

7X700

Philosophy in Architecture

Essay:

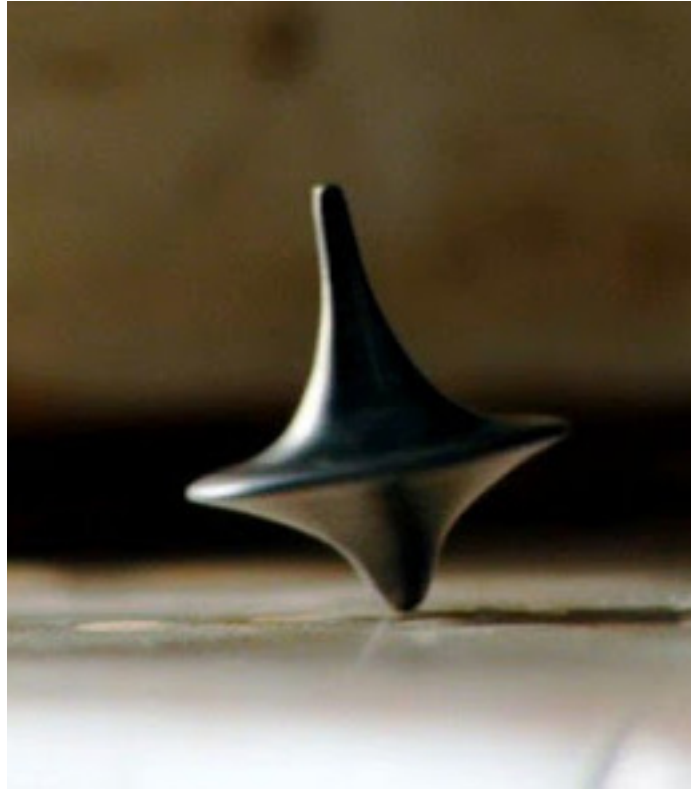
Architectuur/Film

Door: Tom Winnubst

0779913

D. 26-11-2012

Lect. Jacob Voorthuis



Inleiding

Films en architectuur zijn beide een kunstvorm, die enerzijds dienen als vermaak van de mens en anderzijds dienen als gebruik voor de mens. Ik zelf ben op zoek naar een combinatie van beide.

Deze twee gekozen onderwerpen voor het essay bewonder en waardeer ik. Architectuur, waar ik de diepere betekenis sneller van zie dan in de films. Door met een kritischere blik en met een groeiende ervaring naar films te kijken wordt deze diepere betekenis steeds duidelijker. Normaal gesproken bekijk ik films puur voor amusement, pas als ik naar een meesterwerk kijk intrigeert dit mij en wil ik er meer over weten. Door mijn belangstelling in de architectuur, kijk ik met extra interesse naar de combinatie. Er zijn vele voorbeelden waarvan ik denk dit kan beter. In dit essay ben ik niet bij voorhand opzoek naar de diepere betekenis van deze twee vormen van kunst en de overlap. Kun je de onderdelen van het proces met elkaar vergelijken. Combinaties bij de twee komen veel voor. En is er een overeenkomst mogelijk?

Er zijn aan het oppervlak weinig gebouwen te vinden die geïnspireerd zijn op films. Wel is er opvallend veel respect in de film wereld voor de architectuur en zien de filmmakers architectuur als een belangrijk onderdeel in de film. Kan architectuur als onderdeel een toegevoegde waarde zijn?

Het is alleen op de manier hoe bepaalde regisseurs hiermee goed omgaan, en daaruit een film maken van kwaliteit, of in ieder geval proberen.

Onder andere beschrijf ik meerdere films en hoe de filmmakers de architectuur gebruiken in hun films. Niet alleen in grote klassiekers maar ook hedendaags wordt architectuur nog op verschillende manieren de bioscopen en huiskamers binnen gebracht. Als laatst probeer ik toch een vergelijking te maken tussen de twee. Kortom ik ben opzoek naar een manier hoe beide onderwerpen zich goed kun verenigen. Zodat beide werelden van elkaar kunnen leren.

