



## UvA-DARE (Digital Academic Repository)

### De auteur zij met ons : cognitief psychologische studie naar de ervaring van de toeschouwer bij het waarnemen van een auteursfilm

van der Pol, G.W.

**Publication date**

2009

**Document Version**

Final published version

[Link to publication](#)

**Citation for published version (APA):**

van der Pol, G. W. (2009). *De auteur zij met ons : cognitief psychologische studie naar de ervaring van de toeschouwer bij het waarnemen van een auteursfilm*. [Thesis, fully internal, Universiteit van Amsterdam].

**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.

# 1

## Het ervaren van gerepresenteerde beelden als werkelijkheid

(...) We see things distant and moving, but we furnish to them more than we receive (...) (Muensterberg 1916:30)

(...) the reader's projection rather than the hidden content. (Iser 1978:17)

**H**et doel van dit hoofdstuk is te beschrijven hoe de toeschouwer de beginfase van een auteursfilm ervaart. De reclames zijn afgelopen, de zaalverlichting gaat helemaal uit, en de film begint, of er nu wel of geen begintitels zijn. Binnen een paar minuten heeft elke toeschouwer zich een beeld gevormd van de getoonde wereld, van de personages in die wereld, en de situatie waarin de personages verkeren, met hun problemen, verlangens en motieven. Dat gaat zo gemakkelijk dat in de meeste film-(theoretische) beschrijvingen er gewoon van uitgegaan wordt dat de getoonde wereld vanzelfsprekend bestaat (onder de voorwaarde van fictionaliteit).

Zo begint *MES IN HET WATER* (NOZ W WODZIE) (P: Roman Polanski, 1962) met een zwart beeld met doordringende muziek. Daarna volgt een achteraanzicht van een auto, een glas waarin we de bomen weerspiegeld zien, en uiteindelijk de silhouetten van een vrouw en een man herkennen. De vrouw rijdt, en de man praat tegen haar. Er is echter geen geluid van de handeling/dialog. We horen alleen muziek.

Het is voor vrijwel niemand moeilijk om de beelden te begrijpen als: man en vrouw rijden in een auto. Het lijkt zo evident voor alle toeschouwers, men registreert gewoon wat er is. Maar in plaats daarvan blijkt dit alles niet meer of minder dan een ingewikkelde constructie door de toeschouwer. Alleen al dit eerste beeld is uiterst gecompliceerd: we zien de silhouetten van twee mensen,

steeds onderbroken door bladeren die van onder het beeld naar boven schuiven. Om dat te kunnen begrijpen moeten we *weten* dat het om twee mensen gaat, dat de vormen bladeren van een boom zijn, dat de bomen niet voor hen langs trekken (zoals we zien) maar dat de bomen een reflectie zijn in de autoruit. Dan moeten we dus weten wat een auto is, wat een autoruit is, en dat niet de bomen langs de auto bewegen, maar dat de bomen stilstaan en de auto dus vooruit moet rijden.

Dit is het belangrijkste uitgangspunt van dit hoofdstuk: de toeschouwer gebruikt kennis van de werkelijkheid om de beelden te begrijpen als: auto met twee mensen rijdt over weg, in de autoruit zijn de bomen die langs de weg staan weerspiegeld. In 1A wordt besproken hoe mensen op deze manier de werkelijkheid construeren. Een belangrijk aspect van dit construeren van de werkelijkheid is ook dat het leidt tot het ervaren van die werkelijkheid.

De toeschouwer van *MES IN HET WATER* had ook kunnen denken: wij als toeschouwer bevinden ons op de motorkap (dat moet wel, anders kunnen we nooit dit vooraanzicht hebben). Maar in plaats daarvan ziet de toeschouwer gewoon een auto door het landschap rijden. Dat de toeschouwer het zo waarneemt, betekent dus dat de toeschouwer de typische eigenschappen van het medium film in aanmerking neemt en verwerkt.

De toeschouwer had echter ook kunnen denken: de auto is echt en komt recht op me af, en zal me overrijden. Dat is duidelijk niet wat de toeschouwer denkt: geen enkele toeschouwer rent in paniek de zaal uit.<sup>19</sup> De toeschouwer 'weet' dat de auto niet op hem af rijdt, omdat hij de beelden als fictie begrijpt. Deze manier van waarnemen is onderwerp van hoofdstuk 2.

Dit betekent dus dat de toeschouwer de beelden tegelijkertijd op drie manieren begrijpt: als werkelijkheid (1A), als film (1B) en als fictie (2). Het lijkt me waarschijnlijk dat deze drie manieren van begrijpen door elkaar plaatsvinden, gelijktijdig of in snelle afwisseling. Er is voor gekozen ze op deze manier, en in deze volgorde te scheiden, omdat werkelijkheid en film dicht bij elkaar liggen (daarom in hetzelfde hoofdstuk beschreven), en fictie een totaal andere vaardigheid veronderstelt (vandaar een apart hoofdstuk). Het is niet de opzet van deze studie om een definitief oordeel te geven over hoe deze drie vaardigheden om voorrang strijden.

