



UvA-DARE (Digital Academic Repository)

Gripped by movies: From story-world to artifact absorption

Doicaru, M.M.

Publication date

2016

Document Version

Final published version

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Doicaru, M. M. (2016). *Gripped by movies: From story-world to artifact absorption*.

General rights

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Disclaimer/Complaints regulations

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please Ask the Library: <https://uba.uva.nl/en/contact>, or a letter to: Library of the University of Amsterdam, Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

NEDERLANDSE SAMENVATTING

HOOFDSTUK 1

Het onderzoek dat in deze dissertatie gepresenteerd wordt was onderdeel van “Varieties of Absorption in Literature and Film,” een collaboratief onderzoeksproject van de Universiteit Utrecht en de Universiteit van Amsterdam.

Het eerste hoofdstuk begint met een beschrijving van het grotere project en introduceert het onderwerp van deze dissertatie, de onderzoeksvragen die de dissertatie zal pogen te beantwoorden en de wijze waarop de antwoorden gezocht zullen worden. Het grotere onderzoeksproject richtte zich ten eerste op het identificeren van de verschillende vormen van narratieve absorptie die de twee verschillende media – literatuur en film – teweeg kunnen brengen; ten tweede zocht het onderzoeksproject naar de specifieke narratieve eigenschappen waardoor de verschillende soorten absorptie veroorzaakt worden. Daarnaast werden ook de persoonlijkheidskenmerken van de respondenten en hun voorkeuren voor bepaalde narratieve genres in overweging genomen om te zien wat voor impact deze hebben op de diverse vormen van narratieve absorptie. Voorts stelde het onderzoeksproject zichzelf ten doel om niet slechts de entertainende eigenschappen van absorptie te onderzoeken maar ook te zien welke rol absorptie speelt in esthetische waardering en morele overwegingen.

Deliteraire theorie (Brewer & Lichtenstein, 1980; Copley, 2001; Chatman, 1978) stelt dat narratieven zichzelf als twee verschillende soorten stimuli presenteren: aan de ene kant biedt een narratief een reeks gebeurtenissen binnen de verhaalwereld (narratieve structuur van gebeurtenissen, of verhaalstructuur), en aan de andere kant worden narratieven gekenmerkt door de specifieke wijze waarop deze gebeurtenissen verteld worden (narratieve discoursstructuur, of vertelstructuur). Het onderzoeksproject waar deze dissertatie deel van uitmaakt ging ervan uit dat er twee voornaamste vormen van narratieve absorptie zijn die psychologisch en qua ervaring van elkaar verschillen. Sommige narratieven maken gebruik van technieken die de aandacht niet op zichzelf richten maar eenvoudigweg een manier of instrument zijn om de lezer/kijker naar de verhaalwereld te transporteren (bijv. bestsellers, mainstream films), waardoor lezers of kijkers in de verhaalwereld geabsorbeerd raken en daarmee *story-world absorption* ervaren. Andere narratieven wenden methoden aan die de aandacht wel op zichzelf richten en daarmee de focus van de verhaalwereld afleiden (bijv. literaire teksten, arthouse films, experimentele

films), waardoor de lezer of kijker geabsorbeerd raakt in het narratieve object of artefact zelf en daarmee *artifact absorption* ervaart. Veel narratieven gebruiken een zekere combinatie van deze twee technieken en leggen de nadruk op een van beide. Het onderzoeksproject richtte zich op het identificeren van de narratieve factoren in zowel geschreven teksten als film die tot *story-world absorption* dan wel *artifact absorption* leiden, en poogde de vraag te beantwoorden of *story-world absorption* meer plezier (of: *enjoyment*) veroorzaakt terwijl *artifact absorption* de esthetische waardering vergroot.

Het onderzoeksteam aan de Universiteit Utrecht concentreerde zich op absorptie in narratieve teksten, terwijl het onderzoeksteam aan de Universiteit van Amsterdam – het team waar ik deel van uitmaak – zich richtte op het onderzoeken van absorptie in narratieve film. Deze dissertatie is het resultaat van het filmonderzoek. De specifieke doelstellingen van deze dissertatie waren daarmee: 1) bij te dragen aan een taxonomie van de voornaamste vormen van absorptie in film en de verschillen te onderzoeken tussen *story-world absorption* en *artifact absorption*; 2) vast te stellen wat de bepalende narratieve factoren (de determinanten) van absorptie zijn; 3) te onderzoeken wat de invloed van stijlen en genres in narratieve film op absorptie is; en 4) te bepalen of de smaak van de kijker ook van invloed is op de absorberende kijkervaring.