Op de achtergrond?

Net als muziek is het decor, hier valt ook vaak de bouwkunst onder, een groot onderdeel van de film. Een filmmaker kan er voor kiezen om de film in een studio op te nemen. Maar kan ook een bestaande locatie buiten de studio kiezen. Deze zijn allebei lastige ingrediënten in het maken van een goede film. Bij het maken in de studio moet hij het decor zo ontwerpen dat het past in het gebruik van de camerapositie en de grootte van de ruimtes en het plaatsen van decors. En dit dan weer zo realistisch te laten lijken. Het nadeel hiervan is dat er veel artificiële onderdelen moeten worden ingebracht om de sfeer te bepalen die hij of zij wenst. Gewenste sfeer in scènes in film en ruimtes in architectuur zit in het ontwerp vooraf. Hoe wil je het laten overbrengen aan je filmpubliek en aan de gebruikers van het gebouw. Het goed tot stand komen van deze beide onderdelen zit dan weer in de voorbereiding. Dus het ontwerp. De andere optie is het schieten van de scène in de echte wereld zonder decor. Bijvoorbeeld de skyline als 'backdrop' is altijd opvallend aanwezig bij films in de urbane omgeving. Voornamelijk om de kijker een duidelijk beeld te laten schetsen dat de context van de film de stad is.

Lost in Translation

De film 'Lost in Translation'¹ een film die gaat over de verschillen tussen de Amerikaanse en de Japanse cultuur. Hierbij is Tokio het toneel. De stad is neergezet om juist die verschillen goed weer te geven. Hierbij wordt de urbane en architectonische omgeving als achtergrond gebruikt. Deze twee zijn net als de Amerikaanse personages in deze film de onderdelen die meewerken aan het verhaal. Niet alleen communiceren zij slecht met de Japanse acteurs maar ook met de andere omgeving. Voornamelijk het hotel is een plek waar zij deze verschillen ervaren. Grote glazen openingen in de hotelkamers geven een constant beeld op de stad. De grote zwarte marmeren hotelbar is hard en toont zich niet gastvrij maar eerder afstandelijk. De buitenruimte om het hotel is koud en ongemakkelijk. Pas als de twee acteurs de stad intrekken worden de ruimtes gemakkelijker, knusser en gezelliger. De regisseuse heeft dan in de voorbereiding haar omgeving goed leren kennen om de sfeer in elke scène tot zijn recht te laten komen. Een goede kennis van welke ruimte zich spreken in scènes qua sfeer is een pre. De ruimte doet dan ook zijn verhaal. Herkenbaarheid in echte locaties is in films van belang, de kijker kan zich dan beter identificeren met de film. De altijd aanwezige skyline in de hotelkamer en de bar. Wat niet ontbreekt, is een scène op de bekende Shibuya-kruising, de plek waarin, in de scène, honderden jappers in een aantal seconden over steken. En zo de kijker laat ervaren waarin de Amerikaanse Scarlett Johansson echt laat zien dat ze echt verloren is in de stad.²



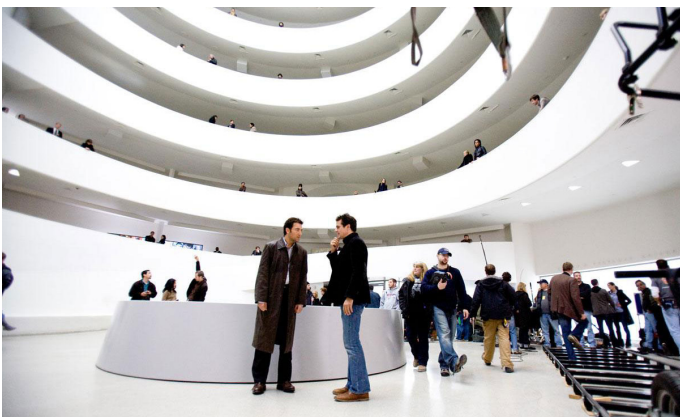
Charlotte (Scarlett Johansson) kijkt vanuit haar hotelkamer over de immense skyline van Tokio. (Foto:Focus Features)

