodaliteit* stamt uit de jaren '20 van de vorige eeuw, kent zijn oorsprong in de perceptuele psychologie en kan gedefinieerd worden als de studie die verschillende sensorische elementen en hun onderlinge verhoudingen bestudeert (van Leeuwen, 2011, p. 549). Recenter werd het begrip echter herbeschreven als de studie naar de link tussen taal, beeld, geluid en muziek. Deze invalshoek stamt niet meer uit de perceptuele psychologie, maar uit de taalkunde en discoursanalyse.

Communicatie en taal werden door deze evolutie steeds meer als multimodale fenomenen beschouwd (van Leeuwen, 2011). Dit startte reeds gedurende de jaren '30 en '40 van de 20ste eeuw, toen de Praagse School ook naar visuele en non-verbale aspecten in theater ging kijken en hierover rapporteerde. Een aantal decennia later, in de jaren 1960, ging de Parijse School nog een stapje verder. De aanhangers van deze beweging gingen immers taalkundige begrippen gebruiken bij andere vormen van communicatie. Hierbij werden ze geïnspireerd door het werk van Roland Barthes. Deze auteur schreef immers in 1977 een belangrijk werk, waarin hij een framework biedt voor de verwerking van tekst en beeld in een multimodale tekst en eveneens aantoont dat de verhoudingen tussen tekst en beeld afhankelijk zijn van geschiedkundige en culturele omstandigheden (Barthes, 1977; van Leeuwen, 2011, p. 551). Rond dezelfde periode ontstond er een beweging van Amerikaanse taalkundigen, die zich bezighielden met de multimodale analyse van al dan niet gesproken communicatie (van Leeuwen, 2011, p. 550). Hierbij is het werk van Pittenger et al. (1960), waarbij een multimodale analyse van de eerste minuten van een psychiatrisch gesprek wordt uitgevoerd, een duidelijke toepassing. De vierde school, geïnspireerd op het werk van de taalkundige Michael Halliday, ontstond in de jaren 1990 (van Leeuwen, 2011, p. 550). Zij verruimden het gebruik van het begrip *multimodaliteit* en toonden aan dat de productie van multimodale teksten vandaag niet slechts door specialisten gebeurt. Nu kan iedereen immers multimodale berichten verspreiden, zoals via sociale media. Verschillende mediavormen, zoals websites, kunnen hierdoor multimodaal bestudeerd worden (Pauwels, 2012).

Dit wetenschappelijk werk zal worden opgebouwd uit verschillende delen. Eerst en vooral zal dieper worden ingegaan op de inzichten uit voorgaande publicaties. Deze literatuurstudie zal een kader bieden voor verkennend en diepgaand onderzoek. Vooraleer het uitgevoerde onderzoek zal worden beschreven, wordt de onderzoeksmethode toegelicht. Hier wordt ingegaan op de gebruikte gegevens en theorieën, alsook weergegeven welke data zal gebruikt

worden. Met behulp van deze uitgekozen gegevens, waarvan de keuze wordt bestendigd door wetenschappelijke literatuur, wordt uiteindelijk het onderzoek beschreven en worden de belangrijkste conclusies aangeduid. Deze conclusies zullen worden samengevat en zullen in het laatste deel van deze paper o.a. richtlijnen voor verder onderzoek aangeven.

2. Literatuurstudie – Over blockbusters en begingenerieken

2.1. What's in a name? – de begingeneriek gedefinieerd

In bovenstaand onderdeel werd de begingeneriek in een wetenschappelijke en maatschappelijke context beschouwd en een aanzet tot nieuwe analyses gegeven. Hieronder worden inzichten uit de literatuur opgesomd. Hierbij dient echter te worden opgemerkt dat in geringe mate ook naar niet-wetenschappelijke literatuur wordt verwezen. Film is immers een populair medium en verschillende evoluties en fenomenen werden (nog) niet in wetenschappelijke teksten beschreven. In deze gevallen wordt uitzonderlijk gebruik gemaakt van andere bronnen.

Vervolgens is het eerst en vooral noodzakelijk om het begrip *begingeneriek* duidelijk te definiëren. Op deze manier kan eveneens verduidelijkt worden op welke manier de steekproef, toegelicht in volgend onderdeel over de onderzoeksmethode, zal worden gemaakt. Saul Bass, één van de pioniers binnen de wereld van begingenerieken, gaf ooit een definitie van wat hij zag als een openingstitel (Re, 2016, p. 150). Hij zag dit filmdeel als een middel om sfeer te scheppen, mogelijks op een metaforische wijze (Haskin, 1996, pp. 12–13). De toeschouwer wordt op deze manier al in een juiste emotionele toestand gebracht en kan voor de eerste keer kennismaken met o.a. de personages en de stijl van de film of serie (Gray, 2010, pp. 73–74; Haskin, 1996, pp. 12–13). Uiteraard mag bij een begingeneriek ook de rol als credit niet vergeten worden (Betancourt, 2018, p. 11). Het geven van informatie over de film is belangrijk om openingstitels als dusdanig te kunnen herkennen. Vaak zorgt muziek wel voor een onderscheid met de rest van de narratie, zodat de begingeneriek ook als dusdanig kan herkend worden, aldus Betancourt, (2018, p. 12). Toch is de link met het verhaal vaak belangrijker dan het louter geven van informatie. Hier helpt de soundtrack eveneens bij. Om dit volledig te begrijpen moeten openingssequenties beschouwd worden als een *paratext*.

Paratext is een begrip dat oorspronkelijk afkomstig is uit het werk van Gérard Genette (Stanitzek, 2005, p. 30). Op de allereerste pagina van dit boek definieert de auteur een *paratext* als woordelijke of andere elementen die een culturele tekst omvatten (Genette, 1997, p. 1; Stanitzek, 2005, p. 30). Dit kan gespreid worden over een zeer breed spectrum, gaande van de auteur tot de titel die bij het product hoort. Een *paratext* is altijd aanwezig (Genette, 1997, p. 3; Stanitzek, 2005, p. 30). Ook de begingeneriek van films kan dus, gezien deze redenering, als dusdanig worden beschouwd. Dit meldt ook Betancourt (2018, pp. 12–13), die de rol van openingen als *paratext* benadrukt. Hij gaat deels tegen de visie van Genette in door te stellen dat niet zozeer het bijtreden van de narratie de belangrijkste *paratextuele* functie van de begingeneriek is, maar het meegeven van informatie over de medewerkers van de film. Een

paratext kan onderverdeeld worden in twee verschillende elementen: een *peritext* en een *epitext* (Genette, 1991). Een *peritext* kent een zekere verbondenheid of nabijheid met de oorspronkelijke tekst, waar een *epitext* een distantiëring met het object benadrukt (Genette, 1997, pp. 5, 344–347; Stanitzek, 2005, p. 31). Volgens deze definitie wordt dus duidelijk dat een begingeneriek als *peritext* kan worden benoemd, daar deze rechtstreeks verbonden is met de volledige film en hier bovendien deel van uitmaakt. Film gaat, aldus Stanitzek (2005, p. 37), bovendien op een speciale manier om met *paratext*. Doorgaans worden de auteurs hiervan immers niet vermeld, waar dit bij film en de begingeneriek echter wel het geval is. Ook andere medewerkers krijgen een naamsvermelding in een begingeneriek, wat het alsmaar moeilijker maakt om bij dit medium één auteur te benoemen.

Via verschillende bronnen werd een poging gedaan een zo duidelijk mogelijke definiëring voor het begrip *begingeneriek* op te stellen. Hierbij werd vooral de aanwezigheid van credits als belangrijk aangenomen voor dit onderzoek. Daarom wordt het vertonen van namen van medewerkers een noodzakelijk element bij het selecteren van de cases. Franchises, die deze naamsvermeldingen niet in het begin van hun films opnemen, worden dan ook als niet bruikbaar voor deze thesis beschouwd. Elk van de films, vermeld in het onderdeel methodologie, voldoet aan deze voorwaarde en kan dus geanalyseerd worden.

2.2. De rol van de begingeneriek i.f.v. het volledige verhaal

De definitie van Saul Bass, waarin hij een begingeneriek definieert als een middel om sfeer te scheppen, al dan niet op een zinnebeeldige manier, helpt bij het begrijpen van dit filmdeel in functie van het volledige verhaal (Haskin, 1996, pp. 12–13). De filmkijker wordt in een juiste emotionele toestand gebracht en kan voor het eerst kennismaken met o.a. de personages en de stijl van desbetreffende film of serie (Gray, 2010, pp. 73–74; Haskin, 1996, pp. 12–13). Uiteraard is dit niet de enige taak van een openingstitel, daar deze ook de namen van de belangrijkste medewerkers dient te vermelden (Klecker, 2015, p. 407; Pulch, 2002, p. 22).

De begingeneriek zorgt er als het ware voor dat de kijker wordt voorbereid om zich in de fictieve tijd en ruimte te begeven, waarin de filmpersonages leven en waar de gebeurtenissen zullen plaatsvinden (Metz, 1991, p. 98; Souriau, 1953, p. 7). Deze wereld wordt omschreven als de *diegesis* van het verhaal. Volgens Gardies (2006, p. 21) is de begingeneriek hier geen onderdeel van (Klecker, 2015, p. 408). Uiteraard is de openingssequentie wel een wezenlijk deel van de film zelf, maar deze toont vooral de film als een cultuurproduct, waaraan een hele crew meewerkte. Toch benadrukt Odin (2006, p. 36) de rol van de begingeneriek i.f.v. de *diegesis* (Klecker, 2015, p. 408). Het is namelijk dit wezenlijke onderdeel dat ervoor zorgt dat de kijker kan toetreden tot de verzonden wereld. Het wordt hierdoor een soort tussenplek, tussen fictie en realiteit in. Toch dient dit allemaal genuanceerd te worden, aangezien er

tegenwoordig ook films zijn, waarbij de strakke scheiding tussen het diegetische en het extra-diegetische onduidelijker lijkt te worden (Klecker, 2015, p. 407). Ook vroeger werd hier al mee geëxperimenteerd, zoals bij *To Kill A Mockingbird* uit 1962, waar de credits worden neergeschreven door de handen van een personage uit het verhaal (Zons, 2015, p. 444).

2.3. Geschiedenis van de begingeneriek – a never ending evolution

De begingeneriek heeft, tot op vandaag, een duidelijke evolutie gekend. Niet alleen zien openingstitels er vandaag anders uit dan tijdens de beginperiode van film, maar ook technologisch zijn er enkele wijzigingen opgetreden. In onderstaand deel wordt een onderscheid gemaakt tussen de periode voor en na het werk van Saul Bass. Hij wordt immers beschouwd als één van de grondleggers van de (moderne) begingeneriek (Re, 2016, p. 150). Bovendien is hij ook één van de sleutelfiguren in de sample van dit onderzoek, die later wordt besproken.

2.3.1. De begingeneriek voor Saul Bass

De allereerste begingenerieken, te vinden bij stomme films, kenden vrij eenvoudige designs. Ze werden getoond aan het begin van de film, toonden de filmtitel en naam van belangrijkste medewerkers en bestonden doorgaans uit een zwarte achtergrond, waarop witte letters werden geplaatst (Braha & Byrne, 2011, p. 45). Volgens Hediger (2006) was een begingeneriek in de jaren 1910 en 1920 vooral bedoeld om via een proloog de sterren uit de film weer te geven (Klecker, 2015, p. 408). Vanaf de komst van de geluidsfilm kwam hier een eerste verandering in, aangezien sindsdien ook o.a. de vermelding van de filmstudio belangrijker werd. Tussen de jaren 1920 en 1950 waren duidelijk de invloeden van andere mediavormen, zoals boeken en theater, te zien in de vormgeving van titelsequenties (Stanitzek, 2005, p. 38). De verschillende credits werden op titelkaarten geschreven, die bijvoorbeeld het uitzicht van pagina's uit een boek hadden. Begingenerieken hadden dus vooral tot doel om zoveel mogelijk info weer te geven en zo snel mogelijk de kijker de eigenlijke film voor te schotelen (Billanti & R.C., 1982, p. 60).

De openingstitels van film zijn een restant van de tekstborden, die gebruikelijk waren tijdens de periode van de stomme film (Stanitzek, 2009, p. 56). Deze borden waren bedoeld om de dialoog van de personages aan de toeschouwer over te brengen (Braha & Byrne, 2011, p. 46). Toch blijft de begingeneriek aanwezig bij films, ook na de opkomst van kleur en geluid in de jaren 1920-1930. Vanaf dat ogenblik veranderen er bepaalde elementen aan dit filmdeel. Zo verdwijnt de typische zwarte achtergrond frequenter en worden credits op het eigenlijke filmbeeld geprojecteerd. Dit was o.a. het geval bij *City Lights* (1931) van Charlie Chaplin. De nieuwe technologieën werden duidelijk benut en steeds vaker kregen begingenerieken een soort symbolische relatie met de film.

2.3.2. The credits they are a-changin': Saul Bass en begingenerieken vanaf de jaren 1950

De jaren '50 luidden een verandering in op vlak van de verwachtingen voor begingenerieken (Billanti & R.C., 1982, p. 60). Op dat ogenblik beleeft Hollywood de zogenaamde “golden era” (Barsam & Monahan, 2019, pp. 409–442). Deze periode wordt gekenmerkt door een duidelijke taakverdeling binnen een filmploeg; iets wat reeds vroeger bij onafhankelijke filmproducties bestond. De producer en regisseur domineren de verscheidene taken. Waar deze eerste aanwezig is tijdens het volledige productieproces, dient een regisseur enkel tijdens de eigenlijke draaiperiode aanwezig te zijn. Hij heeft op dat ogenblik de verantwoordelijkheid over het werk van andere medewerkers, zoals dat van de cameraman.

In deze tijd van verandering hoeft het dus niet te verbazen dat er filmmakers zijn die een ander soort begingeneriek voor hun film willen (Billanti & R.C., 1982, p. 60). Hiervoor worden grafische designers aangenomen, die vervolgens een eigen stempel op dit deel van de film mogen drukken. De openingstitel van een film moest zich vanaf de jaren '50 immers steeds meer kunnen onderscheiden van de concurrentie, zo stellen Billanti en R.C. (1982, p. 60). Volgens Hediger (2006) was deze verandering vooral te wijten aan artiesten zoals Saul Bass (Klecker, 2015, p. 408). Bass was een grafisch designer, die vóór zijn job als creditontwikkelaar o.a. posters en productverpakkingen ontwierp (Braha & Byrne, 2011, p. 49). Hij werd vooral bekend voor zijn werk aan titelsequenties, nadat hij werd aangenomen door regisseur Otto Preminger voor de film *Carmen Jones* (1954) (Horak, 2014, p. 40). Hoewel Bass aanvankelijk enkel de publiciteit voor deze film diende te ontwikkelen, kreeg hij ook de kans om de titelsequentie van de film vorm te geven. Bovendien kreeg hij, als eerste grafisch ontwerper ooit, een naamsvermelding in de begingeneriek voor zijn werk aan deze titels (Braha & Byrne, 2011, p. 49; Horak, 2014, p. 40). Volgens Horak (2014, p. 40) is Bass hiermee duidelijk een kind van zijn tijd. Waar begingenerieken voor de jaren '50 vooral na de productie van de film én volgens een bepaalde standaard werden geproduceerd, zorgden onafhankelijke filmmakers voor meer ruimte om te experimenteren. De openingstitel kon immers gebruikt worden om de sfeer van het verhaal op te roepen (Braha & Byrne, 2011). Op deze manier werd de aandacht van de kijker meteen gegrepen. Daarenboven werd vanaf dat ogenblik ook de naam van de grafisch ontwerper steeds belangrijker (Stanitzek, 2009, p. 55). Deze werd vanaf dat ogenblik immers altijd vermeld in de ontworpen begingenerieken. Hall (2000, p. 129) stelt dat vanaf dat ogenblik steeds frequenter van zogenaamde “stand alone credit sequences” wordt gesproken (Stanitzek, 2009, p. 54).

Neumeyer en Buhler (2009, pp. 49–50) vinden dat vooral vanaf de jaren '60 een duidelijke verandering binnen de standaard van de begingeneriek duidelijk werd. Er kwam meer ruimte om te experimenteren met o.a. beeld en geluid. Zo werd een begingeneriek soms pas na

enkele minuten film vertoond en dus niet meer noodzakelijk aan het begin van de prent. Een duidelijk voorbeeld hiervan is *Psycho* (1960) van Alfred Hitchcock. Saul Bass ontwierp deze begingeneriek met de hulp van Harold Adler, die vooral sterk was in de ontwikkeling van lettertypes (Braha & Byrne, 2011, p. 51). Bij de opening van deze prent komt de balans tussen beeld en geluid zeer duidelijk aan bod. De muziek, gecomponeerd door Bernard Herrmann, creëert namelijk een extra sfeer en bestendigt de weergave van de zichtbaar gebroken letters uit de begingeneriek (Horak, 2014, p. 103). Naast de gebroken letters zijn er horizontale en verticale strepen, die door het scherm bewegen, zichtbaar voor de kijker (Rebello, 2010). Deze lijnen verplaatsen zich volgens gespiegelde patronen en verwijzen o.a. naar de tralies van een gevangenis. Ook speelt de spiegel een belangrijke rol in *Psycho*, alsook in ander werk van Hitchcock (Spoto, 1992). Vaak duidt dit op een gespleten persoonlijkheid. Na het bekijken van de film wordt duidelijk dat de bewegende strepen verwijzen naar de schizofrene aard van het hoofdpersonage Norman Bates (Braha & Byrne, 2011, p. 51).

Naast Bass zorgden nog veel andere figuren voor de groeiende waardering voor begingenerieken. Eén van hen is Maurice Binder, die o.a. gekend is voor zijn medewerking aan enkele Bondfilms (Braha & Byrne, 2011, p. 53). Hij representeert sterk de technologische mogelijkheden uit die tijd, zoals een mogelijkheid tot het combineren van video en animatie. Binder is de grondlegger van de beroemde “gunbarrel sequence” uit de Bondreeks (Haworth, 2015, p. 157). Dit element is ook bij nieuwe films, zoals *Casino Royale* (2006), nog steeds aanwezig, weliswaar soms aangepast (Burlingame, 2012, p. 240).

De innovaties van begingenerieken werden begin jaren '70 steeds vaker overgenomen door televisie (Braha & Byrne, 2011, p. 55). Weliswaar is de rol hier gedeeltelijk anders, aangezien lineaire televisie de openingstitels van series vooral gebruikt om op te vallen en potentiële kijkers aan te trekken (Re, 2016, p. 156). De jaren '70 en '80 staan vooral gekend om de eerste begingenerieken, die werden beïnvloed door computerwerk, nadat programma's als *Adobe After Effects* op de markt kwamen (Braha & Byrne, 2011, p. 56). Toch werden er ook nog steeds titelsequenties volgens de traditionele weg ontwikkeld.

2.3.3. De begingeneriek van hedendaagse films

De begingeneriek van *Se7en* (1995), ontwikkeld door Kyle Cooper, wordt als belangrijk moment in de geschiedenis van credits beschouwd (Braha & Byrne, 2011, p. 57). De titelsequentie van deze film geeft een onmiddellijke sfeer weer over het verhaal, maar maakt nog niet onmiddellijk de verdere plot duidelijk. De dieperliggende betekenis van dit filmdeel wordt pas duidelijk na het bekijken van de volledige film. De begingeneriek is steeds duidelijker een deel van de film geworden en is ook uniek aan de desbetreffende film. De tijd van op elkaar gelijkende filmtitels, met witte letters op een donkere achtergrond, is dus duidelijk

voorbij. Bovendien maken openingstitels sinds de jaren '80 ook steeds vaker integraal deel uit van het verhaal (Hediger, 2006, p. 121; Klecker, 2015, p. 408).

Cooper wordt beschouwd als een hedendaagse topper binnen de wereld van titelsequenties (Re, 2016, p. 153). Zijn invloed op andere, hedendaagse begingenerieken, die sterk geïnspireerd zijn door digitale technieken, valt niet te ontkennen. Titelsequenties dienen vandaag zeker een groot publiek aan te spreken, maar ook de belangstelling van de reeds bestaande fanbase te behouden (Brasch & Brinker, 2021, p. 29). Hier is o.a. de begingeneriek van *Spider-Man 2* (2004) een goed voorbeeld van.

Ook Daniel Kleinman is een gekende naam binnen de hedendaagse ontwikkeling van begingenerieken. Hij is, sinds de dood van Maurice Binder in 1991, de verantwoordelijke voor de ontwikkeling van de credits uit de hedendaagse Bondfilms (Horak, 2020, p. 250). Zijn aanstelling bij de franchise betekende de start van de zogenaamde "digital shift" (Verheul, 2020, p. 20). Vanaf dat moment werden de begingenerieken steeds belangrijker i.f.v. elk apart deel. Voordien waren deze immers vooral bedoeld als middel voor de branding van de gehele serie. Binder hergebruikte immers bepaalde patronen, die zo een stempel op de franchise drukten (Horak, 2020, p. 256). Kleinman kan, in tegenstelling tot zijn voorganger, gebruik maken van digitale technieken (Horak, 2020, p. 261). Dit zorgt voor nieuwe mogelijkheden bij de ontwikkeling van begingenerieken, zoals reeds werd aangehaald bij de lancering van *Adobe After Effects* (Braha & Byrne, 2011, p. 56). Zelf is Kleinman vooral actief als regisseur van (televisie-)reclame (von Logue Newth, 2013, p. 72). Hij heeft een eigen productiebedrijf *Rattling Stick*. Zijn professionele achtergrond lijkt bijgevolg sterk op die van Saul Bass, die, voordat hij aan de slag ging met begingenerieken, o.a. posters en productverpakkingen ontwierp (Braha & Byrne, 2011, p. 49). Daarnaast ontwikkelt Kleinman ook nog muziekvideo's (Horak, 2020, p. 261).

Sommige hedendaagse filmmakers, zoals Steven Spielberg, brengen geregeld films uit waarbij de titelsequentie drastisch werd ingekort (Stanitzek, 2009, p. 48). Deze wordt dan beperkt tot het vermelden van de filmstudio, titel en regisseur. Het doorbreken van dit verwachtingspatroon is weliswaar niet volledig nieuw, aangezien regisseur Orson Welles reeds in de jaren '50 de begingeneriek uit zijn film *Touch Of Evil* (1958) wegliet (Re, 2016, p. 150). Ook vandaag worden begingenerieken soms volledig weggelaten en dit vooral bij eposen, aldus Buhler (2017, p. 6). Vaak wordt dan enkel het studiologo nog weergegeven. Ter vervanging wordt er dan dikwijls een proloog getoond, zoals o.a. bij *The Lord Of The Rings*-filmserie het geval is (Neumeyer & Buhler, 2009, p. 50).

2.4. Franchises en branding: herkenbaarheid van film

2.4.1. Blockbusters en franchises: what's in a name?

The Lord Of The Rings is een duidelijk voorbeeld van een franchise, net zoals *Harry Potter* en *Indiana Jones*. Vanaf de jaren '80 speelt Hollywood steeds sterker in op de ontwikkeling van blockbusters en franchises (Buhler, 2017, p. 3). De begrippen “blockbuster” en “franchise” zijn weliswaar geen synoniemen van elkaar. Blockbusters zijn films, waar doorgaans veel geld in wordt gestoken (King, 2002, pp. 49–84). Deze producties gaan gepaard met veel advertenties en trachten een zo groot mogelijk publiek te bereiken. Bij een franchise wordt er veeleer gefocust op het intellectueel eigendom, dat op verschillende manieren kan ingezet worden. In de filmindustrie wordt al van een franchise gesproken wanneer minstens twee internationaal gereleasete films aan elkaar kunnen gelinkt worden en zo een geheel vormen (Filson & Havlicek, 2018, p. 448). Vaak bestaan deze filmreeksen uit drie delen, waarna deze worden afgesloten. Vervolgen worden weliswaar vaak bepaald door de financiële opbrengsten van de voorgaande prent. Hoe groter doorgaans het succes, hoe groter de kans op een mogelijk vervolg. Er worden dus soms wel vierde films in een reeks uitgebracht. Deze geven bijgevolg meestal de aanleiding tot nog meer vervolgfilms, waardoor de franchise steeds groter wordt. Frequent wordt weliswaar gesteld dat blockbusters en franchises een soort tegenpartij vormen tegenover o.a. arthousefilms (Grainge, 2008, p. 148). Dit hoeft echter niet per definitie zo te zijn, zoals o.a. de film *Pulp Fiction* (1994) aantoont. Het valt daarentegen wel op dat veel franchises behoren tot het actiegenre, meer bepaald scifi, afgeleiden van stripverhalen en fantasy (Buhler, 2017, p. 4).

Studio's hebben steeds vaker nood aan een sterk intellectueel eigendom (Grainge, 2008, pp. 52–53). Hier rond worden verscheidene producten geproduceerd, waarvan film dikwijls slechts één tak vormt. Ook niet-mediagerelateerde merchandise, zoals speelgoed, maakt immers deel uit van de franchise (Buhler, 2017, p. 3). Deze strategie valt ook te benoemen onder de term “total entertainment”, waarmee wordt aangeduid dat films slechts een handelswaar zijn geworden binnen het volledige spectrum aan producten rond een intellectueel eigendom (Grainge, 2008, p. 53).

Dit auteursrecht zorgt voor vele hedendaagse fenomenen. Tussen verschillende mediavormen, zoals film en televisie, ontstaat er steeds frequenter een vorm van samenwerking (Jenkins, 2006, pp. 1–24). Deze transmedialiteit, waarbij consumenten het verhaal van een franchise leren kennen via verschillende kanalen, zorgt eveneens voor een zekere soort “convergentie”. Het hedendaagse publiek kent deze strategie en zoekt verschillende productcategorieën af, op zoek naar de content die bij de verwachtingen aansluit. Dit fenomeen is duidelijk terug te vinden bij *The Matrix*-filmserie, aldus Jenkins (2006,

pp. 93-130). Alle afgeleide media, zoals games en stripverhalen, bieden een extra ervaring aan de oorspronkelijke filmreeks en zijn er ook mee verbonden. Sommige informatie moet door de kijker uit deze afgeleiden worden gehaald. Deze strategie werd nooit toegepast bij oude Hollywoodfilms. Nu wordt steeds vaker van de toeschouwer verwacht dat die alle producten uit de franchise heeft nagekeken.