Gezien het brede spectrum aan deels-overlappende concepten die in de context van *story-world absorption* gebruikt worden – zoals narratieve transportatie, narratief engagement, identificatie met personages – richtte ik mij in deze dissertatie op twee basale vormen van *story-world absorption* waar een duidelijke conceptuele consensus over bestaat: *suspense* (spanning) en *curiosity* (nieuwsgierigheid). De Structural-Affect Theory (Brewer & Lichtenstein, 1982) en Sternberg (1993) stellen dat *suspense* en *curiosity* de twee voornaamste vormen van absorptie in verhalen zijn, en dat deze eenvoudig opgeroepen kunnen worden door middel van bepaalde narratieve vertelstructuren. Het eerste deel van de dissertatie focuste zich op het identificeren van specifieke narratieve factoren die van invloed zijn op *suspense* en *curiosity*, en onderzocht hoe deze gezamenlijk de waardering van een narratieve film kunnen beïnvloeden. De eerste reeks onderzoeksvragen die in deze dissertatie besproken worden is:

OV1: Welke cinematografische narratieve technieken veroorzaken suspense?

OV2: Wat voor invloed hebben filmgenres op suspense?

OV3: Welke cinematografische narratieve technieken veroorzaken curiosity?

OV4: Wat voor invloed hebben suspense en curiosity op hoe een film beoordeeld wordt?

Het tweede deel van deze dissertatie probeert een beter begrip te krijgen van *artifact absorption*, voordat gepoogd kan worden om deze complexe toestand – die nog maar nauwelijks empirisch onderzocht – is aan te pakken. Omdat aangenomen moet worden dat absorptie in de film als een artefact per definitie verbonden is aan esthetische processen, heb ik een conceptueel model van esthetische waardering van film ontwikkeld waarin deze vorm van absorptie een plek krijgt. Beginnend bij bestaande esthetische theorieën en empirische studies maar vooral op basis van het algemene model van esthetische beoordeling en esthetische waardering in de beeldende kunsten (Leder, Belke, Oeberst, & Augustin, 2004) probeerde ik vast te stellen waaruit de onderliggende structuur van factoren in de esthetische waardering van film bestaat. Dit leidde tot de ontwikkeling van een betrouwbaar en gevalideerd instrument voor het meten van dit concept (*Scale of Aesthetic Appreciation of Film*). De tweede reeks onderzoeksvragen die de lezer aan zal treffen is:

OV5: Wat is de ervaring van esthetische waardering van film, en wat zijn hier de onderliggende dimensies van?

OV6: Op welke manier beïnvloedt de stijl van de film de ervaring van esthetische waardering?

OV7: Verschilt de esthetische waardering op basis van het soort filmpubliek dat de film beoordeelt?

HOOFDSTUK 2

Hoofdstuk 2 bespreekt het uitstellen van de uitkomst van een handeling (de zgn. *Outcome Delay*) als een narratieve techniek en determinant van *suspense*. Dit hoofdstuk presenteert twee experimentele studies waarin onderzocht werd in hoeverre de *Outcome Delay* van invloed is op de *suspense* in verschillende films in diverse genres. *Outcome Delay* is het uitstel van het resultaat of de uitkomst van een handeling die zich nu afspeelt en waar de kijker snel een uitkomst van verwacht. Eerdere empirische studies hebben aangetoond dat *Outcome Delay* de *suspense* in een film kan verhogen (De Wied, 1991). In eerdere studies werd gebruik gemaakt van actiescènes die de verwachting van een negatieve uitkomst wekken; in mijn studies bestond het stimulusmateriaal uit *suspense*-scènes, dat wil zeggen scènes die door hun narratieve structuur *suspense* opwekken waardoor een verwachting gewekt wordt van een positieve dan wel een negatieve uitkomst (Brewer & Lichtenstein, 1982). Ook probeerde ik te ontdekken wat het effect van *Outcome Delay* op *suspense* is als de *Outcome Delay* lang aanhoudt. De eerdere studies rapporteerden tegenstrijdige vindingen: ze vonden ofwel een lineaire ofwel een U-vormige ontwikkeling van het effect van *Outcome Delay* op *suspense* (De Wied, 1991).