Herkennen

Een herkenningspunt in een film geeft extra verdieping in het verhaal. Dit geeft meteen een indruk in wat voor cultuur dit afspeelt bijvoorbeeld. Ook wordt tegenwoordig veel moderne architectuur gebruikt, niet alleen om dat het bekend is maar ook omdat het er gewoon mooi uitziet. Futuristische gebouwen, bijvoorbeeld in 1933 beklom King Kong in de gelijknamige film het Empire State Building, maar ook zeer modern in zijn tijd. Omdat vooral de kijker, die niet altijd goed op de hoogte is van de laatste architectuur trends zijn populaire bioscoopfilms een goed middel om dit naar hen te brengen.

The international

Een recente film waar vooral moderne architectuur wordt belicht is 'The International'³. Deze is een eerste aanzet om het decor uit de studio of een niet zeggende gevel te vervangen door architectuur. Onder andere word de blauwe moskee en de daken van de Grand bazaar in Istanbul, de Autostadt te Wolfsburg en in het bijzonder het Guggenheim museum in New York bijzonder belicht. Het interieur van het museum word gebruikt voor een spectaculaire actiescene. In deze scène wordt de hellingbaan gebruikt voor een spectaculair vuurgevecht in plaats van het bekijken van kunst. Het bijzondere van deze scène is dat niet het originele museum in de actiescene is gebruikt maar een exacte replica, nagebouwd in Babelsberg studio in Potsdam⁴. Niet alleen wordt de routing gebruikt om de scènes meer inhoud geven. De internationale allure van het museum wordt getoond om architectuur voor het oog van een breder publiek te krijgen.



Regisseur TomTykwer en hoofdrolspeler Clive Owen staan te midden van de Guggenheim set (Foto:IMDB)



Æon (Charlize Theron) loopt niet in een futuristische riool, maar eigenlijk door het Berliner windkanaal uit 1935. (Foto:Paramount Pictures)

Æon Flux

Een excentriek voorbeeld van het gebruik van echte architectuur en decor in dezelfde context is de Sciencefiction film 'Æon Flux'⁵. Deze speelt zich af ver weg in de toekomst in een imaginaire wereld. Hierbij is het decor opgebouwd uit echte architectuur en fantasie architectuur. Dit is in deze mate zo gedaan dat het niet meer zichtbaar is wat echt is en wat nep. Hierbij is van te voren bepaald welke stijl het beste past in de sfeer en het tijdbeeld van de film. Daarna is men opzoek gegaan naar gebouwen die passen bij deze voorwaarden. Voornamelijk zijn de gebouwen rond de studio waar de film werd opgenomen. Deze gebouwen worden aangevuld door eigen bouwsels en ontwerpen in de studio om hierdoor de imaginaire wereld tot stand te brengen⁶. Het sciencefiction element zorgt ervoor dat de kijker van de film weinig identiteit kan verwerven met de omgeving. De figuranten zijn in tegenstelling tot Lost in Translation moeilijk te plaatsen. De architectuur fungeert hier meer als decor dan als aanvullend onderdeel van het verhaal. Ook ben je door het samenraapsel van verzinsels en echte gebouwen niet snel geïmponeerd door het decor, het is meer een grijze massa op de achtergrond dan echt iets wat mee werkt in het verhaal.