2.4.2. Studio's en de keuze voor franchises

Anno 2002 telde Hollywood nog steeds een groot aantal filmstudio's, aldus King (2002, pp. 49–84). Ook vandaag is dit het geval, al krijgen de vijf grootste studio's steeds meer concurrentie van nieuwe spelers uit de streamingwereld, zoals Netflix en Amazon Studios (Hadida et al., 2021, p. 214). Toch hebben er ook bij de klassieke studio's duidelijke evoluties plaatsgevonden, waarbij conglomeraten filmstudio's opkopen en soms zelfs van naam laten veranderen (King, 2002, pp. 66–75). Deze bedrijven komen niet noodzakelijk uit de entertainmentsector. De overname van Columbia Pictures, een klassieke studio uit 1924, door technologiereus Sony is hier een duidelijk voorbeeld van. Multinationals trachten via deze annexaties een gunstigere uitstraling te krijgen voor o.a. investeerders (Izod, 1988, p. 176). Ook voor de studio's zijn er voordelen aan deze overnames verbonden. Zij krijgen een toenemende stabiliteit door het grote kapitaal achter de bedrijven. Bovendien wordt de kans op winstmaximalisatie ook steeds groter, aldus King (2002, p. 68). Streamingdiensten raken eveneens betrokken bij deze tendens van overnames. Zo nam Amazon, het bedrijf achter Amazon Studios, filmstudio MGM over op 17 maart 2022 (Lambrecht, 2022). Hiermee kregen ze o.a. rechten op de Bondfilms in handen.

De inlijving van filmstudio's bij grote bedrijven weerspiegelt zich ook in de geproduceerde content. Zo wordt het financieel haalbaar om grote franchises te ontwikkelen (Grainge, 2008, pp. 130–150). Een productie zoals *Harry Potter* was bijvoorbeeld veel moeilijker geweest indien er geen fusie tussen Time Warner en AOL had plaatsgevonden. Deze overnames maken het voor bedrijven mogelijk om te werken volgens de principes van *massa-marketing*, een typisch fenomeen van de 21ste eeuw (Grainge, 2008, pp. 132–133; Murray, 2002). Hierbij wordt getracht om de consument bij het bedrijf te houden, zodat die telkens opnieuw betaalt voor producten, gebaseerd op dezelfde inhoud. Dit betekent dat een consument bijvoorbeeld alle afgeleide producten van *The Lord Of The Rings* gaat consumeren en zo bijgevolg bij het overkoepelende bedrijf klant blijft.

Niet alleen filmstudio's en multinationals halen voordelen uit de hedendaagse marketingstrategieën. Ook andere sectoren willen graag meegenieten van de voordelen van een succesvol intellectueel eigendom (Grainge, 2008, p. 134). Films worden op deze manier steeds vaker als een merk voorgesteld, waar o.a. speelgoedfabrikanten graag een graantje

van willen meepikken. Toch blijft dit steeds een risico, aangezien een mogelijk succes nooit op voorhand een volledige zekerheid is. Daarom kiezen sommige filmstudio's ervoor om bepaalde strategieën toe te passen voor de lancering van o.a. merchandise. Zo koos New Line ervoor om de producten, gelinkt aan de *The Lord Of The Rings*-filmreeks, geleidelijk uit te brengen (Grainge, 2008, p. 139; Wasko & Shanadi, 2006). Op deze manier konden opbrengsten over verschillende jaren verspreid worden. Ook bij Harry Potter werd deze strategie toegepast, zodoende een betere loyaliteit bij de consument te creëren, aldus Grainge (2008, p. 140). Uiteraard houdt merchandising en licensing meer in dan het creëren van speelgoed of andere producten, die niet rechte lijns iets met de oorspronkelijke film te maken hebben (Jenkins, 2006, pp. 105–130). Veel vaker is er vandaag sprake van “co-creatie”, waarbij het moederbedrijf en derden samen vorm geven aan de uitgebrachte producten. Dit is o.a. het geval bij games, waarbij dezelfde stijl – en soms zelfs (een deel van) het verhaal – wordt behouden. In extreme gevallen worden er zelfs doelbewust openingen gelaten in de verhaallijn van een film, zodoende deze via andere media te kunnen aanvullen.

Er dient weliswaar wel te worden opgemerkt dat grote moederbedrijven van filmstudio's zich niet frequent bemoeien met het creatieve aspect van een franchise. Symboolmakers of creatievelingen krijgen immers veel meer vrijheden en autonomie dan andere medewerkers in het bedrijf (Hesmondhalgh, 2019, pp. 8–11). De multinationals zelf houden zich vooral bezig met het verkrijgen van een zo groot mogelijk merkportfolio (Grainge, 2008, p. 149). Hierbij gebruiken ze soms ook verschillende merknamen. Dit verklaart waarom filmstudio *New Line* zijn oorspronkelijke naam mocht behouden na de overname door *Time Warner*. Op deze manier proberen de moederbedrijven hun eigendommen te verbergen, net zoals mogelijks onethische praktijken, aldus Jaramillo (2002, p. 73). Het merkportfolio heeft weliswaar ook voordelen. Zo heeft elektronicabedrijf *Sony* de rechten op filmstudio *Columbia Pictures* in handen, maar bezit het ook een eigen televisietak en de rechten op gameconsole *Playstation* (King, 2002, p. 69).

2.5. Verbondenheid in een franchise: meer dan een titel

2.5.1. Music and more...

Muziek speelt een belangrijke rol in film en kan zelfs een vorm van verbondenheid tussen de verschillende delen van een franchise creëren, aldus Buhler (2017). Deze connectievorming is niet te onderschatten, aangezien er vandaag steeds meer sprake is van transmedialiteit en convergentie tussen verschillende mediaproducten (Jenkins, 2006, pp. 1–24). Een duidelijke vorm van verbondenheid door muziek is te vinden bij de *Harry Potter*reeks (Buhler, 2017, p. 10; Webster, 2012). Zo start elke deel uit deze franchise met het gekende *Hedwig's theme*. Toch betekent dit niet dat elke versie van deze melodie exact hetzelfde klinkt. De soundtrack

aan het begin van de film varieert namelijk bij elk deel en geeft op deze manier een boodschap over de inhoud van het verhaal weer. Zo valt het o.a. op dat de onschuld, en bijgevolg dus het veeleer kinderlijke, uit de muziek verdwijnt vanaf de derde film uit de reeks. De kijker voelt dus via muziek al reeds aan wat hij kan verwachten. Dit toont dus aan dat muziek kan helpen bij het vertellen van een verhaal, kan inspelen op emoties en verwijzingen kan uitdrukken (Neumeyer & Buhler, 2009, p. 42). Dit past allemaal binnen de strategie van “epic branding”, waarbij merken ook op de gevoelens van het publiek willen inspelen (Buhler, 2017). Vaak wordt muziek hierdoor veeleer affectief en minder een bepaalde vorm van thematiek. Dit valt bijvoorbeeld op bij *The Matrix*-films, waarbij er wel gelijkenissen tussen de muziek van de verschillende filmdelen te horen zijn, maar waarbij er geen sprake is van een bepaald terugkerend leidmotief, zoals bij *Harry Potter*. De soundtrack wordt immers aangepast aan de gemoedstoestand van het hoofdpersonage. De muziek aan het begin van een film hoeft desalniettemin niet altijd instrumentaal te zijn. Zo geeft de lyrics van *You Know My Name*, het lied dat te horen is tijdens de begingeneriek van de Bondfilm *Casino Royale* (2006), al info over de verdere verhaallijn (Burlingame, 2012, pp. 239–240). Het gehoor kan dus al veel info over de aankomende vertelling opvangen. Soms kan een melodie echter ook niets over de inhoud van een verhaal zorgen, maar enkel herkenbaarheid uitdrukken, zo stelt (Buhler, 2017, pp. 18–21). Zo start elke film van Marvel, sinds de overname door Disney, met dezelfde muziek van Brian Tyler onder het logo. Deze muziek vertelt niet zozeer over de inhoud van het verhaal, maar maakt de kijker duidelijk dat hij naar een superheldenfilm uit die specifieke franchise kijkt en dat er bepaalde verwachtingen zullen worden ingelost. Voor die beruchte overname was er ook sprake van een gemeenschappelijk logo, maar hier werden verschillende melodieën onder geplaatst. Eenzelfde strategie wordt toegepast bij *James Bond*. De themamuziek van Monty Norman was immers steevast terug te vinden aan het begin van alle Bondfilms tussen 1963 en 2006 (Dubois, 2018, p. 149). Dit ging altijd gepaard met de beroemde gunbarrel.

2.5.2. De filmkijker geeft de ogen de kost

Niet alleen auditief, maar ook visueel kan er een verbondenheid worden teruggevonden tussen verschillende films van een franchise. Zo kan je bij de Bondfilms steeds de gunbarrel en een begingeneriek met eigentijdse muziek en golvende figuren terugvinden (Racioppi & Tremonte, 2014, p. 16). Ook bij de films over *The Pink Panther* is een bepaalde visuele stijl terug te vinden bij de openingstitels. Deze trant is echter niet terug te vinden bij het tweede deel van de reeks, waardoor deze onmiddellijk een heel andere uitstraling heeft (Wasson, 2009, p. 88). Dit verwijst al naar de inhoud van het verhaal, waarbij niet crimineel The Phantom, maar wel het personage Clouseau zal centraal komen te staan. Reeds bij de eerste momenten van de film weet de kijker dus dat deze anders zal zijn, ook al zag hij nog niets van de prent.

De start van films, al dan niet via de aanwezigheid van een begingeneriek, kan eveneens visueel zorgen voor een continuïteit of herkenbaarheid (Buhler, 2017). Zo starten alle films van *Harry Potter* met het studiologo dat uit de wolken lijkt op te doemen. Ook de filmtitels verschijnen kort nadien op dezelfde wijze. Enkel het eerste deel van de reeks vormt hierop een uitzondering. Doorheen de jaren werden de logo's steeds donkerder, wat de steeds meer tragische stijl van de films dient te benadrukken (Pheasant-Kelly, 2013, p. 47). In combinatie met de soundtrack van componist John Williams, die zonet al werd toegelicht, worden al meteen verwachtingen gecreëerd. Ook bij o.a. *The Matrix* is deze filmische duisternis terug te vinden (Buhler, 2017, p. 17). Het hoeft niet te verwonderen dat al deze variaties op logo's te wijten zijn aan de opkomende digitalisering (Grainge, 2008, p. 84). Deze evolutie werd ook duidelijk bij de ontwikkeling van de eigenlijke begingenerieken die, sinds de komst van computerprogramma's in de jaren '70 en '80, steeds vaker via de digitale weg worden geproduceerd (Braha & Byrne, 2011, p. 56).

2.5.3. Link met onderzoeksvragen: hypothesen

Uit bovenvermelde bronnen werd duidelijk dat beeld en muziek een belangrijke rol kunnen spelen in het begrip en ervaren van film. Hierbij werden verschillende voorbeelden en theorieën uit reeds gepubliceerde literatuur aangehaald. Zowel gelijkenissen als verschillen in deze elementen kunnen van cruciaal belang zijn voor de receptie door de kijker, zoals Webster (2012) verduidelijkte voor de *Harry Potter*reeks. Toch bestaan er nog geen studies, die zich volledig op de begingeneriek richten en de visuele en auditieve elementen van dit filmdeel trachten te linken aan de volledige prent. Dit onderzoek zal hierdoor vooral exploratief proberen zijn en trachten uit te zoeken welke rol de begingeneriek precies kan spelen bij de receptie van een film.

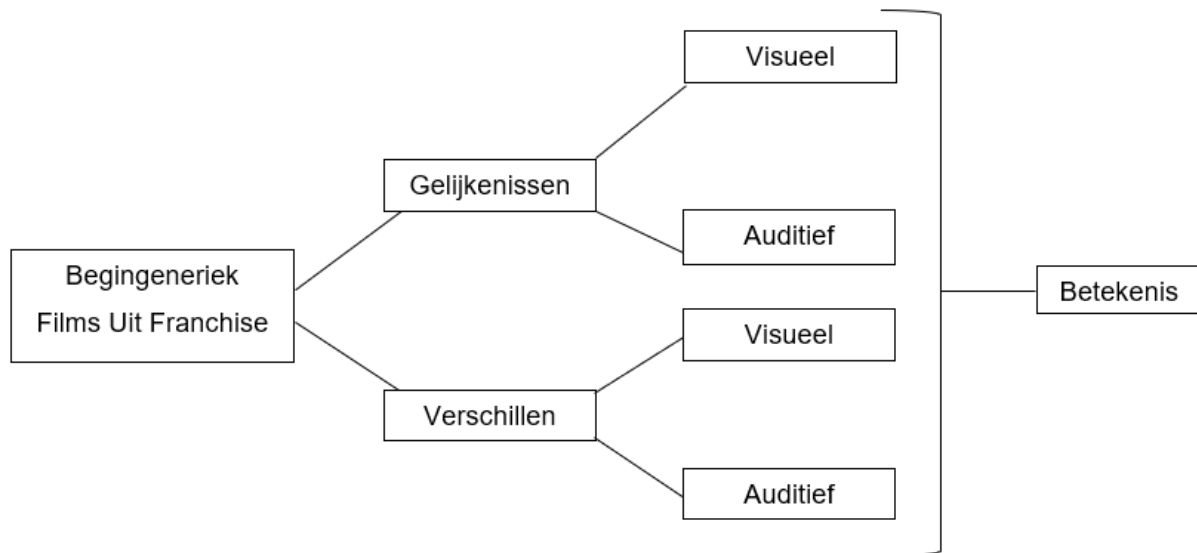
Voor deze thesis zullen begingenerieken van vier franchises uit verschillende genres worden bekeken.¹ De cases dekken een periode van 61 jaar (1960-2021), waardoor wordt vermoed dat er, naar analogie met het reeds vermelde historische overzicht, duidelijke – al dan niet technologische – evoluties zichtbaar zullen zijn. Uit de geraadpleegde literatuur wordt zeker verwacht dat er visuele en auditieve methoden worden gebruikt in begingenerieken, die op hun beurt de kijker meenemen in het verhaal. Naar analogie met de aangehaalde voorbeelden over o.a. *Harry Potter* en *The Pink Panther* wordt dan ook verwacht dat er mogelijk enkele variaties tussen de verscheidene delen op te merken zullen zijn. Deze kunnen de kijker vervolgens aangeven of er al dan niet verschillen zullen op te merken zijn in de verhaallijnen van de franchise. Zodoende wordt de toeschouwer voorbereid op wat komen zal. Verschillen tussen de generieken worden dus vermoedelijk doelbewust toegepast en zijn geen arbitrair

¹ Zie deel over methodologische opzet voor meer informatie over de steekproeftrekking

fenomeen. Deze bevindingen uit de literatuur kunnen gekoppeld worden aan de verschillende onderzoeksvragen van deze thesis. Zodoende kan een, weliswaar vereenvoudigd, conceptueel model opgesteld worden:

Figuur 1

Conceptueel Model, Gebaseerd Op Literatuurstudie En Onderzoeksvragen



Vooraleer het eigen onderzoek over begingenerieken kan worden opgestart, dient eerst een correcte onderzoeksmethode beschreven te worden. Ook worden de verschillende cases uit de steekproef toegelicht, zodoende een globaal beeld op de data wordt opgesteld.

3. Methodologische opzet – Eerste stappen tot het oplossen van de onderzoeksvraag

3.1. Een methodologisch framework

In bovenstaand onderdeel werd verschillende literatuur over film en begingenerieken nauwer bekeken, zodoende een gefundeerde aanzet tot nieuwe analyses kan worden gegeven. Deze analyses zullen kaderen binnen één brede onderzoeksvraag:

Welke rol speelt de begingeneriek bij verschillende (film-)delen uit een franchise?

Deze hoofdvraag zal m.b.v. verschillende deelvragen beantwoord worden. Op deze manier kan stapsgewijs gewerkt worden, zodoende geen belangrijke informatie over het hoofd te zien:

D1: Welke middelen (visueel, auditief, grafisch, narratief...) worden in de openingstitels ingezet om de sfeer van de welbepaalde film op te roepen?

D2: Welke gelijkenissen en verschillen zijn er tussen de begingenerieken te vinden?

D3: Welke rol spelen de gelijkenissen en/of verschillen in de begingeneriek i.f.v. het volledige verhaal?

Zoals reeds in de inleiding van deze thesis werd aangehaald, zullen deze vragen worden opgelost m.b.v. een multimodale analyse. Dit begrip is afkomstig uit de perceptuele psychologie en kan gedefinieerd worden als de studie die verschillende sensorische elementen en hun onderlinge verhoudingen onderzoekt (van Leeuwen, 2011, p. 549). Recenter werd het begrip echter herbeschreven als de studie naar de link tussen taal, beeld, geluid en muziek. Deze invalshoek stamt niet meer uit de perceptuele psychologie, maar uit de taalkunde en discoursanalyse.

Pauwels (2012, p. 250) bouwt verder op deze redenering. Hij spreekt in zijn onderzoek van multimodale mediavormen, die minstens twee zintuigen prikkelen. Hier gaat hij eigenlijk verder volgens de theorieën van de school, geïnspireerd op het werk van de taalkundige Michael Halliday (van Leeuwen, 2011, p. 550). In de jaren '90 verbreedde deze school het gebruik van het begrip *multimodaliteit* en toonden aan dat multimodale teksten vandaag door iedereen kunnen geproduceerd en verspreid worden. Dit kan o.a. via sociale media en websites, de zogenaamde hybride media (Pauwels, 2012).

3.1.1. Het multimodaal framework van Pauwels doorgelicht

Pauwels (2012) ontwikkelde een jaar eerder een multimodaal framework voor de analyse van websites. Dit model werd reeds in verschillende onderzoeken gehanteerd, zoals bij de studie van de Britse reclasseringsdiensten en hun websites (Carr & Robinson, 2021). Deze paper

hanteerde een van Pauwels afgeleide methode om webpagina's te analyseren, maar hield rekening met de reeds uitgevoerde aanpassingen door Johnson en Carneiro (2014). Zij selecteerden reeds bepaalde elementen uit het vrij uitgebreid opgestelde framework van Pauwels, aangezien een volledige analyse van alle aangehaalde aspecten te veel tijd en data zou vergen. Zij focusten bijgevolg vooral op tekst en visuals en lieten interactieve functies van de website achterwege. Ook Johnson en Pettaway (2017) hanteerden de methodologie van Pauwels, maar lieten eveneens bepaalde elementen uit het model achterwege. Zij onderzochten vooraf gekozen variabelen, zoals kleur, lettertype, video en geluid. Deze factoren zijn ook handig voor dit onderzoek over begingenerieken, aangezien deze elementen grotendeels terugkomen in de eerste deelvraag van deze paper.

Het multimodale framework van Pauwels werd ook reeds buiten het domein van reguliere websites gebruikt. Ook voor de studie van andere (online) bronnen kan het dus zeker zijn nut bewijzen. Een project dat tien verschillende blogs over moederschap analyseerde maakte gebruik van het model, weliswaar gecombineerd met een methode uit ander onderzoek (Barnett, 2016). Opnieuw wordt dus aangetoond dat het framework, zoals opgesteld door Pauwels (2012), niet noodzakelijk ongewijzigd dient te worden overgenomen voor nieuw onderzoek. Eveneens een studie naar zogenaamde "com-educational platforms", platformen die de bedoeling hebben zaken aan te leren, maakte gebruik van een aangepaste versie van bovengenoemd model (Sánchez-López et al., 2019). Opvallend is hier echter dat deze platformen zowel analoog als digitaal kunnen zijn. Op deze manier wordt dus aangetoond dat het toepassingsgebied van websites zonder problemen kan verlaten worden.

Film en televisieprogramma's hebben ook de mogelijkheid tot een multimodale analyse (Bednarek, 2015). Naast (gesproken) taal, kunnen hier immers ook andere elementen een belangrijke rol spelen. Hier is, zoals reeds aangehaald in het voorbeeld van *Hedwig's Theme* bij de *Harry Potter*reeks, muziek een voorbeeld van (Webster, 2012). Bednarek (2015) onderzocht de samenhang tussen dialoog en het visuele in de pilootaflevering van de televisiereeks *Nurse Jackie*. Hierbij creëerde ze een combinatie tussen een multimodale discoursanalyse en een corpuslinguïstisch onderzoek. Aangezien niet elke begingeneriek dialogen bevat, is deze techniek weliswaar niet nuttig voor dit onderzoek. Toch bewijst deze analyse dat film een multimodaal karakter heeft en er bijgevolg een multimodale discoursanalyse kan worden uitgevoerd.

Het kader, opgesteld door Pauwels (2012) om websites te analyseren, kan dus, mits enige aanpassingen, gebruikt worden voor de doorlichting van de begingeneriek van film. De verschillende stappen en hun bijhorende veranderingen worden hieronder verder toegelicht.

3.1.2. Multimodaal framework toegepast op begingenerieken

Alles start met een eerste impressie van het studieobject (Pauwels, 2012). In dit geval betreft dit dus de openingstitels van een film. Hierbij is het belangrijk om zonder vooringenomenheid naar de begingeneriek en bijhorende film te kijken. De onderzoeker waant zich een “gewone” filmkijker. Deze methode kan later zorgen voor een bepaalde vorm van reflectie, daar er wordt bepaald hoe andere mensen het onderzoeksmateriaal interpreteren.

De tweede stap, aldus Pauwels (2012), bestaat eruit om een inventaris op te stellen. Hierbij wordt objectief beschreven wat allemaal te zien is. Bij de analyse van een website gaat het hier dan o.a. over grafieken en tabellen, maar ook over de verschillende categorieën op een website. Deze kunnen dan worden opgesomd in tabellen. Deze stap kan ook, mits enige adaptatie, gebruikt worden bij de oplossing van de eerste twee deelvragen. Aangezien dit onderzoek zich focust op franchises, kunnen hier de typische elementen voor de filmreeks bekeken worden. Welke zijn er wel of niet aanwezig? Zo is de gunbarrel sequence één van de typische elementen uit de *James Bond*-franchise (Patton, 2015, p. 246). Hoewel de reeks doorheen de jaren veranderingen onderging, bleef dit specifieke element toch overeind.

Ten slotte is ook de derde stap uit het framework van Pauwels (2012), mits enige aanpassingen, toe te passen op dit onderzoek. Hierbij bestudeert hij immers eerst de verschillende elementen van de website apart, waarna hij deze in verhouding tot elkaar bestudeert. Ook wat net niet aanwezig is, maar wat wel verwacht werd door de tradities binnen de franchise, kan hier aan bod komen. Zo verwacht de kijker bijvoorbeeld dat elke *Harry Potter*-film start met (een variatie op) het gekende *Hedwig's theme* (Webster, 2012).

Bij dit derde deel zou, toegespitst op de begingeneriek van film, kunnen gekeken worden naar de verschillende elementen uit een prent, zoals beschreven in het boek *Film Art – An Introduction* (Bordwell et al., 2017):

Eerst en vooral kan worden gekeken naar de *narratie* of het vertelde verhaal (Barsam & Monahan, 2019, p. 116). Deze narratieve vorm zorgt ervoor dat filmkijkers verschillende signalen opvangen en vervolgens kunnen verwachten wat nog komen zal (Bordwell et al., 2017, p. 72). De toeschouwer wordt doorheen het verhaal in de *diegesis* gebracht; door Souriau (1953, p. 7) gedefinieerd als de fictieve tijd en ruimte waarin de filmpersonages leven en waar de gebeurtenissen zullen plaatsvinden (Metz, 1991, p. 98). Karakters zijn van enorm belang in de narratie van film. Vaak worden zij aangevuld als denkende en handelende individuen, waarbij gevoelens aanwezig zijn (Eder, 2010, p. 23). Ook speelt de opening, en bijkomend de begingeneriek, een belangrijke rol (Bordwell et al., 2017, pp. 72–110; Stanitzek, 2009, p. 57). Ze zorgen immers voor het scheppen van bepaalde verwachtingen en brengen de kijker in het

verhaal. Bij *narratie* zal dus gekeken worden naar wat de begingeneriek vertelt. Welke vertelling zit erachter?

Vervolgens kan de *mise-en-scene* worden bestudeerd. Hier gaat het veeleer om de kostuums, het gebruikte licht... in film (Bordwell et al., 2017, p. 112). Dit begrip is afkomstig van het gelijke Franstalige woord, dat letterlijk “geplaatst in een scène” betekent. Het betreft dus al het zichtbare in een enkel shot (Barsam & Monahan, 2019, p. 154). Vaak worden onder *mise-en-scene* verschillende componenten geplaatst: de setting, gebruikte kleding en make-up, licht, beweging in het shot... (Bordwell et al., 2017, pp. 115–140). Deze elementen zorgen er eveneens voor dat alles duidelijk wordt weergegeven en dat toeschouwers zich kunnen inleven in het verhaal, waardoor er emotionele verbondenheid kan ontstaan. De kijker moet immers duidelijk “zien” wat er gebeurt. Martin (2014, p. 15) beschrijft *mise-en-scene* uitgebreider als het plaatsen van o.a. acteurs voor een camera. Alles moet op een kunstzinnige manier in beeld worden gebracht. Het is niet louter de bedoeling om de kijker duidelijke zaken voor te schotelen, maar ook om door middel van de verhouding tussen deze elementen een betekenis over te brengen (Gibbs, 2002, p. 5). Een belangrijk, maar in studies vaak vergeten, middel hiervoor is het gebruik van bepaalde kleuren (Cowan, 2015, p. 2; Price, 2006, p. 2). Zij kunnen immers ook zorgen voor een bepaalde sfeerschepping bij de kijker. Ook Ruangnapakul en Hamid (2017) benadrukken dat kleur zeker niet mag vergeten worden als element van de *mise-en-scene*. Zij vermelden echter wel dat een bepaalde kleur in verschillende culturen een andere betekenis kan hebben. Zo kan de kleur “wit” in China immers in verband worden gebracht met begrafenissen, een connotatie die in het Westen minder leeft (Shuang, 1993, p. 113). Daarom is het best om in dit onderzoek steeds te kijken naar het land van herkomst van de film, zodat de juiste kleurinterpretaties kunnen worden gemaakt.