Twee experimentele studies werden uitgevoerd om de effecten van *Outcome Delay* op *suspense* in acht verschillende filmscènes te testen (twee scènes in het eerste en zes scènes in het tweede experiment). De resultaten bevestigden dat *Outcome Delay* meer *suspense* veroorzaakt en toonden aan dat dit niet alleen het geval was voor films met een nadruk op actie maar ook voor films met een nadruk op personage. Ondanks het feit dat de *Outcome Delay* op diverse niveaus gemanipuleerd werd – waardoor de langste *Outcome Delays* onnatuurlijk lang werden – kon in deze studies geen niveau van *Outcome Delay* aangewezen worden waarop *suspense* daalde of ophield te stijgen. De bevindingen van hoofdstuk 2 lieten zien dat *suspense* lineair stijgt als een functie van *delay*.

Hoofdstuk 2 bevestigt het algemeen aanvaarde idee dat filmgenres met een nadruk op actie (bijv. actiefilms, thrillers) meer *suspense* veroorzaken dan filmgenres met een nadruk op de personages (bijv. romantische films, drama's). Het hoofdstuk verkent echter ook de rol van de typische of karakteristieke uitkomsten van *suspense*-scènes. *Suspense*-scènes waarin de nadruk op actie ligt bouwen

normaal gesproken een negatieve spanning op en ontlenen hun effect aan de vrees dat de hoofdrolspelers iets slechts zal overkomen. Het tegenovergestelde geldt voor *suspense*-scènes waarin de nadruk op de personages ligt: deze bouwen gewoonlijk een positieve spanning op, gebaseerd op de hoop dat de hoofdrolspelers hun doelen zullen behalen. De tweede experimentele studie liet zien dat de *suspense*-niveaus in typische *suspense*-scènes met de nadruk op de personages (die de verwachting van een positieve uitkomst wekken, bijv. een kus) gelijk zouden kunnen zijn aan de *suspense*-niveaus in atypische *suspense*-scènes met de nadruk op actie (die de verwachting van een positieve uitkomst wekken, bijv. het arresteren/straffen van de schurk).

HOOFDSTUK 3

In hoofdstuk 3 wordt onderzocht hoe de narratieve vertelstructuur van invloed kan zijn op zowel *suspense* als *curiosity*. Meer in het bijzonder werden er voor de experimenten aanpassingen gedaan aan de expositie of onthulling in een narratieve vertelstructuur in de hoofdlijnen van de handeling (Initiërende gebeurtenis – Uitkomst-gebeurtenis (*Initiating Event – Outcome Event*)), waarna de impact hiervan op *suspense*, *curiosity* en waardering van de film werd onderzocht. In Structural-Affect Theory (Brewer & Lichtenstein, 1982) wordt erop gewezen dat de ordening van de Initiërende gebeurtenis en de Uitkomst-gebeurtenis in de vertelstructuur ofwel tot *suspense* ofwel tot *curiosity* kan leiden. Het is bekend dat het uiteenzetten van details (locatie, tijd, persoonlijkheid en motivatie van personages) noodzakelijk en belangrijk is voor het effectief vertellen van verhalen. Er zijn echter geen eerdere empirische studies uitgevoerd die aandacht besteed hebben aan de plek van de uiteenzetting/onthulling in de vertelstructuur. Voor de experimenten werden drie versies van dezelfde film gemaakt, welke alle overeenkwamen met een typische vertelstijl: 1) de expositie gaat vooraf aan zowel de Initiërende gebeurtenis als de Uitkomst-gebeurtenis (lineaire, klassieke sprookjesstijl); 2) de expositie vond plaats tussen de Uitkomst-gebeurtenis en de Initiërende gebeurtenis (detective-/mysterieverhaal); 3) de expositie vond plaats na de Initiërende gebeurtenis en de Uitkomst-gebeurtenis (nieuwsstijl).

De resultaten die in hoofdstuk 3 besproken worden lieten zien dat de plaats van de expositie in de narratieve vertelstructuur inderdaad beïnvloedt of respondenten

na het kijken meer *suspense* of *curiosity* rapporteren. De meeste *suspense* werd gerapporteerd voor de versie van de film die begon met de expositie, terwijl *curiosity* in de twee vertelstructuren die in medias res begonnen hoger was dan in de versie die begon met de expositie. De bevindingen lieten ook zien dat de gerapporteerde niveaus van *suspense* en *curiosity* kunnen verschillen afhankelijk van het moment waarop er gemeten wordt. Bijvoorbeeld, als *suspense* wordt gemeten tijdens de climax van het verhaal zijn er geen verschillen in *suspense* tussen de diverse vertelstructuren, terwijl er na het kijken wel duidelijke verschillen gerapporteerd worden voor *suspense* die veroorzaakt wordt door de plaats van de expositie.