Star Wars

Sciencefiction is een perfect genre om de wereld en dus context van de film naar eigen invulling op te bouwen. 'Star Wars'⁷ blijft de eeuwige klassieker in dit genre. Hierbij zijn alle gebouwen, interieurs en landschappen verzonnen door de filmmakers. Veelal geïnspireerd op hedendaagse gebouwen. De vormgevers gaan met een behoorlijke toekomstvisie te werk. Als voorbeeld, "Corusant" een planeet waar veel scènes in de film zich afspelen. Die wereld bestaat uit één stad die deze volledig bedekt. Een denkbare toekomstvisie van onze planeet. Hierbij zijn bij elk shot van de skyline honderden gebouwen elk met hun eigen ontwerp zichtbaar. Ook de scènes die zich door de stad afspelen is veel van de structuur van de stad te zien. Die bij elke film weer hetzelfde concept hanteert.



Skyline van Corusant, talloze verschillende soorten uitgewerkten zichtbare gebouwen (Foto:Lucasfilm)

Veel locaties zijn geïnspireerd op bestaande omgevingen, dit alles om een bepaalde sfeer neer te zetten die ten goede komt van de film. Deze locaties zijn in een zelfde stijl neergezet, met een oog voor detail. Doordacht is niet alleen de sfeer die men wil neerzetten in de scènes, maar omdat het gaat over een fantasie wereld moet er extra aandacht gegeven worden aan het decor. In vergelijking met een bestaande omgeving zoals een stad, heeft deze al vaak een identiteit op zichzelf. In een fantasie wereld ontbreekt dit. Hierdoor moet men een duidelijke lijn trekken wat het thema van deze locatie is. Zodat de kijker zich ook echt kan verplaatsen in de scène, woestijncènes moeten bepaalde karakteristieken hebben die daar ook echt aan doet denken,

zoals de aankleding van de figuranten, de huizen en paleizen refereren aan bijvoorbeeld het monumentale Petra. Herkenbaarheid is een belangrijk aspect bij een zelf bedachte locatie. In dit soort films blijft de vormgeving van de ruimteschepen, kostuums en omgeving een mooie aankleding van de film maar niet het onderdeel wat de film goed maakt, ter vergelijking; een mooie voorgevel maakt een huis ook geen deugdelijk stuk architectuur. De uitdaging is gebruik te maken van de diepgang of apart gebruik van het aanwezige decor of gebruik van de ruimte, dit wordt niet vaak gedaan. Om in plaats van zelf de ruimte te gebruiken in een gebouw kan de filmmaker de ruimte laten gebruiken door acteurs. Dit kan een zelf ontworpen ruimte of een bestaande ruimte zijn.



De planeet Tatooine, fantasie dorp, geïnspireerd op bestaande woestijn bebouwing. (Foto:Lucasfilm)

Alfred Hitchcock

Een grote filmmaker met een achtergrond als decorbouwer/ontwerper en dit in zijn latere jaren implanteerde in zijn films was Alfred Hitchcock. 'Rope'⁸ Bestaat uit één nagebouwd appartement waarin de film volledig geschoten werd, tevens kijkt de film weg als een toneelstuk vanwege zijn naadloze verloop. In 1954 nam hij Rear window⁹ op, hierbij heeft hij een compleet appartementenblok nagebouwd in de grootste studio toen beschikbaar. Zijn eerste intentie was niet om dit in een studio op te nemen maar op de eigenlijke locatie in Greenwich Village, New York. Toch had hij liever alles zelf onder controle, dus koos hij ervoor de film toch op te nemen in de studio.

Hitchcock staat dan ook bekend als een expressionistische filmmaker, en laat de emoties van de acteurs ook uitbeelden in decor, licht, kleur etc. Ook als control freak staat hij bekend, hij hield echte locaties en maakte dan ook met enige uitzondering gebruik van studio's, zelfs shots van grote bekende locaties, bijvoorbeeld het Vrijheidsbeeld. Die bouwde hij op schaal na in de studio. Andere locaties baseerde hij altijd op bestaande locaties. Ontwerpen ging altijd via normale tekeningen, niet ongewoon natuurlijk, maar hierbij ontwierp en liet hij ook de ruimtes bouwen die helemaal niet in beeld zouden komen¹⁰. Dit is niet alleen aandacht voor het detail, maar ook om de acteurs een duidelijk gevoel en beeld te laten krijgen van hun plek waar zij acteren. Kortom Hitchcock geeft doormiddel van het expressieve karakter van het filmdecor iets mee aan de acteur, zodat ook zij in een bepaalde beleving komen die hij juist in de film wil hebben. Hitchcock ziet de acteur als gebruiker van zijn ruimte dus van zijn film.