Ook de *cinematografie* speelt een belangrijke rol bij film (Barsam & Monahan, 2019, p. 188). Dit woord is afgeleid van de Griekse woorden “kinesis”, “photo” en “graphia” en kan worden geïnterpreteerd als het proces waarbij beweging op beeld wordt vastgelegd. Het gaat hier dus veeleer over wat op de filmband te zien is, variërend van de snelheid van het beeld (of het beeld bv. al dan niet in slow-motion wordt getoond) tot de camerapositie (Bordwell et al., 2017, pp. 159–215). De camera, de film en de gehanteerde belichting worden als de drie belangrijkste middelen voor *cinematografie* beschouwd (Keating, 2008). Deze worden gebruikt om de *mise-en-scene* vast te leggen op beeld. Het camerawerk richt zich vooral op het gebruik van verschillende lenzen, de bewegingen van het toestel en de beeldverhouding die uiteindelijk te zien is voor de kijker. Het cinematografisch licht betreft vooral de gebruikte technieken, zoals

de contrast ratio. Dit mag dus niet verward worden met het reeds vermelde licht uit de *mise-en-scene*. De verschillende shots die bij de *cinematografie* ontstaan worden vervolgens tijdens de *editing* of *montage* tot een geheel omgevormd. *Montage* wordt gezien als de verhouding tot verschillende shots (Bordwell et al., 2017, pp. 216–262). Het valt dan ook op als kijker wanneer bijvoorbeeld de afwisselingssnelheid tussen verschillende shots heel hoog ligt. Dit is immers frequent het geval bij actiescènes. *Montage* wordt dus vooral gezien als het achter elkaar plakken van verschillende stukken (fysieke) film (Monaco, 2009). De rol van *montage* ligt immers grotendeels in het bijtreden van de *cinematografie* (Eisenstein, 1977, p. 3; Prince, 2004, pp. 26–27). De beperkingen van het frame worden namelijk opgeheven door de afwisseling van verschillende beelden. Op deze manier kunnen cognitieve en/of emotionele ervaringen bij de kijker worden gecreëerd (Detenber & Lang, 2011, p. 275). Door de opkomst van digitalisering is het productieproces van film echter grotendeels veranderd (Prince, 2004, p. 25). Waar het maken van film vroeger vooral een chemisch proces was, komen digitale technieken nu in alle productiefases voor, zo ook bij de *cinematografie* en *montage*. In postproductie bestaat nu bijvoorbeeld de mogelijkheid om o.a. kleuren aan te passen, zo stelt Prince (2004).

Tot slot speelt *geluid* ook een belangrijke rol in film (Barsam & Monahan, 2019, pp. 319–356). Zowel *diegetische* als *non-diegetische* geluiden kunnen immers de emoties van de kijker bepalen. Hierbij gaat het dan om geluid dat zich al dan niet in het filmische universum bevindt. Zo is dus ook de soundtrack van een film belangrijk. In de *Harry Potter*-filmreeks geeft de variatie van *Hedwig's theme* immers een boodschap over de inhoud van het verhaal weer (Webster, 2012, pp. 211–212). Muziek in film kan de kijker dus helpen bij het begrijpen van de narratie en de emoties (Neumeyer & Buhler, 2009, pp. 42–56). Hier speelt ook de hoofdtitel een belangrijke rol in. In de periode van klassieke cinema speelde deze melodie tijdens de begingeneriek tot de overgang naar de eerste scène. Vanaf de jaren '60 wordt er echter meer geëxperimenteerd met de openingstitels, waardoor deze soms pas na enkele minuten verschijnt. Tegenwoordig hoort een hoofdmelodie niet per se meer bij de begingeneriek en kan deze ook onder een proloog geplaatst worden. Vanaf de jaren '70 kreeg geluid meer aandacht, nadat o.a. het Dolby-systeem steeds meer in films werd gebruikt (Bordwell et al., 2017, p. 264). Hierbij digitaliseerde de klankband, zodat deze bijgevolg beter van kwaliteit werd. Voordien werd er gebruik gemaakt van monogeluid, wat betekent dat er slechts één geluidsspoor aanwezig was dat door een speaker vooraan in de bioscoopzaal werd uitgezonden (Kerins, 2011, pp. 329–330). Na verschillende experimenten met meerdere geluidskanalen, ontstond in de jaren '70 het Dolby-geluidssysteem. Deze

technologie geraakte vooral bekend omwille van het gebruik in blockbusters zoals *Star Wars*, waarna meerdere films met meerdere sporen gingen werken. Vandaag is vooral het digital surround system of 5.1-geluid dominant, waarbij nog meer kanalen werden toegevoegd.

De andere elementen uit het multimodale framework voor de analyse van websites, zijn niet bruikbaar voor het onderzoek naar openingstitels (Pauwels, 2012). De vierde fase verwijst immers naar de verschillende visies die op een website te vinden zijn, het beoogde publiek en het vooropgestelde doel van de geplaatste content. Dit is vrij moeilijk te vereenzelvigen met begingenerieken van film, aangezien hier bijvoorbeeld geen verschillende stemmen en/of meningen te vinden zijn. Wel kan er zelf een vierde stap worden uitgedacht, in functie van de derde deelvraag. De algemene sfeer van een begingeneriek kan hier immers gelinkt worden aan de synopsis van het volledige verhaal. Op deze manier kan de boodschap van de begingeneriek immers verduidelijkt worden.

De vijfde en zesde stap van het model van Pauwels (2012) zijn ook niet echt bruikbaar voor dit onderzoek. Eerstgenoemde kan zelfs volledig worden weggelaten, aangezien hier o.a. wordt verwezen naar de verschillende technieken en navigatie van een website. De zesde stap polst dan weer naar de bronnen en zenders van de website en hoe de platformen o.a. een eenheid of parallel vertonen met de hedendaagse samenleving. Aangezien deze elementen niet zozeer handig zijn bij het beantwoorden van de onderzoeksvraag of het onderzoek te ver zouden leiden, wordt besloten om ook deze fase weg te laten.

Tabel 1

Multimodaal Framework Voor Analyse Begingeneriek

Stappenplan Analyse

1. Eerste impressies op het studieobject
 - a. Hoe kan het werk geïnterpreteerd worden?
 - b. Wat is de algemene indruk?
2. Inventaris opstellen
 - a. Welke elementen zijn aanwezig?
 - b. Welke verwachtingen, eigen aan de franchise, lijken wel en/of niet te worden ingelost?
3. Diepere analyse van de geobserveerde elementen
 - a. Analyse op verschillende niveaus, eigen aan film
 - i. *Narratie*: Welk verhaal wordt er verteld in de begingeneriek? Wat wordt de kijker verteld? Welke personages zijn aanwezig?

- ii. *Mise-en-scene*: Wat krijgt de kijker te zien (licht, kleur, personages...)? Wat betekent de verhouding tussen deze elementen?
 - iii. *Cinematografie*: Wat valt op m.b.t. het cameragebruik tijdens de begingeneriek (verschillende lenzen, de bewegingen van het toestel en de beeldverhouding)? Hoe ziet de montage van de film eruit?
 - iv. *Geluid*: Welke diegetische en non-diegetische geluiden zijn er te horen? Is er een bepaalde herkenbare melodie (eigen aan de franchise) te horen? Zijn hier variaties te vinden?
- b. Welke elementen, eigen aan de franchise, ontbreken of verschillen met andere delen?
4. Link met de synopsis van het volledige verhaal
- a. Op welke manier is de begingeneriek te linken aan het volledige verhaal?
 - b. Welke gelijkenissen/verschillen met andere delen van de reeks vallen op?
 - c. Treedt de begingeneriek het volledige verhaal bij?
-

Noot. Framework gebaseerd op Pauwels (2012), aangevuld met bronnen uit 3.1.2.

3.2. Selectie van de steekproef – opsomming en beargumentering van franchises

Na het voorstellen van de onderzoeksmethode, dient te worden nagedacht over de verschillende franchises die zullen bekeken worden i.f.v. deze thesis. Aangezien dit een verkennend onderzoek is en er bijgevolg nog maar weinig data over de begingenerieken van filmreeksen in verhouding tot de eigenlijke films bestaan, kan het handig zijn om voor films van een verschillend genre te kiezen. Zo kunnen eventuele verschillen hiertussen ontdekt worden. Er wordt een selectie gemaakt van franchises uit de genres zoals opgesomd door Selbo (2014). Ook wordt er kort toegelicht waarom deze cases relevant zijn voor dit onderzoek.

Eerst en vooral wordt de *Psycho*-filmreeks in de steekproef opgenomen. Deze franchise startte met de gelijknamige film uit 1960 (R. Kolker, 2004, p. 61). Regisseur Alfred Hitchcock haalde voor deze klassieker Saul Bass binnen bij de productie, die de begingeneriek vervolgens mocht ontwikkelen (Rebello, 2010). Grafisch zorgde dit voor een beeld, waarbij we verschillende horizontale en verticale lijnen door het scherm zien bewegen. Bass riep bij deze productie de hulp in van Harold Adler. Die hield zich vooral bezig met de ontwikkeling van advertenties en letterzetting. De begingeneriek van dit eerste deel zit vol met verwijzingen naar een gespleten persoonlijkheid (Spoto, 1992). Later in dit onderzoek zal hier verder worden op ingegaan. De muziek uit deze film is van de hand van Bernard Herrmann (Brown, 2004). Deze soundtrack creëert een versterkende sfeer bij de bijhorende begingeneriek (Horak, 2014, p.

103). *Psycho* wordt gezien als een schoolvoorbeeld van de zogenaamde suspense-horrorfilm (Rebello, 2004, p. 44). In 1983 wordt hoofdpersonage Norman, eveneens in de gedaante van acteur Anthony Perkins, opnieuw tot leven gebracht in de eerste sequel op de klassieker: *Psycho II* (Kapsis, 1992, p. 172; Verevis, 2006, p. 21–22). Deze verwijst in zijn openingsscène bovendien naar zijn voorganger van meer dan twintig jaar eerder. Later werden er nog twee delen aan de reeks toegevoegd: *Psycho III* (1986) en *Psycho IV: The Beginning* (1990). Deze laatste werd een gedeeltelijke prequel op het origineel. Het is weliswaar wel belangrijk hierbij te onthouden dat Alfred Hitchcock bij geen enkele van de officiële vervolgen betrokken was (Fenimore, 2010, p. 97).

Vervolgens wordt er dieper ingegaan op de begingenerieken van de klassieke *The Pink Panther*-films. Deze franchise, gebaseerd op de film van Blake Edwards uit 1964, introduceerde de wereldberoemde roze panter in de openingstitels (Stanitzek, 2009, p. 51). Dit personage ging vervolgens een eigen leven leiden in o.a. een animatiereeks voor televisie. *The Pink Panther* wordt vaak gezien als één van de langstlopende filmreeksen uit het comedygenre (Schwanebeck, 2020). De grondleggers van de bekende begingeneriek zijn Fritz Freleng en David H. DePatie (soms ook geschreven als de Patie), die later ook een Oscar wonnen voor een geanimeerde kortfilm rond de panter (Stanitzek, 2009, p. 51; Wasson, 2009, p. 178). Ook het bijhorende muziekje, gecomponeerd door Henry Mancini, werd legendarisch en eveneens een groot succes. Elk van de films uit de franchise start met dit melodietje, behalve *A Shot In The Dark* uit 1964 (Caps, 2012, p. 78). Ook de animatie uit de begingeneriek van deze prent wijkt hier deels af, aangezien de typische DePatie-Freleng stijl hier niet wordt gehanteerd (Wasson, 2009, p. 88). Dit omdat deze film volledig draaide rond het personage van Inspector Clouseau. Dit karakter werd in verschillende films vertolkt door acteur Peter Sellers (Gruner, 2020). Na zijn dood in 1980 werden er nog verschillende vervolgfilms uitgebracht, die weliswaar minder goed werden onthaald (Wasson, 2009, p. 187). Daarom wordt gekozen voor de *Pink Panther*-films met Peter Sellers in de hoofdrol, die gedurende zijn leven werden opgenomen. Zo eindigt deze reeks met *Revenge of The Pink Panther* uit 1978 (Wasson, 2009, pp. 175–185). De derde film uit de reeks, *Inspector Clouseau* uit 1968, wordt hierbij buiten beschouwing gelaten (Gruner, 2020). Aan deze film werkten regisseur Blake Edwards en acteur Peter Sellers namelijk niet mee.

Ook de drie *Spider-Man*-films van regisseur Sam Raimi worden mee opgenomen in de sample van dit onderzoek (J. C. Taylor, 2019, p. 232). Deze reeks bestaat uit drie films, die respectievelijk in 2002, 2004 en 2007 werden uitgebracht. Bovendien zorgde deze trilogie ervoor dat er een nieuwe waardering bestond voor het genre van superheldenfilms (Koh, 2009, p. 735). Een groot financieel en kritisch succes volgde hierop. Hollywood heeft sindsdien de weg naar andere superhelden teruggevonden (J. C. Taylor, 2019, p. 232). De film bevat,

hoewel het verhaal draait rond een superheld, ook elementen die veeleer typisch zijn voor het science-fictiongenre (Koh, 2009, p. 737). De begingeneriek voor de eerste film werd ontworpen door Kyle Cooper (Codrington, 2003, p. 111). Hij wordt beschouwd als één van de beste ontwikkelaars van openingssequenties van de hedendaagse film en kreeg veel erkenning na de release van *Se7en*, waarvoor hij ook de titels ontwierp (Re, 2016, p. 153). Ook voor de tweede en derde film uit de *Spider-Man*-reeks van Raimi kwam Cooper opnieuw aan boord (Drate et al., 2006, p. 27; *Kyle Cooper*, z.d.). De begingeneriek van *Spider-Man 2* (2004) wordt door Brasch en Brinker (2021, p. 29) bovendien beschouwd als een goed voorbeeld van wat films in begin 21^{ste} eeuw trachtten te bereiken. Men wilde een zeer breed publiek aanspreken, maar tegelijk ook de belangstelling van de reeds bestaande fanbase behouden.

Tot slot wordt ook gekozen voor de Bondfilms met acteur Daniel Craig in de hoofdrol. Zijn eerste Bondfilm *Casino Royale* (2006) startte een nieuwe aanpak van het welgekende personage, waardoor vanaf dat moment kon worden gesproken van een reboot van de reeks (Cox, 2014, p. 1). Er werd gekozen voor een nieuwe benadering die de mosterd haalde bij andere franchises, zoals *Batman*, en ook de wereld zou voorstellen in een periode na de terroristische aanslagen van 11 september 2001 (Dodds & Funnell, 2018, p. 4). De Bondfilms zijn al jaren een toonbeeld voor het actie- en spionagegenre (Racioppi & Tremonte, 2014, p. 16). Bovendien zijn de begingenerieken ook een zeer herkenbaar element van de filmreeks en dit o.a. dankzij de gekende “gunbarrel sequence”. Deze werd voor het eerst ontworpen door Maurice Binder, een gekende naam in de geschiedenis van openingssequenties (Haworth, 2015, p. 157). Binder ontwikkelde nog vele andere Bondgenerieken, waarin hij vooral probeerde om hier een sterke symbolische waarde aan mee te geven (Horak, 2020, pp. 249–268). Een andere bekende figuur, die verschillende openingstitels van *James Bond* ontwikkelde, is Daniel Kleinman. Vanaf midden jaren '90 speelde hij een belangrijke rol in een periode van digitalisering van de reeks (Horak, 2020, p. 250). Andere herkenbare elementen uit de begingenerieken van *James Bond* zijn de snelheid, de hedendaagse muziek en de aanwezigheid van golvende, vaak vrouwelijke, figuren (Racioppi & Tremonte, 2014, pp. 15–16). De gebruikte soundtrack van de titels geeft bovendien vaak informatie weer over het verloop van de films, zoals bij *Casino Royale* het geval is (Burlingame, 2012, pp. 239–240).

Dit onderzoek neemt vijf Bondfilms mee in zijn steekproef, startend bij *Casino Royale* uit 2006 (Funnell, 2018, p. 13). Deze film start een nieuwe vertelling van Bond als een wees en introduceerde bovendien een nieuwe aanpak van de Bondgirls. De voorstelling van mannelijkheid werd immers opnieuw bekeken en zorgde voor een nieuwe, verfrissende, aanpak (Dodds & Funnell, 2018, p. 5). Deze reeks eindigde in 2021 met *No Time To Die*, waarin Craig voor de vijfde en laatste keer de rol van de spion vertolkt (Van Gils, 2021).

In onderstaande tabel worden de verschillende films en franchises op een rijtje gezet. Hierdoor wordt verduidelijkt dat de cases een periode dekken van 1960 tot 2021. Bovendien komen er verschillende belangrijke figuren uit de wereld van de begingenerieken aan bod. De begingenerieken van elke film zijn te vinden in Bijlage 1.

Tabel 2*Sample Matrix*

Titel	Franchise	Betrokken relevante figuren franchise	Jaar van release	Genre
Psycho	Psycho	Saul Bass	1960	Slasher-horror
Psycho II	Psycho		1983	Slasher-horror
Psycho III	Psycho		1986	Slasher-horror
Psycho IV: The Beginning	Psycho		1990	Slasher-horror
The Pink Panther	The Pink Panther	Fritz Freleng en David H. DePatie	1964	Comedy
A Shot In The Dark	The Pink Panther		1964	Comedy
Return Of The Pink Panther	The Pink Panther		1975	Comedy
The Pink Panther Strikes Again	The Pink Panther		1976	Comedy
Revenge of The Pink Panther	The Pink Panther		1978	Comedy
Spider-Man	Spider-Man	Kyle Cooper	2002	Superheld/Sci-Fi
Spider-Man 2	Spider-Man		2004	Superheld/Sci-Fi
Spider-Man 3	Spider-Man		2007	Superheld/Sci-Fi
Casino Royale	James Bond	Maurice Binder en Daniel Kleinman	2006	Actiefilm/Spionage
Quantum of Solace	James Bond		2008	Actiefilm/Spionage
Skyfall	James Bond		2012	Actiefilm/Spionage
Spectre	James Bond		2015	Actiefilm/Spionage
No Time To Die	James Bond		2021	Actiefilm/Spionage

In volgend onderdeel start de analyse van de begingenerieken uit de steekproef naar analogie met het bovenvermelde multimodale framework van Pauwels (2012). Hierbij zal rekening gehouden worden met de reeds toegepaste wijzigingen, zodat dit model volledig op film kan worden toegepast.

4. De begingeneriek - start van de vertelling: analyse

In voorgaande delen werd een overzicht van reeds bestaand (wetenschappelijk) werk gegeven, alsook een aanzet tot analyse voorgesteld. Niet alleen werd de methode toegelicht, maar ook de sample van 17 films werd kort besproken. In dit vierde deel van de paper wordt met deze data aan de slag gegaan. Eerst en vooral zal elke case apart besproken worden. Dit zal gebeuren volgens de eerste drie stappen van het multimodale framework van Pauwels (2012). Deze micro-analyse zal vooral kijken naar de relatie tussen de begingeneriek en de eigenlijke, individuele film. Vervolgens zal worden gezocht naar bredere patronen. Een meso-analyse van de sample zal trachten om verbanden te zoeken tussen de films uit eenzelfde franchise en vervolgens proberen om bepaalde patronen bloot te leggen. Dit proces zal verlopen volgens de vierde stap van het gehanteerde framework. Tot slot zal ook gekeken worden of er bepaalde gelijkenissen tussen de franchises terug te vinden zijn. Deze macro-analyse kan zo mogelijks algemenere strategieën van begingenerieken, gehanteerd door verschillende ontwerpers en genres, aantonen.

Voor een correct begrip van de uitgevoerde analyse is het echter wel belangrijk rekening te houden met twee belangrijke aspecten. Eerst en vooral dient te worden vermeld dat alle 17 films bekeken worden op een scherm van 15,6 inch (39 cm). Dit is uiteraard veel kleiner dan het bioscoopscherm, waarvoor de films oorspronkelijk bedoeld werden. Enkel *Psycho IV: The Beginning* uit 1990 werd uitgebracht als televisiefilm en was dus oorspronkelijk al bedoeld voor een kleiner scherm (Burke, 2020). Ten tweede moet in rekening genomen worden dat de films bekeken worden op een Europese dvd. Deze schijven zijn gecodeerd volgens het PAL-systeem, wat ervoor zorgt dat er geen 24, maar 25 frames per seconde worden vertoond (Demtschyna, 1999). Hierdoor wordt de film 4% sneller vertoond, waardoor de totale tijdsduur eveneens inkort met 4%.



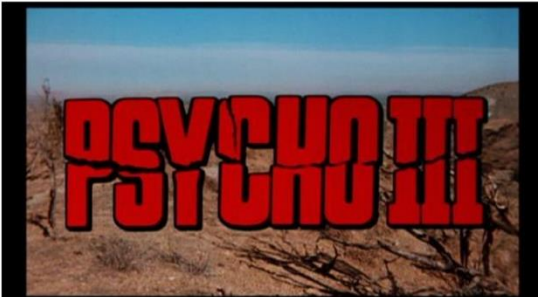
4.1. Eerste indruk na bekijken franchises

Voordat de volledige analyse kan starten, is het uiteraard belangrijk dat de verschillende films uit de geselecteerde franchises worden bekeken. Hierbij is het nog niet de bedoeling om verbanden of betekenissen te gaan zoeken. Wel wordt getracht een algemeen beeld van elke film te krijgen en zodoende de blik van de gewone kijker te leren begrijpen. De eerste stap uit het multimodale framework wordt hierbij uitgevoerd. Elke film wordt hier individueel bekeken, waar verder in dit onderzoek vaak tegelijk over verschillende films van eenzelfde franchise wordt geschreven. Om hierbij verwarring tegen te gaan, zal vanaf 4.2. enkel de (afgekorte) filmtitel weergegeven worden. Deze eerste indrukken vermelden, voor de volledigheid, echter wel regisseur en releasejaar. De uitgebreide, handgeschreven nota's van deze eerste inzage

zijn te vinden in Bijlage 2. Hieronder allereerst een uitgebreider overzicht van alle films uit de sample, met hierbij de nodige specifieke data:

Tabel 3

Gedetailleerde Sample Matrix

Filmtitel (Schermopname credits)	Jaar release	Franchise	Ontwerper Begingeneriek (indien vermeld)	Tijdsduur	Startmoment in film (vanaf muziek of tekst)
	1960	Psycho	Saul Bass (vermeld in begingeneriek op 01:27)	00:25 → 02:12 = 01:47	00:25
	1983	Psycho	Universal Title (vermeld in eindgeneriek op 01:47:20)	02:26 → 04:12 = 01:46	02:26
	1986	Psycho	Universal Title (vermeld in eindgeneriek op 01:28:11)	01:48 → 03:40 = 01:52	01:48



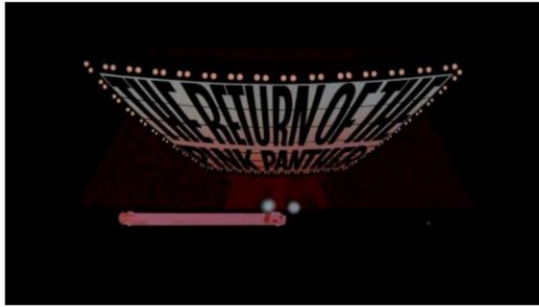
1990 Psycho Pacific Title (vermeld in 00:00 → 01:37 00:00
eindgeneriek op 01:31:14) = 01:37



1964 The Pink Panther De Patie – Freleng 01:24 → 04:46 01:24
Enterprises, Inc. (vermeld = 03:22
in begingeneriek op 03:44)



1964 The Pink Panther DePatie – Freleng 04:34 → 08:25 04:34
(vermeld in begingeneriek = 03:51
op 06:40)



1975 The Pink Panther Richard Williams Studio 02:19 → 06:17 02:19
 with Ken Harris (vermeld = 03:58
 in begingeneriek op 05:57)



1976 The Pink Panther Richard Williams Studio 09:53 → 12:23 09:53
 (vermeld in begingeneriek = 02:30
 op 11:45)



1978 The Pink Panther DePatie-Freleng (vermeld 06:48 → 11:16 06:48
 in begingeneriek op 10:02) = 04:28



2002 Spider-Man Imaginary Forces / Kyle Cooper (vermeld in eindgeneriek op 01:53:36) 00:00 → 03:13 = 03:13 00:00



2004 Spider-Man Prologue Films / Kyle Cooper (vermeld in eindgeneriek op 02:00:04) 00:00 → 02:56 = 02:56 00:00



2007 Spider-Man Prologue Films / Kyle Cooper (vermeld in eindgeneriek op 02:10:59) 00:00 → 03:06 = 03:06 00:00



2006 James Bond Daniel Kleinman (vermeld in begingeneriek op 05:05) 03:36 → 06:42 = 03:06 03:36 (samen met gun barrel)



2008 James Bond MK12 (vermeld in begingeneriek op 05:38) 03:58 → 07:10 = 03:12 03:58
Gun barrel:
01:37:29



2012 James Bond Daniel Kleinman (vermeld in begingeneriek op 14:27) 12:24 → 16:07 = 03:43 12:24
Gun barrel:
02:12:08



2015 James Bond

Daniel Kleinman (vermeld
in begingeneriek op 14:31) 12:18 → 15:59
= 03:41

12:18
Gun barrel:
00:32



2021 James Bond

Daniel Kleinman (vermeld
in begingeneriek op 24:59) 22:44 → 26:16
= 03:32

22:44
Gun barrel:
00:00
(studiologo's
vloeien over)

4.1.1. Psycho – een franchise gestart door Hitchcock

De *Psycho*-franchise bestaat uit vier verschillende films. Hieronder wordt de eerste indruk van elk van deze delen kort toegelicht.

4.1.1.1. *Psycho (1960)*

Psycho (Hitchcock, 1960) start onmiddellijk, na het vertonen van het studiologo, met de begingeneriek. Deze is, net zoals de rest van de film, volledig in zwart-wit. De title sequence bestaat, zoals Rebello (2010) stelt, uit het horizontaal en verticaal bewegen van lijnen. Dit lijkt voor de kijker echter gewoon een artistiek effect. De naam van Saul Bass, de grafisch ontwerper van de openingstitels, wordt tijdens dit filmdeel vermeld. *Psycho* start romantisch en met enkele humoristische noten en volgt het verhaal van Marion Crane. Telkens zij zich in een dreigende situatie bevindt, is de muziek uit de begingeneriek opnieuw te horen. Uiteindelijk komt ze terecht in het Bates Motel, waar Norman Bates de eigenaar is. Na 47 minuten wordt het vermeende hoofdpersonage, duidelijk door een vrouwelijk silhouet, vermoord. Vervolgens neemt het verhaal een andere wending. Langzaam maar zeker wordt duidelijk dat Norman achter de misdaden zit en een dubbele persoonlijkheid heeft. Op die manier probeert hij zijn moeder, die hij zelf doodde, in leven te houden.

4.1.1.2. *Psycho II (1983)*

Psycho II (Franklin, 1983) start met de douchescène uit het origineel. Tijdens de hierop volgende begingeneriek gaat het beeld van zwart-wit over naar kleur. De film speelt zich jaren na het origineel verhaal af. Norman en Lila keren, zichtbaar verouderd, terug als personages uit de eerste film. Ook worden er verschillende nieuwe personages geïntroduceerd. De sfeer van de film is anders dan zijn voorganger. Zo worden de moorden duidelijker in beeld gebracht en staat Norman meer centraal in het verhaal. De kijker leeft mee met Bates en voelt zelfs medelijden voor hem. Lila probeert Norman namelijk in zijn oude gewoontes te laten hervallen. De rollen lijken dus te zijn omgedraaid. De film eindigt met een opnieuw gek geworden Norman, die voor het welgekende huis staat. Het is duidelijk dat het personage van 23 jaar geleden is teruggekeerd.