Een onverwacht onderzoeksresultaat was dat de vertelstructuur die het meest gewaardeerd werd degene was die eindigde met de expositie, wat we een typische nieuws-vertelstructuur kunnen noemen. Voorafgaand aan het experiment werd verwacht dat deze vertelstructuur juist de minste *suspense*, *curiosity* en waardering op zou leveren omdat deze structuur begint met het onmiddellijke weggeven van zowel de Uitkomst als de Initiërende gebeurtenis. Dit toont aan dat expositie wellicht op zichzelf interessant is als deze voorafgegaan wordt door de belangrijkste gebeurtenissen in het verhaal.

HOOFDSTUK 4

Hoofdstuk 4 is gewijd aan het begrijpen van de structuur van esthetische waardering van film en leidde uiteindelijk tot het ontwikkelen en valideren van een nieuwe schaal, de Scale of Aesthetic Appreciation of Film (SAAF – Schaal voor de Esthetische Waardering van Film). In de besproken studie bekeken participanten stukjes film van tien/veertien minuten en gaven toen cijfers voor ervaren *suspense*, *curiosity* en hun waardering. De SAAF werd getest (N = 322) op drie verschillende filmstijlen (voor dezelfde deelnemers: mainstream Hollywoodfilms vs. arthouse vs. experimentele films) en op drie verschillende publieksgroepen (tussen de deelnemers: mainstream Hollywoodfilms vs. arthouse vs. experimentele films). Een eerste groep van items was grotendeels gebaseerd op het model van esthetische beoordeling en esthetische waardering in de beeldende kunsten (Leder, Belke, Oeberst, & Augustin, 2004) en op de Art Reception Survey (Hager, Hagemann, Danner, & Schankin, 2012), een erkend instrument waarmee esthetische waardering van schilderijen gemeten wordt. Een exploratieve factoranalyse bracht vijf onderliggende factoren van

esthetische waardering van film naar boven die sterk overeenkwamen met de zes onderliggende factoren van de esthetische waardering van schilderijen. Deze factoren kregen de namen *cognitive stimulation* (cognitieve stimulans), *negative emotionality* (negatieve emotionaliteit), *self-reference* (zelfverwijzing), *artistic quality* (artistieke kwaliteit) en *understanding* (begrip). De factoren Positieve Aantrekking en Expertise droegen bij aan de waardering van beeldende kunst (zie de Art Reception Survey: Hager et al., 2012), maar deze zijn niet opgenomen in het model voor esthetische waardering van film.

De validiteit van de SAAF werd aangetoond voor diverse filmstijlen en het lijkt erop dat de SAAF significant onderscheid kan maken tussen filmpublieken. Een opmerkelijk resultaat was dat kijkers van experimentele films veel hoger scoorden op de schaal dan kijkers van arthouse films en mainstream Hollywoodfilms. Het onderscheid dat SAAF maakte tussen de filmstijlen was stind niet los van, de categorie van het filmpubliek waartoe de testkijkers behoorden. Het duidelijkste onderscheid dat de SAAF aantoonde lag in de waardering van experimentele films, die onder kijkers van experimentele films veel hoger was dan de waardering voor de andere filmstijlen; echter, de typische kijkers van de andere filmstijlen hadden de minste waardering voor experimentele films.

HOOFDSTUK 5

Dit hoofdstuk bespreekt de belangrijkste bevindingen van deze dissertatie en geeft antwoorden op de overkoepelende onderzoeksvragen die in hoofdstuk 1 gesteld werden. Het hoofdstuk probeert in het bijzonder voorzichtige conclusies te trekken over de verhouding tussen *story-world absorption* en *artifact absorption, enjoyment* en esthetische waardering van film. Om dit te ondersteunen maakt dit hoofdstuk gebruik van data die in alle studies verzameld werd en die niet in de afzonderlijke hoofdstukken aan bod is gekomen.