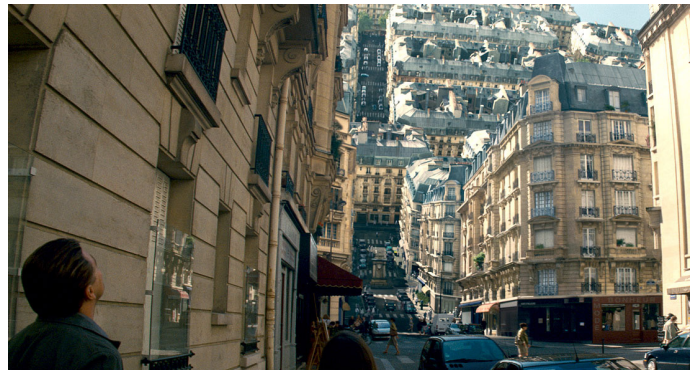
Hitchcock (r) Met acteurs Grace Kelly en James Stewart. Op de achtergrond de uitgebreide set van 'Rear Window' (Foto:Warner Brothers Pict.)

Nolan en Inception

In 2010 kwam Christopher Nolan uit met een eigen geschreven film, Inception.¹¹ Nolan die vooral bekend staat als de regisseur van de Batman trilogie. Na het maken van tweederde van de trilogie had hij inmiddels al een miljard verdient voor de studio. Hierdoor kreeg hij waarschijnlijk als dank een vrijgeleide om zelf, naar eigen invulling, een film te maken.¹²

Deze film, Inception, heeft een zeer uitdagende te volgen verhaallijn

De architectuur hierin is niet per definitie het decor, er worden veel special effects toegepast zoals het ombuigen van het stratenpatroon van Parijs en het verlengen doormiddel van spiegels van de Pont de Bir-Hakeim.



De 'Architect' speelt met de natuurwetten in haar droom. (Foto:Warner Brothers Pict.)

Nolan zegt zelf:

*"Het enige beroep naast filmmaken waar ik belangstelling in toon, is architectuur. En ik ben erg geïnteresseerd in de overeenkomsten. Maar ook de overeenkomsten op de manier waarop we een driedimensionale ruimte ervaren, ontworpen door een architect. En de manier waarop een publiek cinematografisch verhaal ervaart dat een drie-dimensionale-werkelijkheid construeert ervaart op een twee dimensionaal medium. Ik denk dat het verhaal aspect van architectuur mij fascineert."*¹³

Nolan een groot tegenstander van de huidige trend van 3D films. Hij probeert doormiddel van het verhaal die extra dimensie te scheppen op het tweedimensionale scherm.

Een korte poging om het verhaal van Inception uit te leggen. Ontvoering is het hoofdthema, Nolan vond zelf dit genre emotioneel met de invoering van de droomwerelden probeert hij dit te voorkomen. In de film moet er een idee geplaatst worden in de gedachten van een persoon, om die te veranderen.