4.1.1.3. *Psycho III (1986)*

Psycho III (Perkins, 1986) gaat verder waar het vorige deel eindigde en bevat veel verwijzingen naar de vorige twee delen. Vooraleer de begingeneriek wordt vertoond, wordt al een nieuw personage geïntroduceerd. Norman komt pas na ongeveer tien minuten voor het eerst in beeld. Tijdens deze film wordt duidelijk dat hij tracht los te komen van zijn dubbele persoonlijkheid. Hij heeft namelijk voor het eerst te maken met een wederzijdse liefde. Daarnaast draait de film ook rond de zoektocht van een journalist, die tracht te bewijzen dat

Bates nog steeds gevaarlijk is. Dit derde deel eindigt met Norman, die het dode lichaam van zijn moeder neersteekt en zichzelf zo bevrijdt van zijn dubbele persoonlijkheid. Na zijn arrestatie haalt hij in de politiecombi echter de arm van zijn moeder tevoorschijn, wat aantoont dat hij niet volledig genezen is.

4.1.1.4. *Psycho IV: The Beginning (1990)*

Psycho IV: The Beginning (Garris, 1990), later afgekort als *Psycho IV*, is het laatste deel van de franchise en is, naast een sequel, ook een prequel op de eerste film. Norman vertelt immers over de gebeurtenissen, die plaatsvonden voor de moord op Marion Crane. De film bevat voornamelijk veel verwijzingen naar het eerste deel. Zo hebben de eerste en vierde film dezelfde soundtrack onder de begingeneriek en start elk van de films ook onmiddellijk hiermee. Ook andere muziekstukken komen in beide films terug. Dit is verschillend met de voorgaande twee delen. Het verhaal draait rond Normans laatste strijd tegen zijn “moederlijke” identiteit. Hij staat immers op het punt om vader te worden en vreest dat het kind, net als hijzelf, volledig gek zal worden. De climax speelt zich af in het ouderlijk huis uit de vorige films. Norman steekt het huis in brand, waarmee hij zijn moederlijke identiteit volledig afsluit en een nieuw leven kan starten met vrouw en kind.

4.1.2. *The Pink Panther – gieren met Peter Sellers*

In 1964 leerde de wereld *The Pink Panther* kennen. Peter Sellers stal de show als de klungelige inspecteur Clouseau. Voor deze thesis worden de vijf delen, die tijdens Sellers' leven werden opgenomen, diepgaander bekeken. Op deze manier eindigt “zijn” franchise met *Revenge Of The Pink Panther*, later afgekort als *ROTPP* (Wasson, 2009, pp. 175–185):

4.1.2.1. *The Pink Panther (1964)*

The Pink Panther (Edwards, 1964b) start, na het studiologo, met een proloog, die wordt opgevolgd door de begingeneriek met de gekende roze panter. Deze heeft opvallend lange roze nagels. De gekende melodie van de filmreeks is te horen en wordt soms onderbroken met andere muzikale stukjes. Ook in de rest van de film zijn deze melodietjes nog te horen. Inspecteur Clouseau komt vrij snel voor in de film. Het is echter wel duidelijk dat sir Charles/The Phantom vaker dan de politieman in beeld te zien is. Op het einde van de film is de panter terug even in beeld te zien.

4.1.2.2. *A Shot In The Dark (1964)*

A Shot In The Dark (Edwards, 1964a) – later afgekort als *ASITD* – start met het studiologo, gevolgd door een proloog. In deze introductie wordt een moord gepleegd, wat de aanleiding vormt voor de rest van het verhaal. De hierop volgende begingeneriek verschilt duidelijk van

de vorige, aangezien een andere tekenstijl en melodie worden gehanteerd. Het lied *Shadows Of Paris*, dat eveneens kort in de openingstitels te horen is, komt verschillende keren in de film voor. In dit tweede deel is de rol van Clouseau duidelijk groter geworden. Hij speelt een veel centralere rol dan in *The Pink Panther*. Ook worden er veel nieuwe personages geïntroduceerd rondom hem, zoals Dreyfus, Kato en Hercule. De onhandige inspecteur steelt echter de show.

4.1.2.3. *The Return Of The Pink Panther (1975)*

Deze derde *Pink Panther*-film, later afgekort als *TROTPP* (Edwards, 1975), start opnieuw met een studiologo. Hierbij valt het op dat onmiddellijk hierna, nog voor de proloog dus, een title card verschijnt met de namen van de productiebedrijven. Opnieuw volgt op deze inleiding de begingeneriek, andermaal met de gekende melodie uit de eerste film. Hierbij valt op dat de lange klauwen van de panter zijn verdwenen en dat de panter verschillende filmpersonages (o.a. Chaplin en Mickey Mouse) imiteert. De film draait vervolgens rond de verschillende hoofdpersonages die in de vorige twee films werden geïntroduceerd. The Phantom wordt dit keer echter door een andere acteur vertolkt. Dreyfus probeert, opnieuw tevergeefs, Clouseau te vermoorden en komt op het einde van de film in een instelling terecht. Hierop neemt Jacques zijn taak als hoofdinspecteur over. Tot slot valt op te merken dat Clouseaus Franse accent nu prominenter aanwezig is. De film eindigt met een korte rol voor de roze panter.

4.1.2.4. *The Pink Panther Strikes Again (1976)*

Na het gebruikelijke studiologo en de bijhorende proloog start *The Pink Panther Strikes Again* (Edwards, 1976), later afgekort als *TPPSA*, opnieuw met een begingeneriek. Hierin spelen de gekende melodie en panter opnieuw de hoofdrol. Het is opvallend dat er opnieuw veel verwijzingen naar andere films/personages in de begingeneriek te vinden zijn (o.a. Alfred Hitchcock, Batman...). In het verhaal zelf komt de roze diamant niet aan bod. De slechterik is Dreyfus, die een heel plan uitdenkt om Clouseau te vermoorden. Het valt op dat na ongeveer een half uurtje een scène uit de begingeneriek letterlijk in de film voorkomt (Clouseau in het donker met een lucifer in de hand). Ook in deze film komt de panter aan het einde van de film opnieuw even in beeld. Dit keer gebeurt dit met een verwijzing naar de film *Jaws*.

4.1.2.5. *Revenge Of The Pink Panther (1978)*

Revenge Of The Pink Panther (Edwards, 1978) start, anders dan voorgaande delen, met twee studiologo's, die worden aangevuld met een proloog. De hierop volgende begingeneriek toont opnieuw de panter en Clouseau. De muziek van Mancini is herkenbaar, maar kent weliswaar enkele aanpassingen (o.a. een opvallende beat). Bovendien werd deze opening opnieuw door DePatie-Freleng gemaakt. Dit duo was bij de twee vorige delen immers niet bij de productie betrokken. Verschillende running gags uit de filmserie komen nu duidelijk aan bod in de

begingeneriek. De rest van de film volgt een typisch *Pink Panther*-verhaal. Deze keer probeert Clouseau, klungelig als altijd, de Franse maffia te slim af te zijn. Opnieuw is er een jonge vrouw aanwezig, die de inspecteur het hoofd op hol brengt.

4.1.3. Spider-Man – de avonturen van Peter “Tobey” Parker

De eerste *Spider-Man*-trilogie werd geregisseerd door Sam Raimi (J. C. Taylor, 2019). Deze filmreeks zorgde voor een herwaardering van het superheldengeneriek in de bioscoop (Koh, 2009, p. 735). Ook hier wordt de eerste indruk van elk deel kort besproken.

4.1.3.1. *Spider-Man (2002)*

Spider-Man (Raimi, 2002) start onmiddellijk met de studiologo's en begingeneriek. Deze loopt over in een vertelstem (de stem van Peter Parker), die de start van het verhaal aangeeft. De verschillende personages worden geïntroduceerd en vrij snel wordt Peter gebeten door een radioactieve spin. Deze beet geeft hem de krachten om later Spider-Man te worden. Ook Norman Osborn, de antagonist van dit verhaal, krijgt bijzondere krachten na een mislukt experiment. De rest van de film gaat voornamelijk over de strijd tussen Spider-Man en Green Goblin (Osborn). Ook ontwikkelt er zich een liefdesverhaal tussen Peter en Marie-Jane (MJ).

4.1.3.2. *Spider-Man 2 (2004)*

Spider-Man 2 (Raimi, 2004) opent eveneens onmiddellijk met de studiologo's en begingeneriek. Deze bestaat grotendeels uit dezelfde muziek en toont beelden uit de eerste film. Het verhaal speelt zich twee jaar na het vorige deel uit de franchise af. Peter probeert zijn eigen leven met dat van Spider-Man te combineren, maar krijgt het hier steeds moeilijker mee. Even lijkt hij zijn alter-ego op te geven, maar wanneer Marie-Jane wordt ontvoerd door Doc Ock, besluit hij zijn dubbele identiteit te omarmen. Doorheen de film komt verschillende keren de muziek uit de begingeneriek aan bod.

4.1.3.3. *Spider-Man 3 (2007)*

Spider-Man 3 (Raimi, 2007) start onmiddellijk met de begingeneriek en studiologo's. Hier worden beelden uit de vorige twee films getoond. Ook wijkt de muziek in het midden van de openingstitels even af van de gekende melodie. Dit derde deel bevat veel verschillende verhaallijnen en slechteriken. Hierdoor is het verhaal soms wat chaotischer dan de voorgaande twee delen. De gekende personages uit de vorige delen keren voor een laatste keer terug. Tijdens de film zijn de verschillende melodieën uit de begingeneriek meerdere keren te horen.

4.1.4. De wedergeboorte van James Bond

Tot slot wordt ook een blik geworpen op de James Bond-franchise, die een reboot onderging met de release van *Casino Royale* in 2006 (Cox, 2014, p. 1). De sample omvat de vijf films met Daniel Craig in de rol van de Britse spion.

4.1.4.1. *Casino Royale (2006)*

Casino Royale (Campbell, 2006) start met de studiologo's en een proloog in zwart-wit. Hierin wordt duidelijk hoe Bond zijn codenaam 007 kreeg. Deze proloog gaat via de gunbarrel en het bijhorende bloed over in de begingeneriek, die kleur brengt in de film. Dit is bovendien de eerste film uit de volledige steekproef, die gezongen openingstitels heeft. De beelden tonen duidelijke verwijzingen naar poker en kaartspelen. Vervolgens start de iets meer dan twee uur durende film. Het tempo in de film ligt vrij hoog, waardoor soms even moet worden teruggespoeld om alles goed te begrijpen. De film eindigt vervolgens met een open einde en de gekende Bondmelodie. Ook gebruikt de geheim agent hier voor het eerst de woorden: "The Name's Bond, James Bond" (Campbell, 2006, 2:14:41).

4.1.4.2. *Quantum Of Solace (2008)*

Ook *Quantum Of Solace* (Forster, 2008) start met de studiologo's, gevolgd door een proloog. In tegenstelling tot de vorige film is de gunbarrel niet te zien aan het begin van de film. De proloog loopt rechtstreeks over in de begingeneriek. Hierin vallen duidelijk zandeffecten op en zijn er ook veel vrouwelijke contouren te zien. Ook is de silhouet van James Bond opnieuw duidelijk in beeld gebracht. De muziek uit deze openingstitel is anders dan deze uit de vorige film en opnieuw hoort hier ook een lyrics bij. De film zelf gaat verder waar de vorige eindigde. De verschillende personages en namen keren dan ook terug. Opnieuw ligt het tempo vrij hoog en zijn er bepaalde scènes waarin veel info aan de kijker wordt gegeven. De film eindigt vervolgens met de gekende gunbarrel. Deze maakt deze keer geen deel uit van het verhaal.

4.1.4.3. *Skyfall (2012)*

Skyfall (Mendes, 2012) start eveneens met de studiologo's, gevolgd door een proloog. Hierin is wel even de muziek van de gunbarrel te horen, maar deze is zelf afwezig. Na een spectaculaire achtervolgingsscène krijgt de kijker de begingeneriek te zien, die rechtstreeks vanuit de proloog start. Hierin speelt water een belangrijke rol, alsook een rood bos, een kerkhof en de silhouetten van Bond en vrouwen. De film gaat vervolgens verder en draait vooral rond het personage M. dat onder vuur ligt. Ook worden er enkele nieuwe personages geïntroduceerd, zoals Moneypenny, Q. en Mallory. Deze laatste neemt na het overlijden van M. haar rol over in MI6. Het verhaal gaat opnieuw erg snel, maar is desondanks wel vlot te

volgen. Dit is dan ook de eerste film, die niet noodzakelijk moest teruggespoeld worden. De gunbarrel verschijnt vervolgens opnieuw aan het einde van de film.

4.1.4.4. *Spectre (2015)*

Spectre (Mendes, 2015) start met de gunbarrel waar hij thuishoort, namelijk aan het begin van de film. Reeds bij het verschijnen van de studiologo's start de muziek, zodat een mooie overgang wordt gegeven naar dit filmdeel. Met de boodschap: "The dead are alive" (Mendes, 2015, 0:52) wordt de proloog gestart. Na een achtervolgingscène krijgt Bond een ring met octopusinscriptie te pakken. Dit beeld vormt de overgang naar de begingeneriek. Hierin spelen de silhouet van Bond, een vrouw en een octopus de belangrijkste rollen. Ook zijn de gezichten van enkele personages uit de vorige film te zien, zoals Le Chiffre en Vesper Lynd. De openingstitels gaan vlot over in de film. Deze draait vooral rond de zoektocht van Bond naar de organisatie SPECTRE, die wordt geleid door Franz Oberhauser/Ernst Blofeld. Hij is de stiefbroer van 007. Tijdens de film ontmoet hij Madeleine Swann, de dochter van Mr. White uit de vorige films. De prent eindigt met Bond en Swann, die op de gekende filmmelodie wegrijden in een Aston Martin DB5.

4.1.4.5. *No Time To Die (2021)*

De laatste Bondfilm met Craig, later afgekort als *NTTD* (Fukunaga, 2021), start met de studiologo's van MGM en Universal Studios. Opvallend hierbij is dat de wereldbol van de laatstgenoemde studio overgaat in de cirkel van de gekende gunbarrel. Deze sequentie wijkt echter af van vorige films, aangezien deze niet eindigt met een bloedstroom. Ruim twintig minuten verder krijgt de kijker de begingeneriek te zien. Deze bevat eveneens een gezongen melodie, uitgevoerd door Billie Eilish. De overgang naar de begingeneriek verloopt volgens een bollenpatroon, gelijkend op de gunbarrel en de begingeneriek van *Dr. No* (1962), de allereerste Bondfilm (Waskett-Burt, 2021). Standbeelden spelen een belangrijke rol in de credits, net zoals de Aston Martin DB5. Ook worden er foto's van personages uit vorige films getoond en zijn er verwijzingen naar het masker van Safin, dat reeds te zien was in de proloog. Geweren en gewerschoten vormen een soort spiraalvormige figuur, die sterk lijkt op DNA. De overgang naar de rest van de film, die duidelijk voortbouwt op vorige delen, verloopt erg vlot. Doorheen dit verhaal worden enkele verwijzingen uit de begingeneriek meteen duidelijk. De film eindigt vervolgens met de dood van James Bond.

4.2. Inventaris – aanwezige elementen bij elke franchise

Elk van de films uit de sample werd uitvoerig bekeken en eerste indrukken werden besproken. Het tweede deel uit het methodologisch framework van Pauwels (2012) stelt dat er een inventaris van de aanwezige elementen uit de begingeneriek dient te worden opgesteld.

Daarnaast moet er ook gekeken worden naar de herkenbare elementen uit de franchise. Hierbij worden gekende patronen uit reeds gepubliceerde literatuur, alsook opvallende gelijkenissen tussen verschillende films uit een franchise kort opgesomd. Om dit overzichtelijker te maken, wordt besloten dit per filmreeks te bespreken. De inventaris wordt voor elke film opgelijst in Bijlage 3. Herkenbare en/of terugkerende elementen worden hieronder besproken.

4.2.1. Psycho en de vermomming van Bates

Reeds verschenen literatuur focust, zoals duidelijk bij de beschrijving van de steekproef, vooral op het eerste deel van de franchise. De begingeneriek van deze film werd in verschillende bronnen eveneens al uitvoerig besproken. Dit is echter niet het geval voor de overige drie delen uit de reeks. Daarom worden in Bijlage 3 voor elke prent de meest opvallende elementen besproken. Ook worden terugkerende elementen verduidelijkt door deze vetgedrukt weer te geven.

Uit de beschrijving, zoals weergegeven in Bijlage 3, wordt duidelijk dat er geen eenduidige elementen aanwezig zijn in de begingenerieken uit de *Psycho*-franchise. Wel komen de witte letters, weliswaar in verschillend lettertype, in de credits van elk deel terug. Vanaf deel twee is ook het rode Psycho-logo een terugkerend element. Muzikaal is er meer gelijkenis terug te vinden tussen het eerste en laatste deel uit de franchise.

4.2.2. The Pink Panther en zijn camouflage

De begingenerieken uit The Pink Panther-filmreeks werden frequent besproken in reeds verschenen literatuur. Zo is er sprake van een herkenbare stijl, die echter bij het tweede deel van de reeks afwezig is (Wasson, 2009, p. 88). Ook de bijhorende melodie van Henry Mancini is bij elk van de films aanwezig, behalve bij *ASITD* uit 1964 (Caps, 2012, p. 78). Verwijzingen naar andere films komen terug in de credits van *The Pink Panther Strikes Again* uit 1976 (Wasson, 2009, p. 179). Zo is o.a. Hitchcock te zien.

De verwachtingen werden duidelijk ingelost, zo blijkt uit de opgesomde elementen uit Bijlage 3. Zo valt duidelijk op dat het tweede deel, o.a. door de muziek en animatiestijl, afwijkt van de andere vier films uit de reeks. In deze vier delen zijn de roze panter en Clouseau altijd te zien. In het tweede deel is de inspecteur ook aanwezig, weliswaar minder vlot geanimeerd. Delen drie en vier bevatten duidelijke verwijzingen naar andere films en personages. De verwachtingen uit de literatuur werden dus ingelost. Andere gelijkenissen, maar eveneens verschillen, die niet in de geraadpleegde literatuur terug te vinden waren, worden later diepgaander besproken.

4.2.3. Het kostuum van Spider-Man

De begingenerieken van Sam Raimi's *Spider-Man*-films werden nauwelijks tot niet besproken in de wetenschappelijke literatuur. De credits voor de drie films werden ontworpen door Kyle Cooper (Codrington, 2003, p. 111; Drate et al., 2006, p. 27; *Kyle Cooper*, z.d.). Ook voor deze franchise worden voor elke opening de belangrijkste elementen geselecteerd en de terugkerende elementen aangeduid.

De elementen uit de *Spider-Man*-begingenerieken, zoals opgesomd in Bijlage 3, maken duidelijk dat er vaak een bepaald patroon aanwezig is. Zo start elke film met de logo's van Columbia Pictures en Marvel en wordt dit steeds opgevolgd door een soort spinrag die van de kijker weg beweegt. Ook spelen spinnenwebben steeds een belangrijke rol in de credits. De hoofdmelodie van Danny Elfman is ook aanwezig, al wijkt deze bij de twee sequels soms af. Dit gebeurt telkens vanaf het ogenblik dat de verhaallijn van Nonkel Bens dood – een element uit film 1 – in beeld komt. De twee vervolgen tonen ook beelden en/of foto's uit de vorige delen. De kleuren rood, zwart en wit spelen eveneens vaak een rol in de begingenerieken.

4.2.4. James Bond – Credits Are Forever

De koning van het actie- en spionagegenre is al jaren James Bond (Racioppi & Tremonte, 2014, p. 16). Zijn filmreeks wordt vooral gekenmerkt door de bijhorende begingenerieken en “gunbarrel sequence”. Maurice Binder ontwikkelde veel openingstitels voor de franchise, waarin hij vooral probeerde om hier een sterke symbolische waarde aan mee te geven (Horak, 2020, pp. 249–268). Snelheid, hedendaagse muziek en de aanwezigheid van golvende, vaak vrouwelijke, figuren zijn herkenbare elementen uit de begingenerieken (Racioppi & Tremonte, 2014, pp. 15–16). Bovendien zijn de lyrics van de soundtrack ook belangrijk, aangezien deze frequent informatie geven over het verloop van het verhaal (Burlingame, 2012, pp. 239–240).

De welgekende gunbarrel komt in elk van de films voor, zoals duidelijk wordt uit Bijlage 3. Weliswaar is deze niet altijd aan het begin van de film terug te vinden en treden er enkele verschillen op tussen de delen. Zo maakt deze bij *Casino Royale* (2006) deel uit van de begingeneriek en is er bij *NTTD* (2021) geen bloed te zien op het einde van dit filmdeel. In de begingenerieken zelf is Bond op één of andere manier steeds zichtbaar. Soms is dit als silhouet, op andere momenten als gewoon filmbeeld. Opvallend is dat vrouwelijke figuren en silhouetten niet in elke begingeneriek aanwezig zijn. Zo is bij *Casino Royale* (2006) de koningin en het gezicht van Vesper het enige vrouwelijke dat wordt getoond. Ook andere personages komen in de openingstitels soms al voor. Het valt op te merken dat geweren steeds een rol spelen in de begingenerieken. Bovendien worden de gewerschoten vaak erg stilistisch in beeld gebracht. Ook de hedendaagse nummers zijn steeds aanwezig in de credits van de franchise.

4.3. Focus op credits – filmische blik op de inventaris

De inventaris van de verschillende elementen uit de geselecteerde begingenerieken, werd opgesteld in Bijlage 3. Elk van de openingstitels werd hier apart en neutraal, zonder connectie met het volledige verhaal, bekeken. In wat volgt worden deze elementen via begrippen uit de filmstudies beschreven en geïnterpreteerd en wordt vervolgens bekeken welke boodschap er mogelijk wordt overgebracht door hun combinatie. Hierbij wordt voornamelijk gefocust op de narratie, mise-en-scene, cinematografie en geluid. Elk van deze aspecten wordt uitgebreider beschreven in Bijlage 4. De belangrijkste conclusies worden vervolgens hieronder opgesomd. Opvallende verschillen worden eveneens diepgaander besproken. Dit onderdeel focust zich vooral op de begingenerieken als losstaande elementen en bestudeert nog geen relaties met de narratie zelf.

4.3.1. Four of a kind? – *Psycho* en de verschillende credits

Het valt niet te ontkennen dat er geen duidelijke lijn bestaat tussen de begingenerieken van de *Psycho*-franchise. Enkel deel 1 en 4 hebben eenzelfde melodie in de credits en de rode, gebarsten logo's zijn enkel in de laatste drie films terug te vinden. Elk van de films wordt gekenmerkt door een erg strakke montage, waarbij camerabewegingen – indien aanwezig – erg miniem zijn. Overal is er non-diegetisch geluid hoorbaar in de vorm van een soundtrack. Enkel het eerste deel bevat geen diegetisch geluid, ten gevolge van de afwezigheid van filmbeelden. Alle andere generieken tonen immers live-actionbeelden.

De opbouw van narratie is voor elk van de vier delen uit de franchise erg verschillend. *Psycho* vertelt geen eenduidig verhaal in de credits, maar steunt vermoedelijk wel op symboliek. De grijze lijnen doorheen het scherm zijn prominent aanwezig en worden eveneens gebruikt als montagetechniek om tussen de namen van verschillende productiemedewerkers te wisselen. Opvallend hierbij is dat enkel de naam van Anthony Perkins, de acteur die Norman vertolkt, ook effectief in twee wordt gesplitst. Dit viel ook Horak (2014, p. 103) op.



Afbeelding 1.

Waar de begingeneriek van deel 1 volledig uit animatiebeelden is opgebouwd, worden, zoals reeds vermeld, bij de overige drie delen ook live-action beelden gebruikt. Delen 2 en 3 zijn zelfs volledig hieruit opgebouwd. Dit zorgt ervoor dat de kijker reeds visuele verwijzingen naar de personages te zien krijgt. Soms zijn de personages zelf ook al te zien. De opening van *Psycho II* wordt voorafgegaan door de douchescène uit de vorige film. Deze wereldberoemde scène wordt in zwart-wit vertoond, net zoals in de originele film. De camera draait zich richting het welgekende huis van Norman, waarna de beelden langzaam in kleur overgaan. Hierbij zijn de kleuren van een zonsopgang te zien. Bovendien vindt hierbij een overgang van nacht naar dag plaats. Op zichzelf wordt de narratie van deze begingeneriek dus niet duidelijk. Later worden mogelijke verbanden met het verhaal van de volledige film verder toegelicht.



Afbeelding 2.1.-2.4.

In de credits vertelt *Psycho III* een duidelijk verhaal dat voortvloeit uit de pre-credit scene, waarin Maureen onopzettelijk een medezuster uit het klooster van de klokkentoren duwt. De beelden waarop ze wegloopt en ronddwaalt op de droge Amerikaanse vlaktes, zijn te zien in de begingeneriek. Eveneens wordt de eerste ontmoeting met Duane Duke ingeleid, waardoor de credits vooral een integraal deel van het verhaal lijken te vormen. De openingstitels zorgen dus niet voor een vertraging of pauze in het verhaal. Doorheen de generiek is het gebruik van de kleuren bruin/oranje en blauw zeer opvallend. Zowel de setting als de kledij van Maureen weerspiegelen deze kleuren.



Afbeelding 3.

Het narratief van het laatste, en vierde, deel is dan weer minder duidelijk. Hierbij worden witte letters op een zwarte achtergrond afgewisseld met filmbeelden. Deze maken nog niets

duidelijk over de personages. Enkel Norman wordt op een verjaardagstaart bij naam genoemd, zoals wordt aangegeven in Bijlage 4. De kijker herkent elementen uit een keuken en een radiostudio. Hierbij valt, vanuit het standpunt van mise-en-scene, wel op dat de belichting in de keuken veel sterker is dan in de radiostudio.



Afbeelding 4.1.-4.2.