De belangrijkste bevindingen van deze dissertatie zijn: 1) *story-world absorption*, in haar verschillende vormen (*suspense of curiosity*), kan versterkt worden door narratieve technieken die we kunnen identificeren, en deze technieken werken vaak samen om de kijker het verhaal van een film in te trekken; 2) er is ondersteunend bewijs voor esthetische waardering als een universeel concept

dat in diverse media op een vergelijkbare manier functioneert; 3) het lijkt erop dat *artifact absorption* cognitieve en emotionele processen behelst die ook tot esthetische waardering leiden. De belangrijkste bevinding van de dissertatie is echter dat *story-world absorption* (absorptie in de verhaalwereld) wat ervaring betreft niet per se sterk afwijkt van *artifact absorption* (absorptie in het artefact, het object), zoals wel vermoed werd in de definities van deze twee concepten die het uitgangspunt van het onderzoeksproject vormden. Een van de kenmerken die deze vormen van absorptie gemeen hebben is dat ze beide evenzeer verbonden zijn aan esthetische waardering van film. De data liet zien dat hoe geabsorbeerder mensen in de verhaalwereld van een film raakten, hoe meer *enjoyment* ze door die kijkervaring hadden, maar ook hoe meer esthetische waardering ze voor de film hadden. Er was maar één factor van esthetische waardering die niet zowel met *story-world absorption* als *enjoyment* correleerde: negatieve emotionaliteit.

De implicaties van de resultaten van de studies die in deze dissertatie gepresenteerd worden hebben allereerst betrekking op toekomstig onderzoek. Onderzoekers zijn nu in staat om met de SAAF esthetische waardering van film te meten en kunnen de effecten van de determinanten van esthetische waardering verder testen. Ook kunnen de gevolgen van esthetische waardering in toekomstig onderzoek eenvoudiger onderzocht worden. Verder draagt deze dissertatie bij aan een beter begrip van de absorptie-ervaringen van filmkijkers en biedt het inzicht in 1) welke vormen van absorptie in film er bestaan; en 2) welke elementen in een narratief deze veroorzaken. Het hoofdstuk bespreekt verder de impact van deze dissertatie op de creatieve industrie: filmmakers en campagne-ontwerpers kunnen heldere richtlijnen toepassen voor het verhogen van *story-world absorption*.

Hoofdstuk 5 doet ook suggesties voor verder onderzoek. De voornaamste suggestie is het verder verkennen van de verhoudingen tussen esthetische waardering van film (gemeten door de SAAF) en *story-world absorption* en *enjoyment* in verschillende films. Op die manier kan de relatie tussen *story-world absorption* en esthetische waardering verder gespecificeerd worden. Ten tweede kunnen onderzoekers het narratieve stimulusmateriaal en narratieve absorptie in experimenten manipuleren om de effecten hiervan op esthetische waardering vast te stellen. Ten derde kan in de analyses gefocust worden op de onderdelen van de SAAF die *artifact absorption* meten om op die manier overeenkomsten en verschillen tussen de twee vormen van absorptie vast te stellen. Er is zeker verder



onderzoek vereist naar de verschillende vormen van narratieve absorptie in film, en deze dissertatie geeft belangrijke inzichten in hoe de twee belangrijkste vormen van narratieve absorptie – *story-world absorption* en *artifact absorption* – zich tot elkaar verhouden en biedt daarmee ook belangrijke handvatten om het onderzoek naar dit onderwerp naar het volgende niveau te tillen.

BRONNEN

- Brewer, W. F., & Lichtenstein, E. H. (1980). *Event schemas, story schemas, and story grammars* (Technical Report No. 197). Urbana-Champaign, Illinois: Urbana-Champaign Library.
- Brewer, W. F., & Lichtenstein, E. H. (1982). Stories are to entertain: A structural-affect theory of stories. *Journal of Pragmatics*, 6(5), 473-486.
- Chatman, S. B. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Ithaca, NY and London, UK: Cornell University Press.
- Cobley, P. (2001). *Narrative*. London, UK and New York, NY: Routledge.
- de Wied, M. (1991). *The role of time structures in the experience of films suspense and duration*. Unpublished doctoral dissertation, University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands.
- Hager, M., Hagemann, D., Danner, D., & Schankin, A. (2012). Assessing aesthetic appreciation of visual artworks—The construction of the Art Reception Survey (ARS). *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6(4), 320.
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D. (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments. *British journal of psychology*, 95(4), 489-508.
- Sternberg, M. (1993). *Expositional modes and temporal ordering in fiction*. Bloomington, IN: Indiana University Press.