De manier van “Droomhacken” noemt men Inception. In de film moeten de hoofdrolspelers in totaal vier droomwerelden doorgronden, dus iemand in slaap brengen in een droom, en dat tot drie keer toe. Hierbij zijn ook weer verschillende percepties van tijd van kracht. En de zwaartekracht speelt ook een rol, mocht dus iemand gewichteloosheid ervaren in een droom gebeurt dit ook in de onderliggende dromen. Constant ben je als kijker bezig met wat er precies gaande is op het scherm zelf, maar ook wat er kan gaan gebeuren en wat er ondertussen in de andere droomwereld zich afspeelt. Een belangrijk onderwerp, vooral in het begin is de rol van de “architect”. Deze keer niet neergezet als acteur met een potlood op zijn oor en vier rollen met tekeningen onder zijn arm, maar gewoon als student die hoopt op een stageplaats. Zij, gespeeld door Ellen Page, moet van tevoren alle droomwerelden ontwerpen. Niet alleen om ze mooi te laten lijken maar om de persoon zoveel mogelijk op zijn gemak te laten voelen. Omdat bekend in ieders droom, een goute uit de film:

“Dreams feel real while we’re in them. It’s only when we wake up that we realize something was actually strange”¹⁴

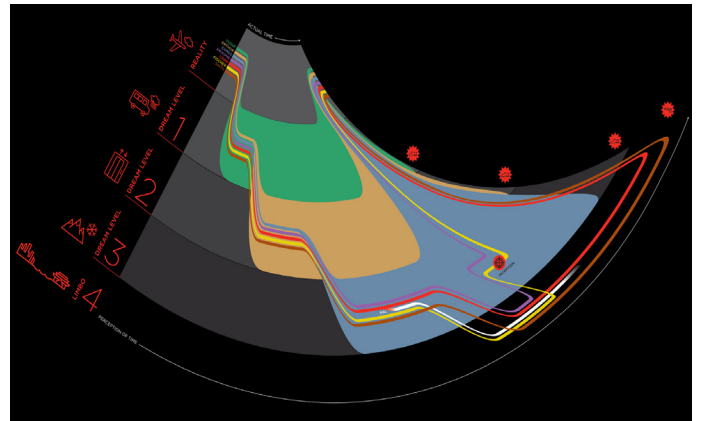
Haar doel in de film is dan ook om als een persoon in de droom te worden geplaatst alles onbewust als gewoon ervaart en zo niet doorheeft dat hij droomt en zich in een onbekende ruimte bevindt.

Als dan ook deze persoon in het verhaal wordt gebracht en je dit ook gaat meten aan alle werelden waarin hij word geplaatst.

Dus omgevingen, sferen en gebouwen die niet kloppen in het onderbewustzijn, zijn de factoren die de droom kan laten eindigen.

In de film zelf zijn geen opvallende ‘bad-guys’ te vinden, en eigenlijk is het ‘slechte’ in het verhaal de slechte architectuur.

Het is een lastig verhaal, zo bekennen de acteurs in de film zelf ook wel dat zij soms de weg kwijt zijn.



Infographic hoe er gereisd word door de vier droomstaten met alle karakters in de film. (Door Rick Slusher)

Het verhaal speelt hiermee als derde dimensie op het scherm. Makkelijk achterover gaan zitten zit er niet in, je bent de film zelf aan het ervaren in plaats van aanschouwen. Er is gelaagdheid niet alleen tussen acteurs, verhaal en in de droomstaten. Er is een interactie tussen droomwerelden waarin acteurs ook onderling op elkaar reageren. Bij de start van het maken van deze film, het schrijven van het script, is er duidelijk gewerkt vanuit een concept. Hedendaagse films worden meestal geïnitieerd door een vraag vanuit de markt naar een bepaald genre, daarvoor wordt dan geld vrij gemaakt en zo kan de filmmaker zijn film maken. Niet dat alle andere films geen concept hebben, maar dit concept bestaat juist uit die vraag. Maar doordat Nolan mede door zijn succes door zijn eerdere films. Kreeg hij een potje om een eigen film te maken. Wel heeft hij enige tijd moeten strijden tegen het denkbeeld dat de gemiddelde kijker niet wil nadenken als hij een film bekijkt.¹⁵ Wat Inception heeft ontkracht met een opbrengst van meer dan achthonderd miljoen dollar wereldwijd¹⁶. Hierdoor kon hij duidelijk concept ontwikkelen, van droomontwikkeling en emotionele ontvoering. Hij is niet te ver gegaan in het extravagante gebruik van special effects of explosies, wat je zou verwachten van een man die de hedendaagse Batman films maakt. De special effects zijn onderdanig aan het verhaal. Wat veel andere filmmakers gebruiken om die 2D ervaring meer dimensies te geven. Verdieping is wat hij goed doorvoert in deze film in meerdere aspecten.