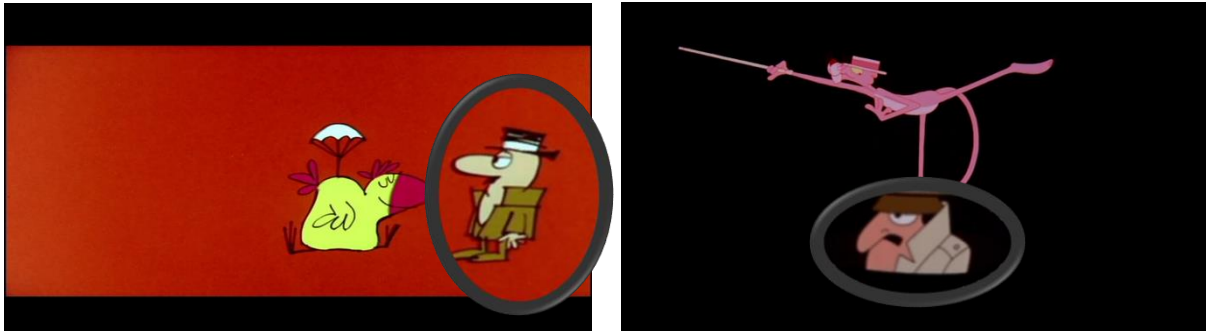
De afwisseling van beelden zorgt voor een haast duetachtige montage tussen de radiostudio en keuken. Toch betekent dit niet dat beelden volgens een bepaald ritme werden gemonteerd. Soms zijn er immers ook tweemaal beelden uit de keuken achter elkaar te zien.

Enkel de credits van het derde deel uit de *Psycho*-franchise vertellen een duidelijk verhaal, dat begrijpelijk is zonder het bekijken van de volledige film. Er is immers klaarblijkend een vluchtende en huilende vrouw te zien. De andere delen lijken meer op een symbolische manier een verhaal te vertellen. Vermoedelijk zit er dus ook symboliek in het derde deel uit de reeks.

4.3.2. The Pink Panther – Clouseau als paradepaardje

De gelijkenissen tussen de begingenerieken van *The Pink Panther*-filmserie zijn zeer duidelijk op te merken. De openingstitels zijn vooral opgebouwd als een soort aaneenschakeling van running gags en zijn narratief vrij beperkt. Ze starten elk na een eerste scène uit de film. Clouseau en de Pink Panther (de katachtige, niet de diamant) zijn – quasi – telkens te zien, verwickeld in een verwoede achtervolging. Waar de aanwezigheid van Clouseau in de eerste generiek nog vrij beperkt is, is dit bij de andere films niet het geval. Enkel deel twee, *ASITD*, valt duidelijk uit de toon met een opvallend andere tekenstijl. Het is uiteraard geen toeval dat dit ook de enige film zonder “Pink Panther” in de titel is. Mede hierdoor speelt de roze katachtige ook geen rol in de credits van deze film.

Het enige personage dat dus overal terugkeert is de Franse inspecteur, zoals hieronder voor respectievelijk deel 2 en 3 te zien is:



Afbeelding 5.1.-5.2.

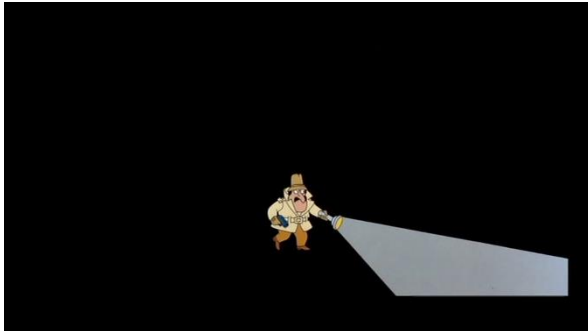
Non-diegetisch geluid, in de vorm van een herkenbare melodie, is erg belangrijk in deze begingenerieken. Elke film, behalve deel 2, start met de iconische *Pink Panther*-soundtrack van Mancini. Wel dient te worden opgemerkt dat in de muziek steeds bepaalde variaties te horen zijn. Overal lijken deze variaties wel logisch voort te vloeien uit de bijhorende credits. Zo is bij de “music”-sequentie uit *The Pink Panther* een andere melodie te horen. Deze past bij de look van de roze panter, die op dat ogenblik verkleed is als dirigent (03:02).



Afbeelding 6.

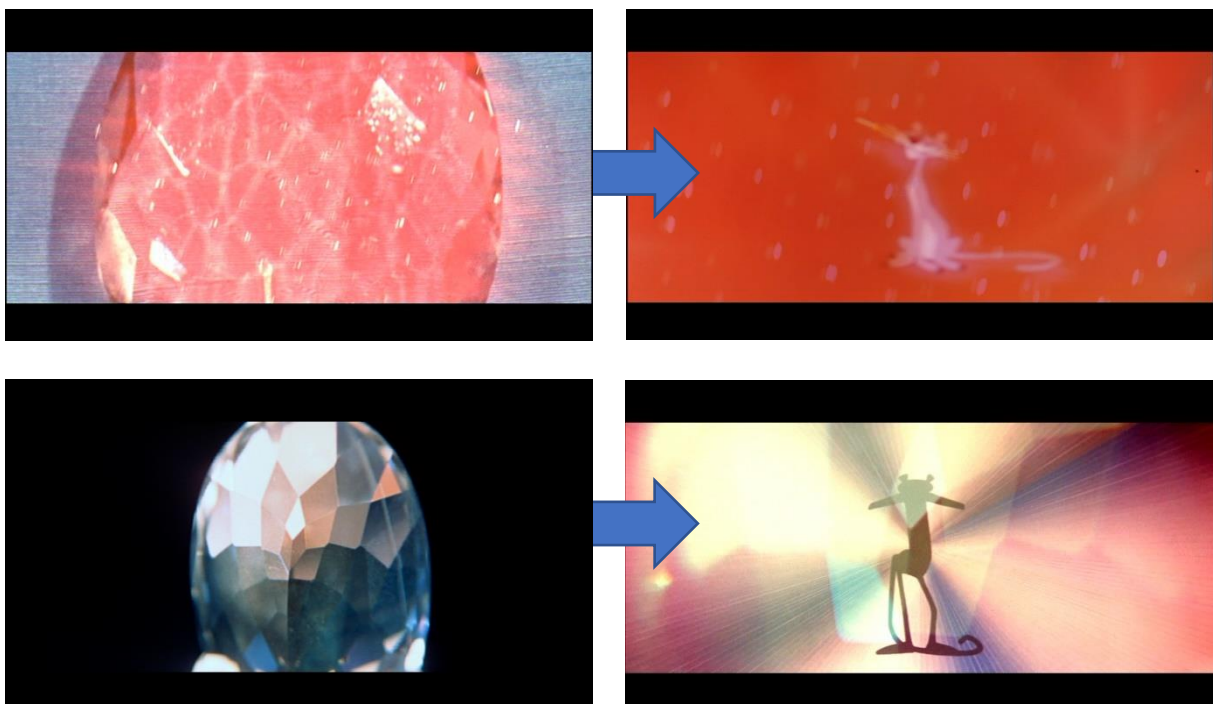
Ook in *TPPSA* zijn er muzikafwijkingen terug te vinden, maar deze zijn te horen bij de intertekstuele fragmenten, een belangrijk onderdeel van de gags in de begingeneriek van dit deel. Hierbij wordt immers verwezen naar andere franchises en filmgerelateerde elementen. *ROTPP* kent ook enkele afwijkingen, al is hier niet altijd volledig duidelijk waar deze vandaan komen. Het diegetisch geluid uit de openingstitels is hier dan weer duidelijk gekoppeld aan de zichtbare animatiebeelden en grapjes.

De belichting van de openingssequenties ontstaat door het kleurgebruik van de animatiebeelden. Zo wordt o.a. de schijn van een lamp weergegeven door een geel-witte vlek. Hieronder ter illustratie een beeld uit *ROTPP*, waarbij de lichtstraal duidelijk zichtbaar is (07:02):



Afbeelding 7.

Op vlak van cinematografie kan niet veel opvallends gezegd worden. De camerabewegingen zijn relatief beperkt en ook de montage is niet zeer bijzonder. Hierbij zijn er vaak strakke cuts, cross-overs en overgangen, die logisch volgen uit de animaties, aanwezig. Wel valt het op dat delen 1 en 3 starten met een zoombeweging naar de roze diamant uit de filmtitel, waarbij via een cross-over naar de geanimeerde panter wordt overgegaan.



Afbeelding 8.1.-8.4.

Diezelfde delen worden eveneens gekenmerkt door de opvallende roze kleur in de begingeneriek. Bij de overige delen is er geen vast stramien van kleurgebruik terug te vinden en ontbreekt ook de cross-over met de diamant.

De eerste en laatste film uit de sample worden gekenmerkt door interactie met de verschenen credits. Zo reageert de roze panter in *The Pink Panther* op de naam van *Claudia Cardinale* (02:54-02:58) en is bij *ROTPP* dan weer te zien dat de familienaam van *Herbert Lom* Clouseau als een soort hond lijkt te achtervolgen (08:09-08:16).

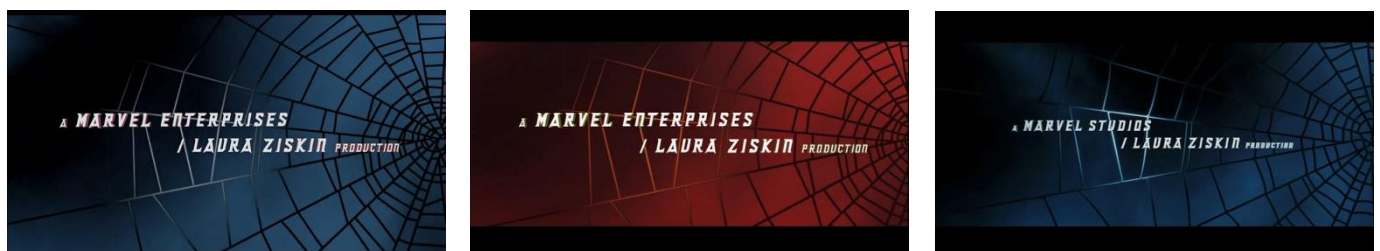


Afbeelding 9.1.-9.2.

Het is dan ook geen toeval dat net deze twee generieken met de roze panter geanimeerd werden door het duo DePatie-Freleng. Delen 3 en 4 werden namelijk door een andere tekenaar ontwikkeld en gebruiken duidelijk andere humor.

4.3.3. Copy-paste bij Spider-Man

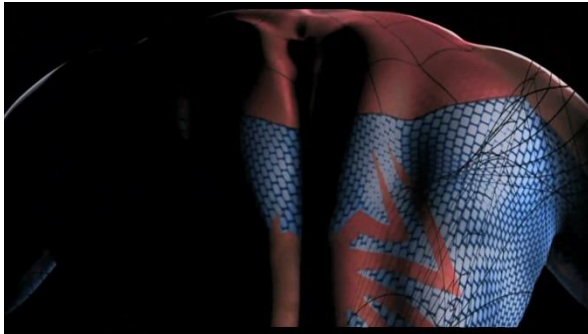
Het valt niet te betwisten dat de gelijkenissen tussen elk van de begingenerieken uit de *Spider-Man*-trilogie erg opvallend zijn. Bij de start van elke film is het aanvankelijk zelfs niet duidelijk welk deel wordt ingeleid door de studiologo's en herkenbare melodie van Danny Elfman, aangezien elk deel hetzelfde patroon toepast.



Afbeelding 10.1.-10.3.

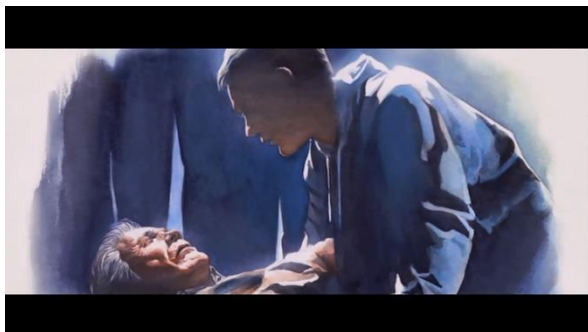
De verschillen, op de achtergrondkleur na, treden pas op doorheen de generiek zelf, na het verschijnen van de filmtitels.

De openingstitels van de trilogie spelen een belangrijke narratieve rol. De eerste film uit de reeks vormt de start van de hele franchise over de gemaskerde superheld. De begingeneriek kan hier dus niet verwijzen naar voorgaande avonturen van Peter Parker en lijkt daarom veeleer dienst te doen als een soort sneak peek. Zo ziet de kijker al verwijzingen naar het pak van Spider-Man en de Green Goblin.



Afbeelding 11.1.-11.2.

De tweede film uit de franchise geeft in de begingeneriek vooral veel prijs uit de vorige film van de reeks. De credits vormen zo een soort terugblik naar de vorige film. Enkele sleutelscènes worden via tekeningen in beeld gebracht en frissen zo het geheugen van de kijker op. Zo krijgt de kijker de dood van Nonkel Ben te zien (01:26). Iemand die het vorige deel dus niet heeft gezien, kan toch op een eenvoudige manier inpikken.



Afbeelding 12.

De enige verwijzing naar iets nieuws lijkt de afwijking in de hoofdmelodie te zijn (01:19-01:36). Ook het derde deel past een gelijkaardige strategie toe en toont op zijn beurt beelden uit de twee voorgaande films. Ook worden er daar nieuwe elementen toegevoegd, zoals zwart slijm. Deze lijken, in combinatie met een nieuwe afwijkende soundtrack, opnieuw een verwijzing naar het nieuwe verhaal. Ook het kleurgebruik van de generieken verwijst met blauwe accenten sterk naar het kostuum van de titelheld.

Bij het tweede deel is dit het meest opvallend, aangezien de hele opening is opgebouwd uit de kleuren rood, wit, blauw en zwart; de kleuren van Peters kostuum.



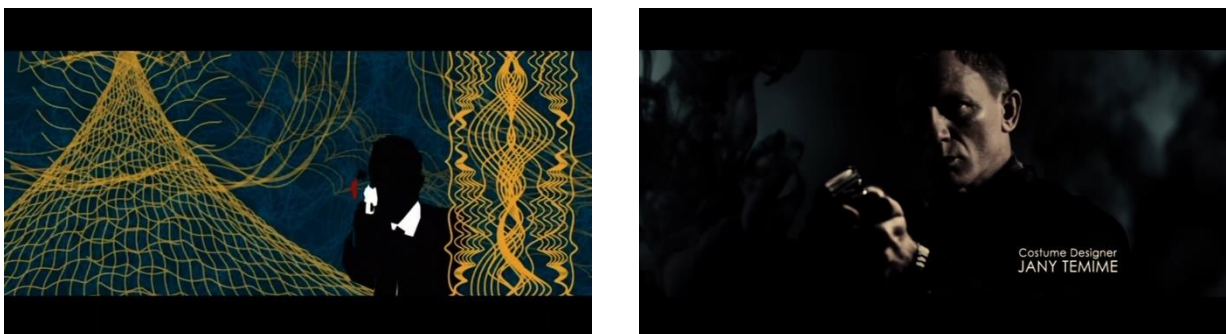
Afbeelding 13.1.-13.2.

De sterke gelijkenis van de credits zorgt ervoor dat er bij het bekijken van de films een echt seriegevoel ontstaat, waarbij alles uiteindelijk één groot verhaal vormt.

4.3.4. James Bond – Veranderende Herhaling

De begingenerieken van *James Bond* vallen in zekere zin uit de toon binnen dit onderzoek. Ze worden immers begeleid door gezongen muziekstukken. Hierbij valt op dat, behalve bij het tweede deel uit de reeks, vanuit de eerste persoon enkelvoud wordt gesproken. Ook de muziekstijl zelf verandert doorheen de franchise. De eerste twee films bevatten duidelijk elementen uit het rockgenre, terwijl de overige veeleer een klassieke bezetting krijgen.

Begingenerieken bestaan weliswaar ook uit beelden en dat is bij *Bond* niet anders. Elke opening toont verschillende silhouetten en/of personages, waarbij 007 als enige telkens terugkeert. Deze verschijning varieert tussen het vertonen van een gekleurd silhouet tot de aanwezigheid van een volledige gelaatstuitdrukking, zoals de voorbeelden uit *Casino Royale* en *Spectre* hieronder aantonen:



Afbeelding 14.1.-14.2.

Elke titelsequentie start na een proloog of openingscène. De kijker krijgt de credits dus pas na enkele minuten te zien, al is hier geen vast stramien terug te vinden. Zo start de generiek

bij *Casino Royale* al na ruim 3 minuten, waar deze bij *NTTD* pas start na 22:44 minuten. De rol i.f.v. de diegesis van het verhaal kent dus enkele variaties.

De openingstitels lijken geen losstaand verhaal te vertellen en kunnen bijgevolg niet los van de bijhorende film gezien worden. Wel zijn er voortdurend verschillende objecten en locaties zichtbaar. In elke generiek zijn er bijvoorbeeld één of meerdere geweren te zien; een terugkerend element binnen de franchise. Deze worden erg stilistisch voorgesteld en zijn dus niet altijd een representatie van de werkelijkheid. De verschillende elementen maken eveneens de vlotte montage uit de generieken mogelijk. Zo zorgt een vuurspuwende draak in *Skyfall* voor een overgang naar een nieuw shot (14:38-14:40).



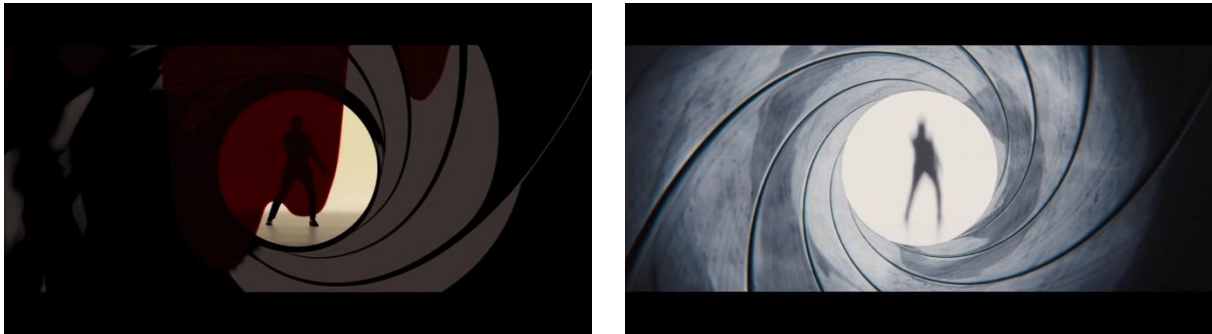
Afbeelding 15.1.-15.2.

Toch vinden niet alle overgangen plaats m.b.v. de getoonde objecten. Er worden ook frequent zeer strakke overgangen gebruikt, waarbij in één knip naar een nieuw shot of een nieuwe locatie wordt overgeschakeld. De strakheid en snel reageren zijn kenmerken van een spion, een verwijzing naar de job van James Bond. Andere effecten zoals cross-overs worden ook gehanteerd, hetzij in mindere mate.

Daarnaast hebben de vertoonde objecten eveneens een verhalende functie. Los van het vermoeden dat deze te linken zijn aan de verhaallijnen, ondersteunen deze ook frequent de songtekst die te horen is. In de opening van *NTTD* zingt Billie Eilish immers: “Faces from my past return” (Fukunaga, 2021, 25:06). Deze zin wordt gecombineerd met een beeld van Vesper Lynd (25:08-25:13), een personage uit de eerste Bondfilm met Craig. Op dit ogenblik krijgt de kijker dus letterlijk een gezicht uit het verleden, een vorige film, te zien. Beeld en geluid zijn dus perfect te linken aan elkaar.

Uiteraard kan de gunbarrel niet vergeten worden in de Bondfranchise. Dit filmdeel komt overal terug, al gebeurt dit bij Craig steeds op een andere manier. Zo maakt deze bij *Casino Royale* deel uit van de generiek, waar deze bij delen 2 en 3 net aan het einde van de film wordt geplaatst. Vermits laatstgenoemde films geen gebruik maken van de barrel om de kijker in het verhaal te brengen, wordt deze hier buiten beschouwing gelaten. *Spectre* en *NTTD* doen de barrel echter eer aan, aangezien deze hier aan het begin van de films wordt vertoond. Toch

zijn er verschillen tussen de films terug te vinden. De sequentie is in *NTTD* immers verweven met de studiologo's en de waterval van bloed is hier afwezig. Wel valt de vervaging van Bond op.



Afbeelding 16.1.-16.2.

4.4. Credits zijn een verhaal – link met de volledige vertelling

In bovenstaand deel, alsook uitgebreider in Bijlage 4, werd elke begingeneriek beschreven m.b.v. theoretische begrippen uit de filmstudies. In deze opsomming werd al duidelijk dat de openingstitels sterk lijken te verwijzen naar de prenten waar ze deel van uitmaken. Waar vorig onderdeel voornamelijk de openingstitels als individueel element bekeek, wordt hier getracht een link met de film en franchise te vinden.

4.4.1. “Psycho”logische verwijzingen naar Norman?

De begingenerieken uit de *Psycho*-franchise volgen duidelijk elk een heel ander stramien. Enkel het derde deel lijkt een duidelijk verhaal te vertellen, waar de andere drie delen vooral symbolisch verwijzen naar de plot van de film en zo hun boodschap trachten over te brengen.

Het eerste deel is hier het ultieme voorbeeld van. In deze openingstitels komen geen filmfragmenten voor, aangezien deze volledig zijn opgebouwd uit animaties. *Psycho* vertelt geen eenduidig verhaal in de credits, maar steunt voornamelijk op symboliek. De grijze lijnen doorheen het scherm zijn prominent aanwezig en worden eveneens gebruikt als montagetechniek om tussen verschillende productiemedewerkers te wisselen. Opvallend hierbij is dat enkel de naam van Anthony Perkins, de acteur die Norman vertolkt, ook effectief in twee wordt gesplitst. De twee delen verdwijnen immers naar een andere kant van het scherm, net zoals de filmtitel. Dit viel ook Horak (2014, p. 103) op. Bij andere namen is deze splitsing niet op te merken.



Afbeelding 17.1.-17.3.

De kijker krijgt dus al verwijzingen naar de plot van het verhaal. Het personage van Perkins, Norman, is dé “psycho” en zal dus een gespleten persoonlijkheid hebben. Volgens Rebello (2010) verwijzen de grijze lijnen ook naar o.a. de tralies van een cel. Op die manier kan dus ook vermoed worden dat de doorgestreepte naam van Perkins erop wijst dat zijn personage aan het einde van de film in de gevangenis belandt. Toch wordt de kijker ook misleid. De melodie uit de credits is namelijk meerdere keren te horen wanneer Marion in beeld is, nadat ze is gevlucht met het gestolen geld (bv. tussen 15:58-17:14). Het lijkt dus alsof zij gek zal worden, al weet de aandachtige kijker al uit de gespleten naam van Perkins, dat hij het titelpersonage is.

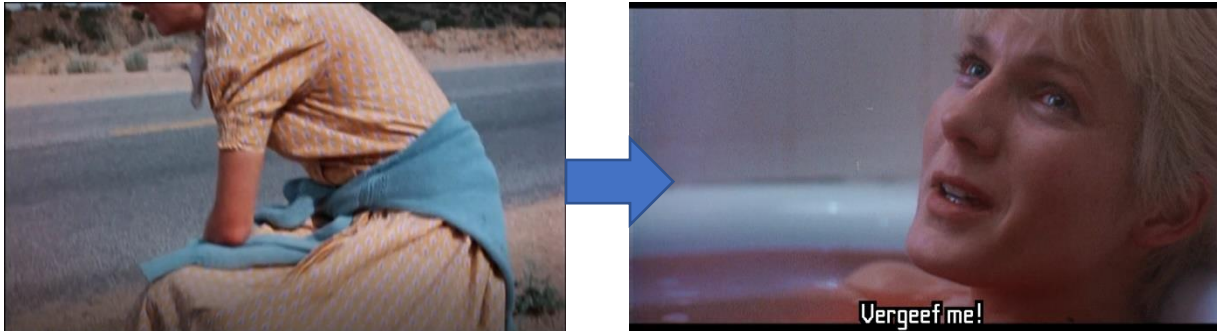
De opening van *Psycho II* dient vooral om de tijdsprong t.o.v. het vorige deel duidelijk te maken. Het kleurgebruik en de overgang van nacht naar dag versterken dit vermoeden. De overgang naar kleur verduidelijkt de tijdsprong. De kleuren van de dageraad staan veeleer symbool voor het nieuwe hoofdstuk in Normans levensverhaal. In de volgende scène wordt immers duidelijk dat hij na 22 jaar wordt vrijgelaten, waarmee hij een nieuwe kans op een normaal leven krijgt. De vorige episode uit zijn leven is afgelopen en een nieuwe staat op het punt te beginnen.



Afbeelding 18.1.-18.4.

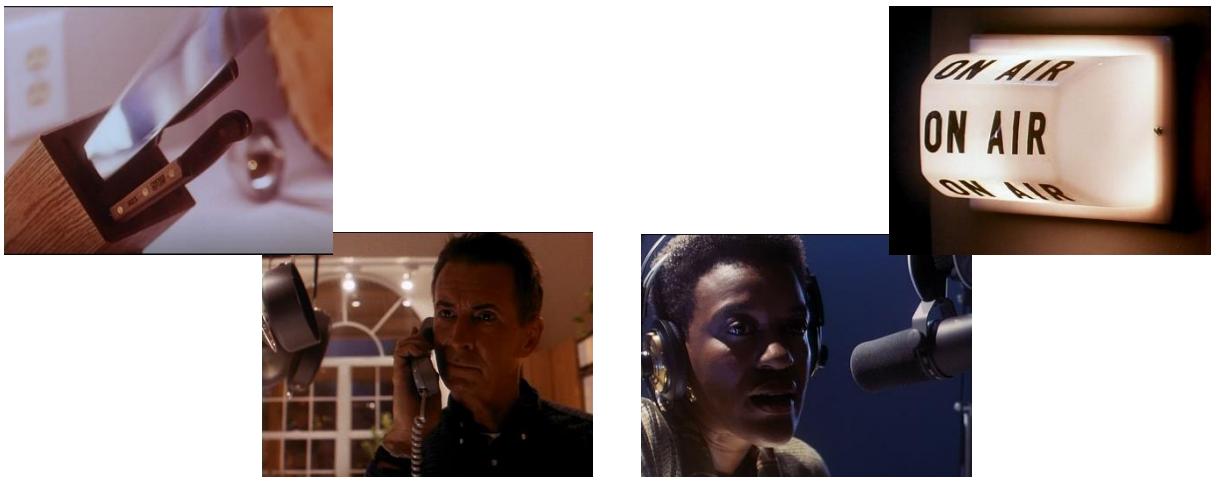
In de begingeneriek van *Psycho III* loopt het narratief van de openingsscène gewoon verder. In vorig onderdeel werd echter het opvallend kleurgebruik al even aangehaald, zonder hier een uitleg voor te zoeken. De kleuren bruin/oranje en blauw vormen de basis voor deze credits, zowel in de setting als in de kledij van Maureen. Blauw staat gekend als een kleur, die symbool staat voor de hemel (Balfour Paul, 2020). Het contrast met een bruine, aarde-achtige kleur, maakt dat Maureen tussen hemel en aarde lijkt te zweven. Dit is vooral betekenisvol, gezien het verdere verloop van het verhaal, waarbij ze o.a. zal trachten zelfmoord te plegen. De blauwe trui, die aan het einde van de generiek rond haar middel is geknoopt, versterkt de dominantie van de hemel in haar mentale toestand.