De vergelijking

“Film is een illusie gecreëerd door de schilderachtige coördinatie van licht, ruimte en beweging, die overgaat in echte door projectie.”

Een citaat uit de onderbouwing van het EYE –film instituut te Amsterdam door het architectuurechtpaar Delugan Meissl.¹⁷

Als men de projectie wegdenkt uit het geheel kun je architectuur ook op deze manier beschrijven. Voor de rest is een duidelijke vergelijking moeilijk vast te stellen. Je kunt het filmgenre of onderwerp vergelijken met de functie van het gebouw, de acteurs met het materiaal gebruik en de composities van de gevel met de camera hoeken. Maar nog steeds hebben de meeste films een verhaal te vertellen en moet de meeste architectuur een behoefte bevredigen.

Een film bevredigt ook een behoefte, deze duurt gemiddeld iets langer dan anderhalf uur, maakt iemand gelukkig voor een kortere periode, maar nog steeds bedoeld om iemand te vermaken. Je kunt een bioscoop en een gebouw nog steeds verlaten als een veranderd mens. Beide kan de mens zo imponeren of prikkelen dat ze van gedachten kunnen veranderen over dat onderwerp/genre of gebouw/functie. Nog altijd moet je tijdens de film of in het gebouw je prettig voelen. Het voortijdig verlaten zegt bij beide meestal genoeg. Een echte vergelijking tussen deze twee is een doodlopende weg. De twee kunstvormen dienen de mens erg goed. Een combinatie van de twee is makkelijker te maken.

Conclusie

Vergelijkingen tussen onderdelen van films en architectuur is lastig te maken. De architect en filmmaker daarentegen zijn in kijk op hun projecten zeer soortgelijk. Een goed concept leidt tot een goed resultaat. Kwaliteit hangt niet af van hoeveel geld ervoor wordt uitgegeven maar hoe hij in het algemeen wordt gewaardeerd. Het verhaal moet opgebouwd zijn uit de dingen die hij of zij wil bereiken, wil men de gebruiker of kijker op een bepaalde manier beïnvloeden, door men te boeien, te lachen of juist te interesseren in een bepaald onderwerp. Niet altijd wordt er bij een bepaalde film een boek uit de kast gepakt om die dan maar te gaan verfilmen.

De films zoals die van Nolan ontstaan uit een origineel idee vanuit één persoon en niet vanuit de vraag vanuit de markt. Deze personen kunnen dit alleen, omdat ze al een naam hebben gemaakt en hebben in het begin ook moeten maken wat er werd gevraagd. Het idee of concept is een grote overeenkomst tussen de film en architectuur. Hitchcock, die ik dan maar de man van het detail en de techniek noem, liet niets aan het toeval over en zorgde dat hij alles onder controle had. Bouwde met veel zorg zijn eigen decors tot in het detail. Vooral in zijn tijd en context gezien een staaltje meesterwerk. Het gebruiken van typologieën in zijn films die een bepaalde sfeer neerzetten in de scènes en deze weer op te bouwen in een studio en dan weer zo neer te zetten zodat de kijker nog steeds aan het decor en de acteurs kunnen zien dat ze in die sfeer zitten, is kenmerkend voor zijn stijl en een bijzonder stukje architectuur.

Het verzinnen van een eigen stijl van architectuur met een veel mindere mate van inspiratie van hoe Hitchcock dat deed is een risico. Bij een film als Star Wars mogen zij van geluk spreken, omdat dit franchise niet alleen gebaseerd is op de film en ze uit tientallen andere mediums kunnen putten waaruit zij hun omgeving kunnen scheppen.