De kijker krijgt dus al aanwijzingen naar haar zelfmoordpoging, die bovendien een belangrijke rol zal spelen in de relatie tussen Norman en Maureen.



Afbeelding 19.1.-19.2.

Bij het laatste deel uit de franchise worden beelden uit een keuken en radiostation afgewisseld. Tussendoor zijn ook de namen van cast en crew te zien. Aanvankelijk is niet duidelijk waar deze twee locaties naar verwijzen. Na het bekijken van de film, wordt echter duidelijk dat de beelden symbool staan voor de twee hoofdpersonages van de film; Norman en Ambrose. Bijkomend valt, vanuit het standpunt van mise-en-scene, eveneens op dat de belichting in de keuken veel sterker is dan in de radiostudio. Norman, die in de keuken aan het werk is, kent zijn plannen al, terwijl radiopresentatrice Ambrose in het duister tast en via een live interview probeert uit te zoeken wat Bates' plannen zijn.

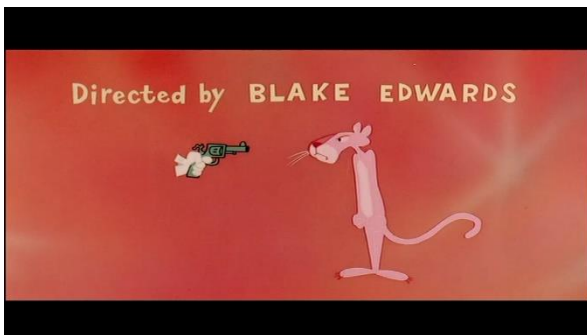


Afbeelding 20.1.-20.4.

Bijkomstig dient ook te worden opgemerkt dat de begingenerieken van delen 1 en 4 door dezelfde melodie worden begeleid. Narratief gezien lijkt hier niet echt een reden voor te zijn. Wel valt op dat de scenario's van beide films geschreven werden door Joseph Stefano. Uit een interview met de schrijver wordt duidelijk dat hij bij het ontwikkelen van het script geen rekening hield met de reeds verschenen sequels (Biodrowski, 2008). De link tussen delen 1 en 4 is dus duidelijk zeer sterk.

4.4.2. The Pink Panther – grapjes met een kwinkslag

Uit de elementen, die werden besproken in vorig onderdeel en Bijlage 4, dient te worden opgemaakt op welke wijze de begingenerieken en bijhorende films aan elkaar kunnen worden gekoppeld. Hoewel vier van de vijf delen duidelijke visuele gelijkenissen vertonen, kan niet gesteld worden dat overal eenzelfde methode wordt toegepast om de kijker in de diegesis van het verhaal te brengen. Wel bestaan er gelijkenissen tussen verschillende films uit de reeks. Zo starten *The Pink Panther* en *TROTTP* allebei met een proloog over de roze diamant, waarna via een cross-over van de diamant naar de credits wordt overgegaan. Daarnaast vallen ook de roze kleuren duidelijk op. Hieronder een voorbeeld uit respectievelijk het eerste en derde deel van de reeks:



Afbeelding 21.1.-21.2.

Via de gelijkaardige openingsscène en roze kleur wordt uitgeschreeuwd dat de Pink Panther na 11 jaar eindelijk terug is, na een afwezigheid in het tweede deel van de reeks. Bovendien draaien deze twee delen als enige rond de diefstal van de roze diamant. In de overige drie films komt de waardevolle edelsteen zelfs niet aan bod. De beeldspraak over de terugkeer wordt versterkt door het voorstellen van een bioscooppremière in de generiek, via o.a. felgekleurde en lichtgevende naamborden en een roze limousine voor een bioscoopgebouw.



Afbeelding 22.

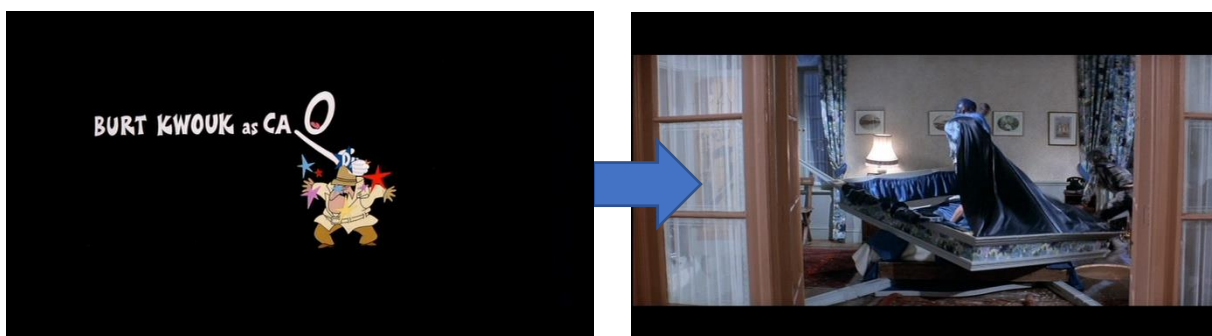
Het is dan ook geen toeval dat de derde film *The Return Of The Pink Panther* heet. De panter, en zo ook de franchise met Peter Sellers, is helemaal terug.

Op vlak van de naamsvermeldingen binnen de generiek, zijn er vooral gelijkenissen tussen het eerste en laatste deel van de filmreeks terug te vinden. Het valt namelijk op dat de geanimeerde panter in beide openingstitels geregeld reageert op de vertoonde credit. Zo krijgt de panter een slag in het gezicht van de Claudia Cardinale-naamsvermelding (02:54-02:58). Deze slag komt eveneens in de film terug, wanneer Cardinales personage een slag geeft aan Sir Charles Lytton (50:24).



Afbeelding 23.1.-23.2.

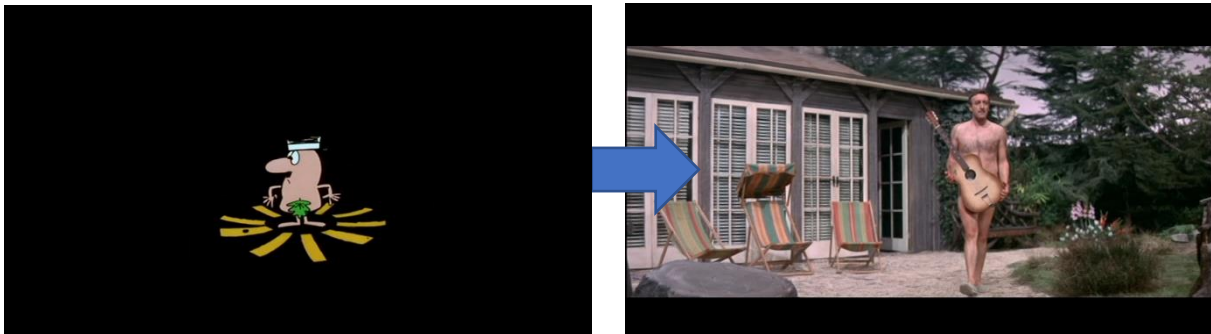
De credit lijkt dus te verwijzen naar een karaktertrek van het personage of het personage zelf. De naam van Peter Sellers gaat namelijk gepaard met de eerste verschijning van de geanimeerde Clouseau. Ook bij *ROTPP* keert deze strategie terug. De naam van Herbert Lom verandert in een soort hond en tracht Clouseau aan te vallen (08:09-08:16). Dit is een verwijzing naar een running gag van zijn personage Dreyfus, die doorheen deze film (en andere films) eveneens probeert Clouseau uit te schakelen. De credit van Burt Kwouk, de vertolker van Clouseaus bediende Cato, geeft dan weer een mep aan de inspecteur (09:13-09:15). Dit is opnieuw een verwijzing naar running gags doorheen de film, waarbij Cato steeds een aanval op zijn baas beraamt (23:20-24:08).



Afbeelding 24.1.-24.2.

De gelijkaardige “grapjes” in de credits zijn duidelijk een handelsmerk van het duo DePatie-Freleng. De bovenstaande begingenerieken zijn immers door hun studio ontworpen. Toch durft dit duo ook al te verwijzen naar de plot van het verhaal. De titelsequentie van *ASITD* (07:47-

08:02) blikt namelijk al vooruit naar de nudistenscènes later in de film (51:25-1:01:26). Bovendien is hier tussen 53:53 en 54:34 ook de muziek uit de credits te horen.



Afbeelding 25.1.-25.2.

Ook het vuurwerk uit de opening van *ROTTP* (10:28-10:35) is een verwijzing naar de eindscène uit de bijhorende film.

De openingstitels van het derde en vierde deel uit de reeks werden ontworpen door Richard Williams' studio. Hier wordt meer verwezen naar het intertekstuele karakter van de filmreeks. Vooral het verhaal van *TPPSA* zit vol met verwijzingen naar andere producten uit Hollywood (Wasson, 2009, pp. 178–179). Deze komische referenties, zoals een knipoog naar *The Hunchback Of Notre Dame* (23:42-23:59), zijn er vooral voor de meer geletterde kijker. Deze intertekstualiteit keert ook terug in de begingeneriek, waar o.a. verwijzingen naar Alfred Hitchcock en *Singing In The Rain* te zien zijn. De kijker wordt dus al voorbereid op het soort humor van de film.



Afbeelding 26.1.-26.2.

Ook de openingstitels van *TROTTP* waarschuwen de kijker voor de verwijzingen naar andere films. De panter verschijnt immers vermomd als o.a. Charlie Chaplin en Mickey Mouse. De referenties naar o.a. Hollywoodklassieker *Casablanca* zijn in deze film bijgevolg geen verrassing meer (Isenberg, 2017).

De intertekstuele elementen in de generiek van *TPPSA* zorgen eveneens voor afwijkingen binnen de gekende melodie van Mancini. De verwijzing naar *The Sound Of Music* gaat dan

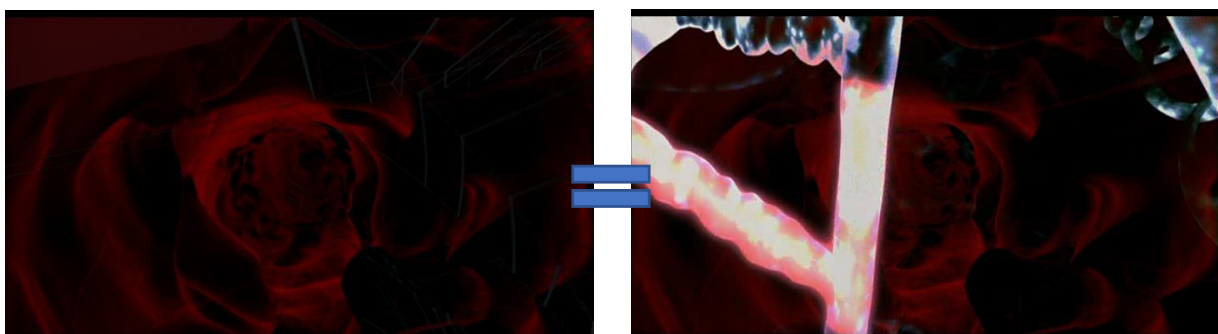
ook gepaard met het gelijknamige lied (11:31-11:40). In de overige vier delen van de reeks hebben deze variaties hier niets mee te maken. Meestal worden de afwisselende melodieën dan gebruikt om de vertoonde credit te ondersteunen. Bij de vermelding van *It Had Better Be Tonight*, het muziknummer dat bij deze film hoort, is namelijk het gelijknamige lied te horen (03:42-03:57). Dit deuntje komt o.a. ook terug in een muzikaal intermezzo tussen 56:18 en 56:32, waarbij een Italiaanse versie van bovenstaand nummer te horen is. Ook bij *ASITD* en *TROTPP* zijn gelijkaardige strategieën gebruikt. Enkel bij het laatste deel uit de franchise is de verandering van melodie minder duidelijk te verklaren. De instrumentale bezetting lijkt wel op het vermelde *Move 'Em Out*, maar het deuntje is niet volledig gelijk.

De begingenerieken uit de *Pink Panther*-franchise zijn er dus vooral op gericht om de kijker al voor te bereiden op de aankomende humor en running gags. Ze verwijzen niet zo sterk naar de plot van het verhaal. De belangrijke rol van komische elementen hoeft niet te verbazen bij een filmreeks uit het comedygenre (Schwanebeck, 2020). Ook worden belangrijke credits frequent versterkt door beeld en geluid. Dit hoeft echter niet gepaard te gaan met een verwijzing naar het verhaal van de film, al is dit wel mogelijk. De volledig andere tekenstijl en melodie van *ASITD* is bijvoorbeeld bedoeld om de kijker duidelijk te maken dat de filmreeks van hoofdpersonage is gewisseld. Inspecteur Clouseau, en niet langer Charles Lytton, staat centraal in de verhaallijn en humor. De *Pink Panther*-melodie, die oorspronkelijk als leidmotief voor Lytton bedoeld was, verdween en maakte plaats voor een nieuwe soundtrack voor Clouseau (Mancini & Lees, 2001, p. 141; Wasson, 2009, p. 88). Deze melodie komt dan ook verschillende keren terug in de tweede film.

4.4.3. Spider-Man – Teaser en terugblik

De elementen uit de begingenerieken van Raimi's trilogie werden reeds uitvoerig besproken. Naast de duidelijke gelijkenissen waren er ook enkele verschillen op te merken. Zo week o.a. de gebruikte muziek in de sequels even af van deze uit de originele film.

De eerste credits bevatten voornamelijk verwijzingen naar de bijhorende film zelf. Er worden immers narratieve elementen uit het verhaal getoond. Zo ziet de kijker al verwijzingen naar bloedvaten, die een belangrijke rol spelen bij de evolutie van Peter naar Spider-Man. Hierbij is bovendien dezelfde animatiestijl als in de openingstitels zichtbaar. Ter illustratie; het linker beeld komt uit de begingeneriek (01:13) en het rechter uit de film, vlak voordat Peter speciale krachten ontwikkelt (14:16). De achtergronden van deze beelden zijn identiek.



Afbeelding 27.1.-27.2.

Een andere belangrijke verwijzing refereert naar het ontstaan van de slechterik uit de film. De zichtbare spinnenwebben veranderen in een soort gas bij het verschijnen van het Green Goblin-masker. Pas later in de film wordt duidelijk dat Norman Osborn in zijn alter-ego verandert door het inademen van een gas.



Afbeelding 28.1.-28.3.

Er worden dus al verwijzingen naar het verhaal gegeven, zonder dat de kijker effectief een minuut film heeft gezien. Andere elementen verwijzen o.a. naar enkele locaties uit de film.

De tweede film uit de franchise fungeert voornamelijk als een terugblik naar de vorige film. Dit gebeurt a.h.v. tekeningen, verwerkt in de credits. De enige verwijzing naar iets nieuws lijkt de afwijking in de hoofdmelodie te zijn. Tussen 01:19 en 01:36 is namelijk een andere melodie te horen. De bijhorende beelden lijken geen specifieke verwijzingen weer te geven. Dezelfde melodie is o.a. te horen in de film tussen 57:12 en 57:21. Op dat moment is de antagonist uit deze film, Dr. Octavius, in beeld te zien. Ook de hoofdmelodie uit de begingeneriek is te horen in de film tussen 1:21:51 en 1:22:40. Op dit moment besluit Peter om opnieuw Spider-Man te worden. De hoofdmelodie verwijst dus naar de gemaskerde held. Muziek kan derhalve een symbolische boodschap overbrengen.

Ook het derde deel toont verwijzingen naar de vorige delen uit de serie. Deze keer gebeurt dit a.d.h.v. bewegende filmbeelden. Ook worden er al hints naar het nieuwe verhaal gegeven. Dit gebeurt deze keer door een combinatie van geluid én beeld. Derhalve kan de derde openingstitel als een mengeling van de twee vorige beschouwd worden.

Zo verschijnt er doorheen de openingstitels een soort zwart slijm. Later blijkt dat dit een verwijzing is naar de komst van Venom; een soort symbiote die zich o.a. aan het pak van Spider-Man vasthecht. Dit slijm verschijnt voor het eerst op 01:20, hetzelfde ogenblik als de eerste melodie-afwijking. Die loopt immers tussen 01:20 en 02:02. Dezelfde soundtrack is o.a. te horen op 1:08:58, wanneer Spider-Man de effecten van Venom op zijn eigen karakter begint te begrijpen. Ook het zandachtige effect bij enkele credits is een verwijzing naar een nieuw personage in de film; Sandman. Zijn melodie is in de begingeneriek te horen tussen 02:02 en 02:30 en komt in de film o.a. terug op 1:37:57, wanneer blijkt dat Sandman de aanval door Spider-Man heeft overleefd.

In de afgebeelde schermopnames zijn de gelijkenissen met de film duidelijk op te merken:



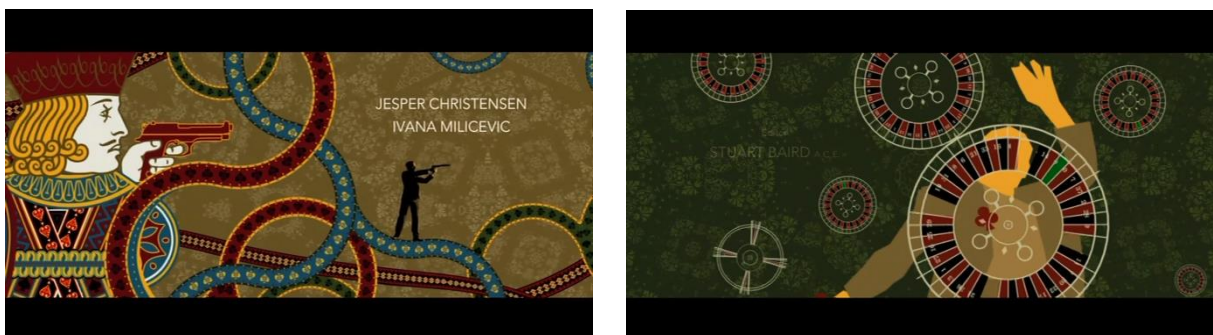
Afbeelding 29.1.-29.3.

De hoofdmelodie keert eveneens terug in de film, wanneer Spider-Man op weg is om MJ te redden. Opnieuw verwijst de muziek van de credits dus naar de belangrijkste personages uit de film.

Het mag dus duidelijk zijn dat de begingenerieken van *Spider-Man* er vooral op gericht zijn om het verhaal van de film bij te treden. Op deze manier wordt de kijker zo goed mogelijk in de diegesis gebracht. De afwijkingen van de melodie verwijzen naar personages en bijgevolg ook naar bepaalde scènes uit de film. Er bestaat geen twijfel over dat Kyle Cooper de generieken vooral heeft ontwikkeld om de kijker een soort “teaser” te geven. Eveneens zorgen de credits ervoor dat alle noodzakelijke elementen nog even opgefrist worden.

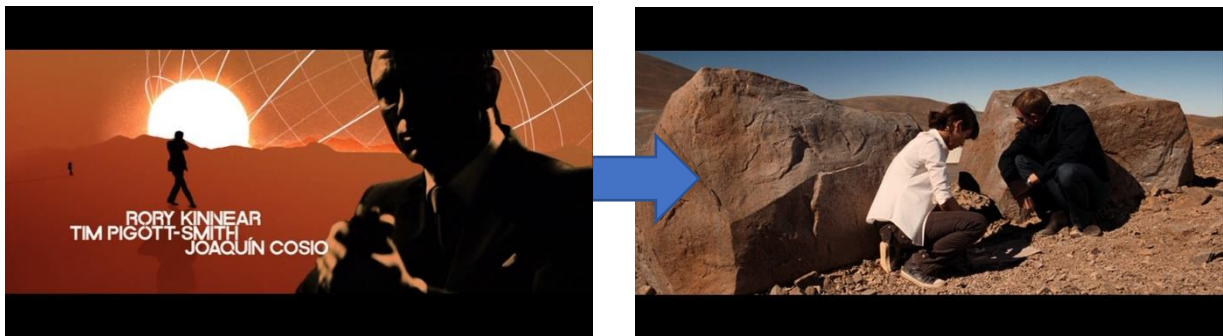
4.4.4. James Bond – Van harde Spion naar Emotie

In vorig onderdeel, alsook in Bijlage 4, werd duidelijk dat de begingenerieken van de Bondfilms niet los van het volledige verhaal kunnen worden beschreven. De sequenties zitten immers vol met verwijzingen naar het bijhorende verhaal. Opvallend hierbij is dat er niet zozeer naar de plot wordt gerefereerd, maar wel naar visuele elementen uit de film. De kijker weet dan nog niet volledig wat er staat te gebeuren en begrijpt de relatie met het verhaal niet. Dit is aanwezig bij elk deel van de serie, al gebeurt dit niet altijd op dezelfde wijze. Zo verwijst *Casino Royale* voornamelijk naar de setting van het verhaal. Er zijn elementen te zien van speelkaarten en roulette; zaken die allemaal in een casino terug te vinden zijn én er bovendien voor zorgen dat Bond zijn beroemde Aston Martin in handen krijgt.



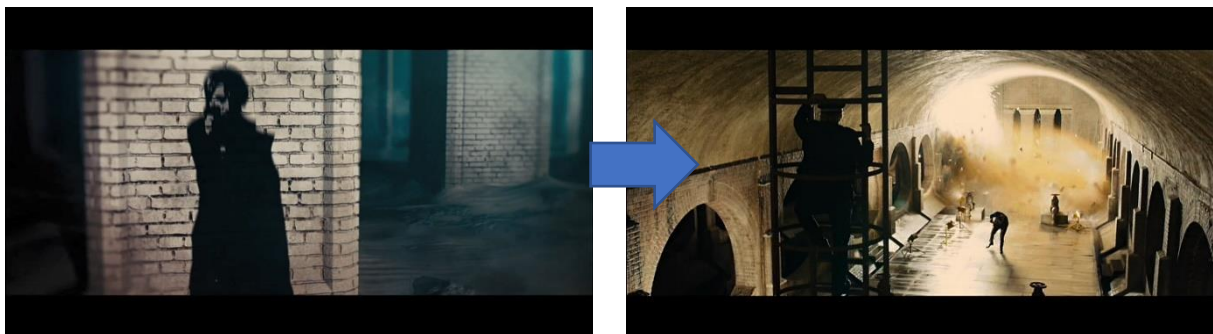
Afbeelding 30.1.-30.2.

Het decor van de film wordt hier voorgesteld aan de kijker. Dit is ook het geval bij *Quantum Of Solace*, waarbij quasi de hele openingstitel zich in een woestijn afspeelt. Dit is de plek waar de climax van het verhaal zich afspeelt, maar dat weet de kijker nog niet.



Afbeelding 31.1.-31.2.

De overige delen van de franchise geven eveneens subtiele verwijzingen naar de plot van het verhaal. Weliswaar wordt hier meer verwezen naar specifieke scènes uit de eigenlijke film, waardoor beelden uit de film en credits perfect aan elkaar te linken zijn. In de opening van *Skyfall* is bijvoorbeeld een tunnel te zien, waar Bonds schaduw verandert in Silva's silhouet, de slechterik uit de film (13:55-13:58). Dezelfde plek is ook in de film te zien, wanneer Bond de schurk achtervolgt onder de straten van Londen (o.a. 1:33:55). Bovendien zorgt deze schaduwwisseling voor het weergeven van de relatie tussen de twee personages. Zij zijn immers allebei afkomstig uit de Britse geheime dienst en hebben een specifieke band met M.

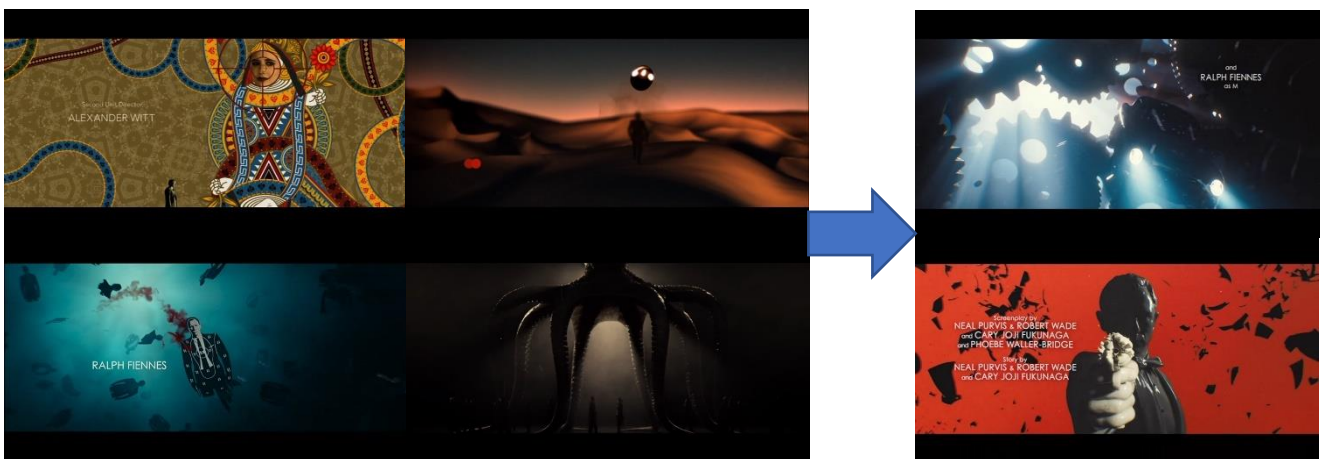


Afbeelding 32.1.-32.2.

Niet enkel voorproefjes van locaties zijn in de generieken verwerkt, ook verwijzingen naar de plot van het verhaal zijn soms aanwezig. Gewerschoten in de begingeneriek van *NTTD* vormen samen namelijk een DNA-patroon (24:42-24:52); een voorbode naar "Heracles"; een DNA-specifiek gif dat door MI6 werd ontwikkeld en later door schurk Safin wordt gestolen en misbruikt. Verwijzingen naar vorige films zijn soms ook aanwezig in de credits. Zo wordt in *Spectre* en *NTTD* in woord en beeld naar Vesper, een belangrijk personage om Bonds karakterontwikkeling te begrijpen, verwezen. Soms wordt gerefereerd naar films met andere 007-acteurs. Zo is de duiker in *NTTD* overgenomen uit *Thunderball* en zijn de gekleurde bollen

een verwijzing naar *Dr. No* (Waskett-Burt, 2021). Ook bij *Quantum Of Solace* komen deze stippen terug.

Het kleurgebruik van de generieken is eveneens erg betekenisvol en werd niet lukraak uitgekozen. De openingstitels van *Casino Royale* zijn opgebouwd uit zeer felle tinten, die een vrolijkere, intensere sfeer geven. Bij elk volgend deel worden de credits echter steeds somberder van kleur. De lichtinval is dan vaak afkomstig van zichtbare lichtbronnen, zoals een vuurgloed of de zon. *NTTD* is echter een buitenbeentje, aangezien deze zowel felle als donkere kleuren laat zien. De elementen uit de vorige vier films komen samen en ook Bond komt in deze film zowel met vreugde als verdriet in contact. De felrode achtergrond verwijst dan wel naar Bonds overlijden, toch offert hij zichzelf ook op uit liefde voor zijn vrouw en kind.



Afbeelding 33.1.-33.6.

Het sombere kleurgebruik geeft goed de gemoedstoestand van het hoofdpersonage weer. Bond maakt doorheen de franchise steeds meer mee en wordt ook frequenter met zijn verleden geconfronteerd. De somberte komt ook in het personage terug. De felle kleuren uit deel 1 wijzen op de felle, onervaren agent, terwijl de steeds donkerdere kleuren de door het leven getekende spion benadrukken.

Ook de muziek van de credits wijst op deze karakterontwikkeling. Het rockgenre maakt immers plaats voor een klassiekere bezetting. Het jeugdige en stoere verdwijnt steeds meer en ruimt baan voor dramatiek. Bovendien worden de songteksten bij elk deel, behalve bij *Quantum Of Solace*, steeds in de "ik"-vorm geschreven. Het lijkt dus alsof Bond zelf vertelt en een evolutie van een harde spion naar een gevoelig persoon doormaakt. De eerste twee liedjesteksten gaan namelijk erg over het leven van een spion, terwijl er in de laatste drie delen vaker gevoelige, emotionele teksten verwerkt zijn in de generiek. Ook bevatten deze subtiele verwijzingen naar de plot van het verhaal. Het themalied van *Spectre* heet *Writing's on the Wall*, een Engelse uitdrukking die wijst op iets dat niet langer kan bestaan (*The writing is on*

the wall, z.d.). In de film dreigt de 00-divisie opgedoekt te worden, waardoor ook de carrière van Bond zou eindigen. Het lied laat de kijker dus al gissen naar een mogelijk verhaal.

In andere gevallen helpt de song ook het verhaal vooruit. In *Skyfall* is: “Hear my heart burst again” (Mendes, 2012, 12:59) te horen, een verwijzing naar het kloppende hart van Bond. De spion is dus niet overleden in de openingsscène en zal later in de film opnieuw opduiken. De getoonde beelden zijn soms deel van het narratief, al komt dit erg weinig voor. In de credits van *Casino Royale* is immers een computerscherm te zien, waarop “007 status confirmed” te lezen staat (06:13-06:16). Bond is officieel lid geworden van het 00-programma en is klaar om de legendarische agent, gekend van voor de reboot, te worden. In bepaalde gevallen kan de begingeneriek echter ook de kijker misleiden. Dit gebeurt soms in beeld, maar ook in de songtekst van de generiek. Een grafsteen met Bonds naam in *Skyfall* (15:09) lijkt te wijzen op de nakende dood van het hoofdpersonage, maar desalniettemin is het M, vertolkt door Judi Dench, die in de film het loodje legt. In *NTTD* zingt Billie Eilish dan weer meerdere keren dat er geen tijd is om te sterven, terwijl Bond net wel sterft aan het einde van deze laatste film. Het verrassingseffect blijft aanwezig voor de kijker.

De generieken nemen dus vaak het standpunt van Bond in of vertellen over het spionnenleven. De vertelling vanuit het gezichtspunt van Bond werd bevestigd door Daniel Kleinman bij de ontwikkeling van de credits voor *Skyfall* (Tech Assassins, 2017). Dit gebeurt zowel in woord en beeld. Ook wordt de evolutie van de harde spion naar de emotionele, familiegerichte man duidelijk. De dood van Bond, die door vervagende silhouet in de gunbarrel van *NTTD* trouwens na enkele ogenblikken al wordt aangekondigd, is de dood van de spion zoals hij jaren gekend was. Bond heeft niet eerst geschoten en het bloed van de tegenstander vloeit bijgevolg niet. De openingstitels zijn bedoeld als sfeerscheppend element en geven de kijker meestal een blik op wat die kan verwachten.

4.5. Vergelijking cases: een formule voor credits?

Elke begingeneriek en franchise werd hierboven reeds apart bekeken. Dit zorgde ervoor dat verschillende strategieën reeds aan het licht kwamen. Uit deze bevindingen zal nu worden getracht algemenere strategieën bloot te leggen. Zijn er gelijkenissen tussen verschillende franchises terug te vinden?

De steekproef van dit onderzoek bestaat uit vier franchises, waarmee een totaal van 17 films werd bekomen. Elke filmserie behoorde bovendien tot een verschillend genre. De openingstitels van deze producties werden door verschillende namen ontwikkeld, zoals Saul Bass, DePatie-Freleng, Kyle Cooper, Daniel Kleinman, Universal Title... Opvallend hierbij is dat niet elke ontwerper in de begingeneriek bij naam werd genoemd. Dit was o.a. het geval bij *Spider-Man* en de drie vervolgen op *Psycho*. Toch werd duidelijk dat de titelsequentie een

belangrijke rol speelde bij de introductie van de kijker in de diegesis van het verhaal. Elk van de films maakte namelijk gebruik van de credits om de toeschouwer in de wereld van de film te brengen. Dit doen ze weliswaar niet allemaal op dezelfde manier. Ieder zorgt er op een eigen wijze voor dat de kijker al wordt voorbereid op het verhaal. Toch zijn er ook gelijkenissen terug te vinden.

Elke filmreeks toont in één of meerdere begingenerieken al visuele **elementen uit het verhaal**. Bij *Psycho*, *Spider-Man* en *The Pink Panther* gebeurt dit bij sommige delen, bij *James Bond* gebeurt dit elke keer. Beelden, die later in het verhaal aan bod komen, worden reeds vertoond. Zo wordt het decor voor de twee belangrijkste hoofdpersonages al gedeeltelijk voorgesteld in *Psycho IV* en wordt via de credits al verwezen naar de nudistenscène in *ASITD*. Tijdens de gehele Bondperiode van Craig wordt in elke generiek wel verwezen naar scènes, decors of sleutelobjecten uit de bijhorende film. De kijker wordt duidelijk voorbereid op wat komen zal.

Elke generiek uit de sample wordt voornamelijk **begeleid door non-diegetisch geluid**. Deze muziek is vooral instrumentaal, maar bij *James Bond* horen hier ook lyrics bij. Met name bij de twee sequels op *Spider-Man* en bij *ASITD* spelen muzikale afwijkingen een belangrijke rol. De melodie, die hier soms gedeeltelijk of volledig verschilt van deze uit het vorige filmdeel, geeft al verwijzingen naar het verloop van het verhaal. In het geval van *Spider-Man* wordt het muzikale thema van de schurken geïntroduceerd, bij *ASITD* geeft de wijziging het nieuwe hoofdpersonage weer. In de vijf Bondfilms wordt de muziek begeleid door een liedjestekst. Waar de evolutie van rock naar klassiek de evolutie naar een serieuzere, door het leven getekende Bond duidelijk maakt, zorgen de gezongen woorden ook voor een beter begrip van het hoofdpersonage. De eerste twee filmsongs gaan namelijk over het leven van een spion, maar vanaf *Skyfall* komt de focus meer te liggen op de emoties van Bond. Zijn gevoelens worden duidelijk voor de kijker, aangezien steeds vanuit de ik-vorm wordt gesproken. Enkel de tweede film, *Quantum Of Solace*, is hier een uitzondering op. De nummers geven zo dus al de toon van het verhaal weer.

Begingenerieken hoeven niet noodzakelijk aan het begin van een film te worden geplaatst. In de sample kwamen er verschillende voorbeelden aan bod, waarbij de **credits na een openingsscène** werden vertoond. Soms duurde deze proloog slechts ruim een minuut, zoals bij *The Pink Panther*, in andere gevallen duurde deze meer dan twintig minuten, zoals in *NTTD*. Er bestaat dus geen eenduidige strategie over de locatie van de openingstitels. *Spider-Man* is de enige filmreeks die nooit een inleiding

laat zien. Deze franchise steunt dus volledig op de titelsequentie om de kijker in de diegesis van het verhaal te brengen.

Tot slot brengen **kleuren** doorgaans een belangrijke boodschap over. Deze hoeft niet noodzakelijk over de plot van het verhaal te gaan, maar kan de kijker wel in een bepaalde sfeer brengen. Zo wijst de dominante roze kleur in delen 1 en 3 van *The Pink Panther* op de rol van de gelijknamige diamant in het verhaal. Bij de Bondfilms wijzen de kleuren dan weer meer op de evolutie van het personage. De steeds donkerdere tinten wijzen op een doorleefdere Bond, die in *NTTD* toch nog betere momenten meemaakt. Dit verklaart ook de aanwezigheid van ietwat fellere kleuren in deze laatste generiek. De evolutie van harde spion naar familieman wordt symbolisch voorgesteld, maar dat weet de kijker nog niet. Ook bij de andere franchises kunnen kleuren een rol spelen. Zo wordt verwezen naar de kleuren van het hoofdpersonage of van de antagonist bij *Spider-Man* of worden symbolische kleuren gebruikt bij de sequels van *Psycho*. Kleur wordt dus niet enkel als decoratief element gebruikt, al is dit ook wel mogelijk. Dit is het geval bij enkele films uit *The Pink Panther*-reeks. Hier kon immers geen betekenis aan de kleuren gekoppeld worden.

Begingenerieken gebruiken dus verschillende terugkerende strategieën om de kijker in de diegesis van het verhaal te brengen. Ze doen dit vaak op een subtiele manier, die niet bewust wordt opgemerkt door de filmkijker. De ontwikkelaars van deze sequentie spelen dus onbewust op de gemoedstoestand van de toeschouwer in en introduceren soms al enkele personages, zoals reeds gesteld door Gray (2010, pp. 73–74) en Haskin (1996, pp. 12–13). Filmonderzoek en de voorspellingen van de box office focussen echter vaak op andere medewerkers. Ter illustratie; een onderzoek uit 2018 hield rekening met acteurs, regisseurs en componisten om de successen van een prent te voorspellen (Meenakshi et al., 2018, p. 1). Componisten spelen uiteraard een belangrijke rol voor het non-diegetisch geluid van de titelsequentie. Echter wordt er nooit iets verteld over de creditontwikkelaar, waardoor hun belang steeds vaker afneemt. Dit resulteert soms zelfs in het volledig verdwijnen van dit filmdeel (Buhler, 2017, p. 6). Toch toont dit onderzoek aan dat de titelsequentie een belangrijke rol kan spelen voor de perceptie van de kijker. Elke ontwerper, van Saul Bass tot Kyle Cooper, verdient dus de nodige erkenning. Zij brengen de toeschouwer immers binnen in het verhaal, soms zelfs voordat het werk van de acteurs of regisseur aan bod komt. Dit is o.a. het geval bij de drie films van *Spider-Man*, waarbij weliswaar de naam van designer Kyle Cooper ironisch genoeg slechts in de aftiteling van de generiek wordt vermeld.

Hoewel er opvallende gelijkenissen tussen de franchises terug te vinden zijn, is het wel duidelijk dat elke ontwikkelaar een eigen stempel op de credits kan drukken. Dit handelsmerk

kan verschillende vormen aannemen en kan ook voortvloeien uit de voorgeschiedenis van de desbetreffende ontwerper. De openingstitels van Bond worden gekenmerkt door het gebruik van popliedjes als belangrijkste non-diegetisch geluid. Vier begingenerieken uit de 007-sample werden ontwikkeld door Daniel Kleinman, die voordien al ervaring had als ontwerper van muziekvideo's (Horak, 2020, p. 261). Hij weet duidelijk hoe beeld en geluid aan elkaar te koppelen; een element dat telkens terugkeert in de Bondserie. Kyle Cooper, de ontwikkelaar van de credits voor *Spider-Man*, werd voornamelijk bekend na de release van *Se7en* (Braha & Byrne, 2011, p. 57). Voor deze film ontwierp hij een titelsequentie die een duidelijke sfeer schept voor het verhaal, maar nog geen elementen van de plot onthult. De betekenis wordt pas duidelijk na het bekijken van de film; een strategie die klaarblijkelijk ook werd toegepast bij de films over *Spider-Man*. Cooper heeft hier duidelijk de mosterd gehaald bij Saul Bass, de ontwerper van de credits voor de eerste *Psycho*. Deze sleutelfiguur was reeds actief als grafisch ontwerper, voordat hij aan de slag ging met begingenerieken (Braha & Byrne, 2011, p. 49). Hij staat erom gekend veelvuldig gebruik te maken van animatie en beelden, die al verwijzingen naar de plot en sleutelmomenten van de film weergeven (Braha & Byrne, 2011, p. 49; Stanitzek, 2009, p. 54). Dit was ook het geval bij *Psycho*, waarbij de horizontale en verticale lijnen duidelijk een verwijzing zijn naar de gespleten persoonlijkheid van Norman (Spoto, 1992). De kijker krijgt de afloop al voorgeschoteld, maar beseft dit nog niet. De gelijkenis tussen Cooper en Bass is dus erg opvallend! DePatie en Freleng, die de grondleggers waren voor de credits van de *Pink Panther*-films, passen duidelijk een andere strategie toe. Zij waren geen nieuwkomers binnen het animatiegenre tijdens de productie van Edwards' klassieker. Freleng was o.a. de bedenker van Porky, een personage uit *Looney Toons* (Lawson & Persons, 2004, pp. 45, 49). Het duo wordt bovendien in één adem genoemd met andere succesvolle studio's, zoals Hanna-Barbera (Lawson & Persons, 2004, p. xxii). DePatie en Freleng hadden duidelijk kennis van cartoons en verweefden dit met de generiek van *The Pink Panther*. Deze film zorgde onmiddellijk voor hun meest gekende openingstitel, die bovendien zou leiden tot het ontstaan van een eigen animatiereeks over de roze panter (Stanitzek, 2009, p. 51). De rol van het tweetal binnen het domein van titelsequenties wordt dan ook vaak vereenzelvigd met *The Pink Panther*.

Niet enkel de cast of regisseur bepaalt de identiteit van een film. Ook de creditontwerper speelt hier een belangrijke rol in. Dit onderzoek kan een startpunt zijn om deze medewerkers meer aanzien te geven en hun werk nog nauwgezetter te onderzoeken.

5. De aftiteling – conclusie

In dit laatste onderdeel van deze masterproef worden alle elementen uit de voorgaande delen in beschouwing genomen, zodoende een gefundeerd antwoord te kunnen geven op de hoofdvraag en verscheidene deelvragen van dit onderzoek. Ook wordt gekeken naar mogelijke onvolledigheden van dit onderzoek, zodoende een aanzet te kunnen geven tot verdere studies rond dit onderwerp.

5.1. Specifieke conclusies – deelvragen beantwoord

Alvorens de algemene conclusies van deze masterproef toe te lichten, worden eerst de antwoorden op elk van de deelvragen toegelicht. Deze drie vragen vormden de basis van dit onderzoek en voorzagen een soort stappenplan om tot een gefundeerd antwoord op de hoofdvraag te komen. De gedetailleerde beschrijvingen zijn terug te vinden in deel 4 van deze thesis, alsook in de verschillende bijlagen.

De eerste deelvraag legt de nadruk op de middelen die in een begingeneriek worden ingezet om de sfeer van een welbepaalde film op te roepen. Reeds in de geraadpleegde literatuur werden enkele methoden toegelicht. Uit de *Harry Potter*reeks blijkt immers dat filmmuziek en het studiologo belangrijk kunnen zijn bij het weergeven van verbondenheid en verschillen, aangezien deze bijvoorbeeld de algehele stijl van het verhaal kunnen toelichten (Buhler, 2017, pp. 12–13; Webster, 2012). Muziek kan helpen bij de narratie en het inspelen op emoties (Neumeyer & Buhler, 2009, p. 42). Eveneens kan de soundtrack ook het vertoonde beeld versterken, zo stelt Horak (2014, p. 103) i.f.v. *Psycho* (1960). Deze taferelen krijgen bovendien vaak extra betekenis d.m.v. de gehanteerde kleuren (Cowan, 2015, p. 2; Price, 2006, p. 2). Gelijkaardige bevindingen kwamen ook naar voren doorheen dit onderzoek. Zo werd duidelijk dat de **combinatie van beeld en muziek** in de titelsequentie van de Bondfilms de karakterontwikkeling van het hoofdpersonage weerspiegelde. De spion geraakt meer getekend door het leven, waardoor o.a. het **kleurgebruik** van de generieken steeds donkerder wordt. Ook bij andere franchises uit de steekproef speelden deze drie elementen een aanzienlijke rol. Voornamelijk de vertoonde beelden zijn van groot belang. Deze bevatten bij elk van de films namelijk verwijzingen naar de narratie. Soms worden louter **visuele referenties** naar de film vertoond, zoals **gebouwen** (~*Bond*) en **humoristische sequenties** (~*The Pink Panther*), maar sporadisch wordt ook al (een deel van) de **plot** toegelicht. Dit gebeurt voornamelijk via **symboliek**. De weergave van plotdelen en cruciale momenten uit een film m.b.v. beeld werd reeds opgemerkt door Bordwell en Thompson (2013, p. 95). Indien er binnen een franchise gebruik wordt gemaakt van een hoofdmelodie, wordt voornamelijk betekenis gegeven via **muzikale afwijkingen t.o.v. het vorige deel**. Soms kan de soundtrack echter ook volledig verschillen. Hierbij kan dan de **wijzigende instrumentale bezetting** een

belangrijke rol spelen. De betekenisgeving via het studiologo kwam echter niet aan bod in de sample van dit onderzoek.

De twee volgende deelvragen worden in deze conclusie als tezamen beschouwd, zodoende de gelijkenissen en verschillen te benoemen en deze vervolgens onmiddellijk te verklaren. In de geraadpleegde literatuur werd al meermaals benadrukt dat franchises spelen met zowel herhaling als afwijking. Zo stelde Buhler (2017, p. 17) dat in de *The Matrix*-filmserie de muziek werd aangepast aan de gemoedsstemming van het hoofdpersonage. Ook bij *Harry Potter* is een gelijkaardige strategie aangewend, waarbij het leidmotief in bepaalde mate verandert doorheen de filmserie (Webster, 2012). Muziek kan dus, door eventuele gelijkenissen en verschillen, refereren naar het verhaal en emoties oproepen (Neumeyer & Buhler, 2009, p. 42). Doorheen dit onderzoek werden deze strategieën eveneens opgemerkt binnen de steekproef. Voornamelijk de verschillen doorheen de verscheidene openingstitels van franchises zijn belangrijke middelen voor betekenisoverdracht. Dit werd vooral duidelijk door de gehanteerde muziek bij de openingstitels van *Spider-Man*, *The Pink Panther* en *James Bond*. Veeleer **lichte wijzigingen in een hoofdmelodie**, waarbij de soundtrack van een vorige film nog te horen is, wijzen vaak op de **introductie van een nieuw personage** of een antagonist (~*Spider-Man*-trilogie). Ook kunnen louter de **verschenen credits hierdoor ondersteund** worden, zoals bij *The Pink Panther*-serie doorgaans het geval is. Soms kan een melodie echter **volledig verschillen** met deze uit een vorig deel. Dit kan duiden op een belangrijke **wijziging in de cast**, zoals bij *ASITD*, maar ook op de **veranderende gemoedstoestand** van het hoofdpersonage, zoals alle Bondfilms aantonen. De strategie, opgemerkt door Buhler (2017, p. 17) kwam dus zeker terug in dit onderzoek. Naast verschillen kunnen er ook muzikale **gelijkenissen** teruggevonden worden. Het eerste en vierde deel uit de *Psycho*-reeks starten namelijk met dezelfde melodie, een verwijzing naar de terugkeer van de oorspronkelijke scenarioschrijver en de hieruit resulterende **verbondenheid** tussen de films (Biodrowski, 2008). Ook visueel worden gelijkaardige strategieën gehanteerd. Een **veranderend kleurenpalet** kan wijzen op de persoonlijke **ontwikkeling van het hoofdpersonage**. Wanneer kleuren echter **hetzelfde** blijven kan dit wijzen op de **gelijkenissen in de verhaallijnen**, zoals delen 1 en 3 van *The Pink Panther* aantonen. Een bepaalde herkenbaarheid is belangrijk om de franchise als dusdanig te herkennen; o.a. de gunbarrel bij *Bond*, de roze panter bij *The Pink Panther*, de spinnenwebben bij *Spider-Man* en de rode letters vanaf de tweede *Psycho* maken dat de kijker onmiddellijk weet welke franchise deze bekijkt. Het samenspel tussen wijzigen en herhalen is dus enorm belangrijk om de voortzetting van eenzelfde verhaal duidelijk te maken. Opvallend is echter wel dat verschillen met andere delen ook kunnen wijzen op een nieuwe ontwikkelaar van de titelsequentie. Zo

gebruikten DePatie-Freleng en Williams een andere soort humor in hun begingenerieken voor *The Pink Panther*-serie. Dit is echter niet noodzakelijk altijd zo.

5.2. Algemene conclusie – terugkoppeling hoofdvraag

Nu de inzichten op elk van de deelvragen werden geformuleerd, kan de algemene conclusie worden opgesteld. Op deze manier kan eenduidig worden vastgesteld welke rol de begingeneriek speelt bij de verschillende delen van een franchise. Algemeen wordt in wetenschappelijke literatuur aangenomen dat de credits de toeschouwer kunnen helpen om makkelijker in het verhaal te duiken (Stanitzek, 2009, p. 57). Dit bleek ook uit de resultaten van dit onderzoek. Elke begingeneriek tracht op een eigen, soms verschillende manier de kijker voor te bereiden op wat komen gaat. Saul Bass stelde dan ook dat openingstitels als een tool voor sfeerschepping kunnen worden beschouwd (Haskin, 1996, pp. 12–13). Ook bij de films uit de sample werd getracht de kijker in een juiste emotionele toestand te brengen. Hierbij toont de creditontwikkelaar o.a. **elementen uit de eigenlijke film en gebruikt hij voornamelijk muziek en kleur**, wat ervoor moet zorgen dat de plot, (nieuwe) personages en karakterontwikkelingen en de evolutie van de verhaallijn al deels worden voorgesteld. Dit betekent echter niet dat het verrassingseffect van de eigenlijke film volledig wordt teniet gedaan. In bepaalde gevallen wordt de kijker zelfs misleid door de combinatie van elementen uit de credits. De melodie uit de *Psycho*-begingeneriek wordt doorheen de film immers geassocieerd met Marion i.p.v. Norman, waardoor verkeerd kan geconcludeerd worden dat zij het titelpersonage is.

De toeschouwer krijgt via de openingstitels al een idee over de stijl van het verhaal en beseft dat het verhaal uit een vorig deel wordt verder gezet. De boodschap over continuering kan worden versterkt door het tonen van beelden uit vorige hoofdstukken uit de reeks, zoals bij de films van *Spider-Man* en *James Bond* het geval was. De ontwerper van de begingeneriek moet de aandacht van de kijker dus vastgrijpen, voordat het werk van de acteurs en regisseur überhaupt in beeld komt. Dit bewijst dan ook dat deze rol zeker niet valt te onderschatten en dat hun werk de nodige erkenning verdient van filmwereld en -publiek. Via publieke evenementen kan de film- en bioscoopsector de kijker in contact brengen met het werk van deze ontwerpers, zodat deze algemene herkenbaarheid krijgen. Maatschappelijke tendensen leiden vaak tot nieuw wetenschappelijk onderzoek en zodoende is de cirkel rond.

Toch betekent dit alles niet dat de titelsequentie steeds en individueel fungeert als de eerste indruk tot een film. Deze rol varieert immers naargelang de aanwezigheid van een proloog. Een inleiding van ruim 20 minuten, zoals bij Bondfilm *NTTD*, zorgt er namelijk voor dat de openingstitels geen echte introductie meer tot de fictieve wereld zijn. Ze blikken dan veeleer vooruit op wat in het vervolg van de film nog aan bod zal komen, nadat de kijker reeds bepaalde

handelingen van de acteurs in beeld zag. Het is dan ook niet onbegrijpelijk dat sommige franchises, zoals *The Lord Of The Rings*, de begingeneriek volledig achterwege laten en de proloog als introducerend alternatief gebruiken (Neumeyer & Buhler, 2009, p. 50). Het verhaal kan op deze manier ononderbroken doorlopen.

5.3. Kritische terugblik – beperkingen onderzoek

Net zoals bij elk werk van wetenschappelijke aard kunnen er ook voor dit onderzoek enkele kritische bedenkingen geformuleerd worden. Dit biedt de mogelijkheid om met eventuele gebreken rekening te houden in verder onderzoek. De films uit de steekproef werden i.f.v. deze masterproef allemaal op dvd aangekocht en vervolgens bekeken op een computerscherm van 15,6 inch. Dit scherm is vele malen kleiner dan dat van een filmzaal, waarvoor elke prent aanvankelijk bedoeld werd. Enkel *Psycho IV: The Beginning* werd doelbewust gemaakt voor het kleinere televisiescherm (Burke, 2020). Bovendien zorgt een bioscoopbezoek voor een andere beleving van de film. Hierdoor wordt het zeker niet onmogelijk geacht dat sommige zaken op een andere manier werden geïnterpreteerd, net omwille van de verschillende kijkervaringen.

De 17 films uit de steekproef dekten een periode van 1960 t.e.m. 2021, zodoende niet enkel films uit een bepaalde periode te bestuderen. Weliswaar dient te worden vermeld dat er steeds doelbewust werd gekozen voor films met een begingeneriek. Indien deze sequentie niet aanwezig was, werd de prent niet geschikt geacht voor dit onderzoek. Uiteraard mag niet worden vergeten dat er in de afgelopen 61 jaar ook films zonder openingstitels werden uitgebracht. Dit onderzoek is dus geen volledige representatie van de bestudeerde periode.

5.4. Aanzet tot verder onderzoek

Rekening houdend met bovenstaande beperkingen kan ook een aanzet gegeven worden tot verdere studies. In bovenstaand onderdeel over de algemene conclusie werd reeds aangehaald dat prologen steeds vaker voorkomen bij film en bovendien soms de begingeneriek volledig vervangen (Neumeyer & Buhler, 2009, p. 50). Het kan zeker van enig nut zijn om deze evolutie diepgaander te bestuderen en zo deze tendens beter te leren begrijpen. Waarom verdwijnt de begingeneriek en kan een proloog deze taak volledig overnemen?