Er zijn weinig films die succesvol zijn waarbij een volledige context zelf verzonnen is. Net als architectuur is dan detail heel erg belangrijk, kleine foutjes kan sommige kijkers irriteren. Het gebruikmaken van context zekere bestaande en vaak bekende plaatsen maakt dat architectuur identiteit geeft aan de films. Veelal wordt architectuur gebruikt om herkenbaarheid op te werpen maar ook vanwege zijn esthetische kwaliteiten.

Een andere kunst is om bestaande interieurs maar ook exterieurs te gebruiken als sfeermakers. Net als in het echte leven kun deprimerende en frivole omgevingen maar enkele minuten lopen van elkaar afluigen. Het vinden, het gebruiken en het filmen van deze ruimtes is dan ook een kunst op zich. Kennis van concept, materiaal en ruimte kunnen voor een filmmaker een eigenschap geven waardoor de film een stuk interessanter is. Hierdoor voorzie je de scènes van meer diepgang. Je kunt bepaalde aspecten van architectuur zoals routing of functie gebruiken als onderdeel van het plot. Tevens is architectuur, of het nu op scherm bekijken of in het echt, nog steeds iets waar we tegen aan kijken.

Bronvermelding

1. Lost in Translation, 2003, [film] geregisseerd door Sofia Coppola, VS/JP, Focus Features
2. King, G, Lost in Translation, p.11,51,102,126-128, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2010
3. The International, 2009 [film] geregiseerd door Tom Tykwer, VS,DE, Sony Pictures
4. IMDB Trivia, The International, g.d.[website]<http://www.imdb.com/title/tt0963178/trivia>, IMDB.com
5. Æon Flux, 2005,[film] geregiseerd door Karyn Kusuma, VS/DE, Paramount Pictures
6. Lindsay Brown, Architecture in the movies part 4 - Æon Flux,[website, artikel], 27 okt 2009,Ounodesign.com, <http://blog.ounodesign.com/2009/06/24/architecture-in-the-movies-part-4-aeon-flux/>
7. Star Wars, 1977, [film] geregisseerd en geschreven door George Lucas, VS, Lucasfilm
8. Rope,1948, [film], Geregisseerd door Alfred Hitchcock,VS, Warner Brothers Pictures
9. Rear Window,1954, [film], Geregisseerd door Alfred Hitchcock,VS, Warner Brothers Pictures
10. Jacobs, S., The Wrong House, p.14-15 Rotterdam, NAI publishers, 2007
11. Inception, 2010 [film] geregisseerd en geschreven door Christopher Nolan, VS, Warner Brothers Pictures
12. Michael Fleming, Nolan tackles 'Inception' for WB [Website artikel], 11 feb 2009, Variety.com, <http://www.variety.com/article/VR1117999988>
13. Robert Capps, Q&A: Christopher Nolan on Dreams, Architecture, and Ambiguity, [website interview.] 29 Nov. 2010, Wired.com, http://www.wired.com/magazine/2010/11/pl_inception_nolan/
14. Memorable quotes: Inception,g.d. [website], <http://www.imdb.com/title/tt1375666/quotes>, imdb.com
15. Inception Film Review 16 juli 2010, Mark Kermode and Simon Mayo's Film Reviews [podcast,radio show] Beschikbaar op: <http://www.bbc.co.uk/programmes/b00t21q4>
16. Worldwide lifetime Gross:Inception, g.d [Website statistiek] Box Office Mojo, <http://boxofficemojo.com/movies/?id=inception.htm>
17. EYE – New Dutch Film Institute / Delugan Meissl Associated Architects,[website artikel], 10 Apr 2012, [archdaily.com,<http://www.archdaily.com/223973](http://www.archdaily.com/223973)

Afbeelding, Bladzijde 1, de Totem, Foto Warner Borthers Pictures