Tijdens de macro-analyse van de sample werd duidelijk dat elke ontwikkelaar van begingenerieken een eigen identiteit heeft en deze verwerkt in zijn projecten. Eenzelfde soort onderzoek, waarbij de franchises worden vervangen door creditontwerpers is zeker ook een interessante piste. Op deze manier kan het aanzien van deze medewerkers bij een productie verder vergroot worden en kan bovendien ook worden ontdekt of hun identiteit en/of stijl

doorheen de jaren enkele veranderingen doormaakte. Bovendien wordt op deze manier ook afgestapt van de bestaande formules binnen één franchise.

Tot slot biedt het opgestelde framework ook de kans om de openingstitels van films uit andere regio's te bestuderen. Zo kan worden onderzocht of anderstalige, niet-Westerse franchises gelijkaardige methoden hanteren of niet. Ruangnapakul en Hamid (2017) stelden al dat bepaalde kleuren in verschillende culturen een andere betekenis kunnen hebben. Mogelijks zien begingenerieken er hier dan ook helemaal anders uit, waardoor nieuwe inzichten en technieken kunnen worden opgemerkt binnen de filmstudies. De vergelijking tussen Hollywood en andere filmindustrieën kan hieruit eveneens opgebouwd worden.

5.5. Eindbeschouwing – post-credits-sequence

Franchises en blockbusters zijn gekende termen en fenomenen in het hedendaagse cinemalandschap. Toch werd er nog nooit een onderzoek gedaan naar de openingstitels die bij zulke filmseries worden gebruikt. Het doel van deze thesis was dan ook om de rol van begingenerieken i.f.v. een volledige vertelling beter te begrijpen en vervolgens hun narratieve rol te ontleden. Hiervoor werden titelsequenties van vier verschillende franchises via een multimodaal framework geanalyseerd.

Uit de resultaten blijkt wel degelijk dat credits een aanzienlijke rol vervullen binnen de vertelling van een filmreeks. De kijker wordt voorbereid op wat zal komen en krijgt toegang tot de filmische wereld. De evolutie van de narratie wordt reeds bij de opening duidelijk door een samenspel van beeld, geluid, kleuren... Toch kan de ontwikkelaar van dit filmdeel er ook voor kiezen de kijker te misleiden, zodoende het verrassingseffect te bewaren. Deze grafische artiesten spelen meesterlijk met de emoties en verwachtingen van de filmkijker. De erkenning van hun functie was dan ook één van de hoofddoelen van dit onderzoek, in de hoop dat dit respect ook in de maatschappij mag verspreid worden. De organisatie van (interactieve) tentoonstellingen rond begingenerieken kan een eerste aanzet zijn, zodoende het bredere publiek met de kracht van dit filmdeel te laten kennismaken. Film evolueert, zo dient ook filmonderzoek een nieuwe fase in te gaan. Een fase waarin titelsequenties zegevierden. Moge deze masterproef een eerste stap in de nieuwe richting zijn.

6. Bronnenlijst

6.1. Films

- Campbell, M. (Regisseur). (2006). *Casino Royale* [Film; 2-Disc Collector's Edition DVD 2007]. Eon Productions Ltd.
- Edwards, B. (Regisseur). (1964a). *A Shot In The Dark* [Film; The Pink Panther Film Collection DVD 2020]. The Mirisch Corporation; Geoffrey Productions.
- Edwards, B. (Regisseur). (1964b). *The Pink Panther* [Film; The Pink Panther Film Collection DVD 2020]. Mirisch—G-E Productions.
- Edwards, B. (Regisseur). (1975). *The Return Of The Pink Panther* [Film; DVD 2006]. Jewel Productions, Ltd.; Pimlico Films Ltd.
- Edwards, B. (Regisseur). (1976). *The Pink Panther Strikes Again* [Film; The Pink Panther Film Collection DVD 2020]. Amjo Productions Limited.
- Edwards, B. (Regisseur). (1978). *Revenge Of The Pink Panther* [Film; The Pink Panther Film Collection DVD 2020]. Jewel Productions Limited.
- Forster, M. (Regisseur). (2008). *Quantum Of Solace* [Film; DVD 2020]. Eon Productions Ltd.
- Franklin, R. (Regisseur). (1983). *Psycho II* [Film ; Psycho Collection DVD-box 2007]. Universal Pictures; Oak Industries.
- Fukunaga, C. J. (Regisseur). (2021). *No Time To Die* [Film; 2-Disc Collector's Edition DVD 2022]. B25 Ltd., Albert R. Broccoli's Eon Productions.
- Garris, M. (Regisseur). (1990). *Psycho IV : The Beginning* [Film; Psycho Collection DVD-box 2007]. Smart Money Productions Inc.; Universal Television.
- Hitchcock, A. (Regisseur). (1960). *Psycho* [Film; 2-disc Special Edition DVD 2011]. Shamley Productions, Inc.
- Mendes, S. (Regisseur). (2012). *Skyfall* [Film; DVD 2020]. B23 Ltd., Albert R. Broccoli's Eon Productions.
- Mendes, S. (Regisseur). (2015). *Spectre* [Film; DVD 2020]. Eon Productions, Danjaq, LLC.
- Perkins, A. (Regisseur). (1986). *Psycho III* [Film ; Psycho Collection DVD-box 2007]. Universal Pictures.

- Raimi, S. (Regisseur). (2002). *Spider-Man* [Film; 8 Movie Collection DVD 2019]. Columbia Pictures.
- Raimi, S. (Regisseur). (2004). *Spider-Man 2* [Film; 8 Movie Collection DVD 2019]. Columbia Pictures; Marvel Enterprises.
- Raimi, S. (Regisseur). (2007). *Spider-Man 3* [Film; 8 Movie Collection DVD 2019]. Columbia Pictures.

6.2. Literatuur

- Balfour Paul, J. (2020). Indigo and Blue: A Marriage Made in Heaven. *The Textile Museum Journal*, 47(1), 160–185. <https://doi.org/10.7560/TMJ4709>
- Barnett, B. (2016). New Media, New Stories? Mothers Use Social Media. In *Motherhood in the media: Infanticide, journalism, and the digital age* (1ste dr., pp. 165–208). Routledge.
- Barsam, R. M., & Monahan, D. (2019). *Looking at movies: An introduction to film* (6de dr.). W. W. Norton & Company.
- Barthes, R. (1977). *Image—Music—Text* (S. Heath, Red. & Vert.; 13de dr.). Fontana Press.
- Bednarek, M. (2015). Corpus-Assisted Multimodal Discourse Analysis of Television and Film Narratives. In P. Baker & T. McEnery (Red.), *Corpora and discourse studies: Integrating discourse and corpora* (1ste dr., pp. 63–87). Palgrave Macmillan.
- Betancourt, M. (2018). Introduction. In *Title sequences as paratexts: Narrative anticipation and recapitulation* (1ste dr., pp. 1–28). Routledge.
- Billanti, D., & R.C. (1982). The Names Behind The Titles [Introduction]. *Film Comment*, 18(3), 60–61.
- Biodrowski, S. (2008, 16 september). Interview: Psycho Screenwriter Joseph Stefano. *Cinefantastique*. Geraadpleegd op 21 maart 2022, van <http://blog.cinefantastiqueonline.com/wordpress/interview-psycho-screenwriter-joseph-stefano/>

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). A Closer Look—Creative Decisions: When the Lights Go Down, the Narration Starts. In *Film art: An introduction* (10de dr., pp. 94–95). McGraw-Hill Education.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction* (11de dr.). McGraw-Hill Education.
- Braha, Y., & Byrne, B. (2011). A Brief History of Title Sequences. In *Creative motion graphic titling for film, video, and the web* (1ste dr., pp. 45–72). Focal Press.
- Brasch, I., & Brinker, F. (2021). Opening gambits: Cross-media self-reflexivity and audience engagement in serial cinema, 1936–2008. In A. Hudelet & A. Crémieux (Red.), *Exploring Seriality on Screen* (1ste dr., pp. 19–36). Routledge.
- Brown, R. S. (2004). Herrmann, Hitchcock, and the Music of the Irrational. In R. P. Kolker (Red.), *Alfred Hitchcock's psycho: A casebook* (pp. 102–117). Oxford University Press.
- Buhler, J. (2017). Branding the Franchise: Music, Opening Credits, and the (Corporate) Myth of Origin. In S. C. Meyer (Red.), *Music in epic film: Listening to spectacle* (1ste dr.). Routledge.
- Burke, J. (2020, 25 november). 'Psycho IV: The Beginning' (1990): Retro Review. PopHorror. Geraadpleegd op 21 februari 2022, van <https://www.pophorror.com/psycho-iv-the-beginning-1990-retro-review/>
- Burlingame, J. (2012). 23. “. . . The coldest blood runs through my veins. . .” Casino Royale (2006). In *The music of James Bond* (1ste dr., pp. 236–245). Oxford University Press.
- Caps, J. (2012). Blake Edwards and the High Times. In *Henry Mancini: Reinventing film music* (1ste dr., pp. 62–84). University of Illinois Press.
- Carr, N., & Robinson, G. (2021). A legitimate business? Representations of privatised probation in England and Wales. *Crime, Media, Culture: An International Journal*, 17(2), 235–254. <https://doi.org/10.1177/1741659020903771>
- Codrington, A. (2003). Complete Projects. In *Kyle Cooper* (1ste dr., pp. 110–111). Laurence King Publishing.

- Cowan, P. (2015). The democracy of colour. *Journal of Media Practice*, 16(2), 139–154.
<https://doi.org/10.1080/14682753.2015.1041806>
- Cox, K. (2014). Becoming James Bond: Daniel Craig, rebirth, and refashioning masculinity in *Casino Royale* (2006). *Journal of Gender Studies*, 23(2), 184–196.
<https://doi.org/10.1080/09589236.2013.783462>
- Demtschyna, M. (1999, 2 december). *PAL's 4% SpeedUp*. Michael D's DVD Video Info Page. Geraadpleegd op 21 februari 2022, van
<http://www.michaeldvd.com.au/articles/palspeedup/palspeedup.asp>
- Detenber, B. H., & Lang, A. (2011). The influence of form and presentation attributes of media on emotion. In K. Döveling, C. von Scheve, & E. A. Konijn (Red.), *The Routledge handbook of emotions and mass media* (1ste dr., pp. 275–293). Routledge.
- Dodds, K., & Funnell, L. (2018). From *Casino Royale* to *Spectre*: Daniel Craig's James Bond. *Journal of Popular Film and Television*, 46(1), 2–10.
<https://doi.org/10.1080/01956051.2018.1423204>
- Drate, S., Robbins, D., & Salavetz, J. (2006). *Motion by design*. (1ste dr.). Laurence King Publishing.
- Dubois, D. (2018). The Bond identity: Dismantling a franchise in *Quantum of Solace*. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 11(2), 141–152.
https://doi.org/10.1386/jafp.11.2.141_1
- Eder, J. (2010). Understanding characters. *Projections*, 4(1), 16–40.
<https://doi.org/10.3167/proj.2010.040103>
- Eisenstein, S. (1977). Trough Theater To Cinema. In J. Leyda (Red. & Vert.), *Film form: Essays in film theory* (pp. 3–17). Harcourt, Brace & World.
- Fenimore, R. J. (2010). Voices That Lie Within: The Heard and Unheard in *Psycho*. In N. Lerner (Red.), *Music in the horror film: Listening to fear* (1ste dr., pp. 80–97). Routledge.

- Filson, D., & Havlicek, J. H. (2018). The performance of global film franchises: Installment effects and extension decisions. *Journal of Cultural Economics*, 42(3), 447–467. <https://doi.org/10.1007/s10824-018-9316-6>
- Funnell, L. (2018). Reworking the Bond Girl Concept in the Craig Era. *Journal of Popular Film and Television*, 46(1), 11–21. <https://doi.org/10.1080/01956051.2018.1423205>
- Gardies, A. (2006). Am Anfang war der Vorspann. In A. Böhnke, R. Hüser, & G. Stanitzek (Red.), *Das Buch zum Vorspann—"The title is a shot"* (pp. 21–33). Verlag Vorwerk 8.
- Genette, G. (1991). Introduction to the Paratext (M. Maclean, Vert.). *New Literary History*, 22(2), 261–272. <https://doi.org/10.2307/469037>
- Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of interpretation* (J. E. Lewin, Vert.). Cambridge University Press.
- Gibbs, J. (2002). The elements of mise-en-scène. In *Mise-en-scène: Film style and interpretation* (1ste dr., pp. 5–26). Wallflower Press.
- Grainge, P. (2008). *Brand Hollywood: Selling entertainment in a global media age* (1ste dr.). Routledge.
- Gray, J. (2010). Coming Soon! - Hype, Intros, and Textual Beginnings. In *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts* (pp. 47–79). New York University Press.
- Gruner, O. (2020). No shot in the dark: Developing The Pink Panther Franchise. In P. Krämer, G. Needham, Y. Tzioumakis, & T. Balio (Red.), *United Artists* (1ste dr.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429058332>
- Hadida, A. L., Lampel, J., Walls, W. D., & Joshi, A. (2021). Hollywood studio filmmaking in the age of Netflix: A tale of two institutional logics. *Journal of Cultural Economics*, 45(2), 213–238. <https://doi.org/10.1007/s10824-020-09379-z>
- Hall, P. (2000). Opening Ceremonies: Typography and the Movies 1955-1969. In M. Lamster (Red.), *Architecture and film* (1ste dr., pp. 129–140). Princeton Architectural Press.
- Haskin, P. (1996). 'Saul, Can You Make Me a Title?': Interview with Saul Bass. *Film Quarterly*, 50(1), 10–17. <https://doi.org/10.2307/1213323>

- Haworth, C. (2015). Chapter 16: Pussy Galore—Women and Music in Goldfinger. In L. Funnell (Red.), *For his eyes only: The women of James Bond* (pp. 157–166). Wallflower Press.
- Hediger, V. (2006). Now, in a World Where: Trailer, Vorspann und das Ereignis des Films. In A. Böhnke, R. Hüser, & G. Stanitzek (Red.), *Das Buch zum Vorspann—"The title is a shot"* (1ste dr., pp. 102–122). Verlag Vorwerk 8.
- Hesmondhalgh, D. (2019). Change and Continuity, Power and Creativity. In *The cultural industries* (4de dr., pp. 3–26). SAGE Publications.
- Horak, J.-C. (2014). *Saul Bass: Anatomy of film design*. University Press of Kentucky.
- Horak, J.-C. (2020). 12. Branding 007: Title Sequences in the James Bond Films. In J. Verheul (Red.), *The Cultural Life of James Bond: Specters of 007* (pp. 249–268). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1850j bk>
- Isenberg, N. W. (2017). Chapter 7: A Beautiful Friendship. In *We'll always have Casablanca: The life, legend, and afterlife of Hollywood's most beloved movie*. W. W. Norton & Company. Geraadpleegd op 4 april 2022, van <https://vdoc.pub/download/well-always-have-casablanca-the-life-legend-and-afterlife-of-hollywoods-most-beloved-movie-u8jmk6k8ms00>
- Izod, J. (1988). Conglomerates and Diversification, 1965-86. In *Hollywood and the Box Office, 1895–1986* (1ste dr., pp. 171–198). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-19324-0>
- Jaramillo, D. L. (2002). The Family Racket: AOL Time Warner, HBO, The Sopranos, and the Construction of a Quality Brand. *Journal of Communication Inquiry*, 26(1), 59–75. <https://doi.org/10.1177/0196859902026001005>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). Designing for Spreadability. In *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture* (pp. 195–228). New York University Press.

- Johnson, M. A., & Carneiro, L. (2014). Communicating visual identities on ethnic museum websites. *Visual Communication*, 13(3), 357–372.
<https://doi.org/10.1177/1470357214530066>
- Johnson, M. A., & Pettitway, K. M. (2017). Visual Expressions of Black Identity: African American and African Museum Websites: Visual Expressions of Black Identity. *Journal of Communication*, 67(3), 350–377. <https://doi.org/10.1111/jcom.12298>
- Kapsis, R. E. (1992). *Hitchcock: The making of a reputation*. University of Chicago Press.
- Keating, P. (2008). Cinematography. In W. Donsbach (Red.), *The International Encyclopedia of Communication*. John Wiley & Sons, Ltd.
<https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecc024>
- Kerins, M. (2011). Appendix A: Timeline of Common Sound Exhibition Formats. In *Beyond Dolby (stereo): Cinema in the digital sound age* (pp. 329–330). Indiana University Press.
- King, G. (2002). New Hollywood, Version II: Blockbusters and Corporate Hollywood. In *New Hollywood cinema: An introduction* (pp. 49–84). I.B. Tauris.
- Klecker, C. (2015). The other kind of film frames: A research report on paratexts in film. *Word & Image*, 31(4), 402–413. <https://doi.org/10.1080/02666286.2015.1053035>
- Koh, W. (2009). Everything old is good again: Myth and nostalgia in Spider-Man. *Continuum*, 23(5), 735–747. <https://doi.org/10.1080/10304310903154651>
- Kolker, R. (Red.). (2004). The Building of a Reputation. In *Alfred Hitchcock's psycho: A casebook* (pp. 61–99). Oxford University Press.
- Kyle Cooper. (z.d.). Watch the Titles. Geraadpleegd 18 december 2021, van <https://www.watchthetitles.com/designer/kyle-cooper/>
- Lambrecht, P. (2022, 17 maart). Amazon rondt overname MGM af voor 8,5 miljard dollar. *De Tijd*. Geraadpleegd op 14 april 2022, van <https://www.tijd.be/ondernemen/technologie/amazon-rondt-overname-mgm-af-voor-8-5-miljard-dollar/10374362.html>

- Lawson, T., & Persons, A. (2004). *The magic behind the voices: A who's who of cartoon voice actors* (1ste dr.). University Press of Mississippi.
- Mancini, H., & Lees, G. (2001). 13. The Pink Panther. In *Did they mention the music?* (1ste dr., pp. 137–149). Cooper Square Press.
- Martin, A. (2014). A Term That Means Everything, and Nothing Very Specific. In *Mise en Scène and Film Style: From Classical Hollywood to New Media Art* (1ste dr., pp. 1–20). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137269959>
- Meenakshi, K., Maragatham, G., Agarwal, N., & Ghosh, I. (2018). A Data mining Technique for Analyzing and Predicting the success of Movie. *Journal of Physics: Conference Series*, 1000, 012100. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1000/1/012100>
- Metz, C. (1991). Some Points in the Semiotics of the Cinema. In M. Taylor (Vert.), *Film language: A semiotics of the cinema* (pp. 92–107). University of Chicago Press.
- Monaco, J. (2009). Chapter 3—The Language Of Film: Signs And Syntax. In *How to read a film: Movies, media, and beyond: Art, technology, language, history, theory* (4de dr.). Oxford University Press.
- Murray, S. (2002). Harry Potter, Inc.: Content Recycling for Corporate Synergy. *M/C Journal*, 5(4). <https://doi.org/10.5204/mcj.1971>
- Neumeyer, D., & Buhler, J. (2009). The Soundtrack: Music in the Evolving Soundtrack. In G. Harper (Red.), *Sound and music in film and visual media: An overview* (1ste dr., pp. 42–57). Bloomsbury Academic.
- Odin, R. (2006). Der Eintritt des Zuschauers in die Fiktion. In A. Böhnke, R. Hüser, & G. Stanitzek (Red.), *Das Buch zum Vorspann—"The title is a shot"* (1ste dr., pp. 34–41). Verlag Vorwerk 8.
- Patton, B. (2015). M, 007, and the Challenge of Female Authority in the Bond Franchise. In L. Funnell (Red.), *For His Eyes Only* (pp. 246–254). Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/funn17614-029>

- Pauwels, L. (2012). A Multimodal Framework for Analyzing Websites as Cultural Expressions. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 17(3), 247–265. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2012.01572.x>
- Pheasant-Kelly, F. (2013). Bewitching, Abject, Uncanny: Magical Spectacle in the Harry Potter Films. In *Fantasy Film Post 9/11* (1ste dr., pp. 47–66). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9780230392137_3
- Pittenger, R. E., Hockett, C. F., & Danehy, J. J. (1960). *The first five minutes: A sample of microscopic interview analysis*. Paul Martineau.
- Price, B. (2006). General Introduction. In A. Dalle Vacche & B. Price (Red.), *Color: The film reader* (pp. 1–8). Routledge.
- Prince, S. (2004). The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era. *Film Quarterly*, 57(3), 24–33. <https://doi.org/10.1525/fq.2004.57.3.24>
- Pulch, H. (2002). Type in Motion: Schrift in Bewegung. In H.-E. Friedrich & U. Jung (Red.), *Schrift und Bild im Film* (pp. 13–31). Aisthesis Verlag.
- Racioppi, L., & Tremonte, C. (2014). Geopolitics, Gender, and Genre: The Work of Pre-Title/Title Sequences in James Bond Films. *Journal of Film and Video*, 66(2), 15–25. <https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.66.2.0015>
- Re, V. (2016). From Saul Bass to participatory culture: Opening title sequences in contemporary television series. *NECSUS. European Journal of Media Studies*, 5(1), 149–175. <https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/3352>
- Rebello, S. (2004). 3. The Inception—From Alfred Hitchcock and the Making of Psycho. In R. Kolker (Red.), *Alfred Hitchcock's psycho: A casebook* (pp. 30–56). Oxford University Press.
- Rebello, S. (2010). Chapter 8—Postproduction. In *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*. Open Road Integrated Media. Geraadpleegd op 17 december 2021, van <https://www.pdfdrive.com/download.pdf?id=165141698&h=bdf6011c84935deb4a63de730b28ecd1&u=cache&ext=pdf>

- Ruangnapakul, N., & Hamid, N. A. (2017). Lady in Red: Framing the Representation of Women through Mise-En-Scène. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 33(4), 159–173. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2017-3304-10>
- Rushkoff, D. (2000, 29 juni). Second sight. *The Guardian*. Geraadpleegd op 20 mei 2022, van <https://www.theguardian.com/technology/2000/jun/29/onlinesupplement13>
- Sánchez-López, I., Pérez-Rodríguez, A., & Fandos-Igado, M. (2019). Com-educational Platforms: Creativity and Community for Learning. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(2), 214–226. <https://doi.org/10.7821/naer.2019.7.437>
- Schwanebeck, W. (2020). How The Pink Panther came alive and how The Thin Man grew fatter: Hungry franchises and the adaptation industry. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 13(2), 149–162. https://doi.org/10.1386/jafp_00023_1
- Selbo, J. (2014). Overview of Film Genres. In *Film Genre for the Screenwriter* (1ste dr., pp. 51–68). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315778174>
- Shuang, L. (1993). The Funeral and Chinese Culture (L. Yongfang, Vert.). *The Journal of Popular Culture*, 27(2), 113–120. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1993.113555.x>
- Souriau, É. (1953). *L'Univers filmique* (1ste dr.). Flammarion.
- Spoto, D. (1992). 33. Psycho. In *The art of Alfred Hitchcock: Fifty years of his motion pictures* (1ste dr.). Anchor Books.
<https://www.pdfdrive.com/download.pdf?id=197001141&h=18749f22e1d848c29642d5f223f98f6b&u=cache&ext=pdf>
- Stanitzek, G. (2003). Abspann, angeklickt. In A. Kümmel & E. Schüttpelz (Red.), *Signale der Störung* (pp. 261–273). Wilhelm Fink Verlag.
- Stanitzek, G. (2005). Texts and Paratexts in Media (E. Klein, Vert.). *Critical Inquiry*, 32(1), 27–42. <https://doi.org/10.1086/498002>
- Stanitzek, G. (2009). Reading the Title Sequence (Vorspann, Générique). *Cinema Journal*, 48(4), 44–58. <https://doi.org/10.1353/cj.0.0142>
- Taylor, J. C. (2019). CGI as Adaptation Strategy: Can a Digitally Constructed Spider-Man Do Whatever a Hand-Drawn Spider-Man Can? In B. K. Grant & S. Henderson (Red.),

- Comics and pop culture: Adaptation from panel to frame* (1ste dr., pp. 232–245).
University of Texas Press.
- Tech Assassins. (2017, 1 april). *The Title Sequence of Skyfall—Behind the Scenes* [Video].
YouTube. Geraadpleegd op 5 april 2022, van
<https://www.youtube.com/watch?v=lpAQXmEjhpl>
- The writing is on the wall. (z.d.). In *Cambridge Dictionary*. Geraadpleegd op 5 april 2022, van
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/writing-is-on-the-wall>
- Van Gils, L. (2021, 28 september). *Nieuwe Bondfilm in première, maar zelfs journalisten mochten hem nog niet zien: Mysterie rond 'No time to die' verklaard*. VRTNWS.
Geraadpleegd op 17 december 2021, van
<https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2021/09/27/hype-no-time-to-die/>
- van Leeuwen, T. (2011). Multimodality and Multimodal Research. In E. Margolis & L. Pauwels (Red.), *The SAGE handbook of visual research methods* (1ste dr., pp. 549–569). SAGE Publications.
- Verevis, C. (2006). For Ever Hitchcock: Psycho and Its Remakes. In D. Boyd & R. B. Palmer (Red.), *After Hitchcock: Influence, imitation, and intertextuality* (1ste dr., pp. 15–30).
University of Texas Press.
- Verheul, J. (2020). Introduction: Specters of 007. In J. Verheul (Red.), *The cultural life of James Bond: Specters of 007* (pp. 11–22). Amsterdam University Press.
- von Logue Newth, T. (2013). The Shoot—Interview: Director Daniel Kleinman. In *The Ad-Makers: How the Best TV Commercials are Produced*. (1ste dr., pp. 72–87). Focal Press.
- Waskett-Burt, A. (2021, 5 oktober). *No Time To Die: Opening Credits Explained*.
ScreenRant. Geraadpleegd op 5 april 2022, van <https://screenrant.com/james-bond-no-time-die-opening-credits/>
- Wasko, J., & Shanadi, G. (2006). More than Just Rings: Merchandise for Them All. In E. Mathijs (Red.), *The Lord of the Rings: Popular culture in global context* (1ste dr., pp. 23–42). Wallflower Press.

Wasson, S. (2009). *A splurch in the kisser: The movies of Blake Edwards*. Wesleyan University Press.

Webster, J. L. (2012). Creating Magic with Music: The Changing Dramatic Relationship between Music and Magic in Harry Potter Films. In J. K. Halfyard (Red.), *The Music of Fantasy Cinema* (1ste dr., pp. 193–217). Equinox Publishing Ltd.

Zons, A. (2015). Projecting the title. *Word & Image*, 31(4), 442–449.

<https://doi.org/10.1080/02666286.2015.1053038>