---

<sup>19</sup> In filmtheorie en filmgeschiedenis is het zelfs een twistpunt of er ooit een toeschouwer is geweest die echt bang was te worden overreden. Er wordt vaak gezegd dat de allereerste filmtoeschouwers wegrenden voor de aanstormende trein in *L'ARRIVÉE D'UN TRAIN EN GARE DE LA CIOTAT* (F: gebr. Lumière, 1895), maar waarschijnlijk is dat wegrennen niet meer dan een mythe. Gunning, Tom. 1989. "An aesthetic of astonishment: Early film and the (In-)credulous spectator." *Art and Text*: 34-45. Lastra, James. 2000. *Soundtechnology in American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press. Loiperdinger, Martin. 1996. "Lumières Ankunft des Zugs. Gruendungsmythos eines neuen Mediums." Pp. 37-70 in *KINtop 5, Jahrbuch zur Erforschung des fruhen Films*. Basel, Frankfurt am Main. Tan, Ed S. 1996. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahwah, New York: Erlbaum.

## Werkelijkheid

In IC wordt beschreven hoe de toeschouwer de beginscène van de auteursfilm *MES IN HET WATER* begrijpt, op basis van de uitleg van IA en IB. Op de achtergrond van dat gedeelte speelt de vraag of daarmee alles gezegd is. Immers, de auteurstheorie veronderstelt dat de toeschouwer een auteursfilm begrijpt als een product van een maker. In IC zal betoogd worden dat de toeschouwer op eigen kracht, met kennis van de werkelijkheid en het medium film, de beelden tot een begrijpelijke wereld construeert. En daarbij dus niet een auteur hoeft te construeren als maker van die wereld. IC zal ook problematiseren wanneer precies de beginfase van de auteursfilm is afgelopen.

Op deze manier beschrijft dit hoofdstuk één hoe de toeschouwer de beelden als werkelijkheid begrijpt. Hoofdstuk drie bespreekt apart hoe de toeschouwer personages als mensen begrijpt. Die twee hoofdstukken horen bij elkaar: eigenlijk begrijpt de toeschouwer de werkelijkheid pas via personages. Als we in *MES IN HET WATER* de auto zien rijden in het landschap, met mensen die in de auto zitten, dan begrijpen we pas echt wat we zien door te denken: mensen besturen de auto, en rijden door het landschap. Zo bezien we de werkelijkheid: beredeneerd vanuit handelende (en veroorzakende) mensen. We kunnen we ons niet oriënteren op een situatie/gebeurtenis zonder daarbij een handelend mens te veronderstellen.<sup>20</sup> Het is dan ook een volledig arbitrair onderscheid om de oriëntatie van de toeschouwer op de film als een werkelijkheid, en de oriëntatie op de personages als mensen, in twee aparte hoofdstukken te behandelen. Het verschil tussen hoofdstuk één en hoofdstuk drie is niets anders dan een verschil in accent. Hoofdstuk één legt de nadruk op hoe een situatie een suggestie geeft over de handeling van de mensen (een auto rijdt en dus moeten er mensen zijn om die te besturen), en hoofdstuk drie bespreekt hoe mensen als handelend worden begrepen, en hoe die handelingen gebeurtenissen veroorzaken (iemand wil gaan autorijden, en het autorijden is het gevolg van die motivatie en handeling).

### **A. Fenomenale waarneming: alles is wat het lijkt**

De evolutieleer van Darwin probeert te verklaren dat de mens zo geëvolueerd is omdat het de kans op overleven vergrootte. Zo is het zicht bij mensen miljoenen jaren geleden sterk verbeterd ten opzichte van reuk en gehoor, omdat mensen rechtop gingen lopen, en zicht een groter voordeel opleverde bij het bewust zijn van gevaar. Het is niet zo dat zicht ons enige zintuig is, verre van, maar zicht heeft een grote overtuigende kracht. Wanneer we iets horen, zoeken we met onze ogen naar de bron en naar een bevestiging van wat ons gehoor ons deed

---

<sup>20</sup> Terwijl het niet strikt noodzakelijk is dat de mensen in *MES IN HET WATER* zelf de auto besturen. Dat blijkt uit science-fiction films waarin de auto zichzelf bestuurt (Kit in de serie 'Knightrider'), auto's die zich tegenwoordig daadwerkelijk zelf kunnen inparkeren, en films waarin een beginshot zoals van *MES IN HET WATER* zou worden uitgezoomd om te laten zien dat de auto niet zelf rijdt maar wordt weggetakeld.

vermoeden. Daar staat tegenover dat onze gehoorwaarneming altijd plaats vindt, terwijl we waarnemingen van onze ogen kunnen beïnvloeden (we kunnen focussen, onze ogen sluiten).

De evolutietheorie van Charles Darwin werd in eerste instantie weggehoond omdat mensen van de apen zouden afstammen. Cognitivisten gaan nog verder door mensen te bestuderen als eenvoudig organisme, minder nog dan apen. Elk organisme maakt contact met de omgeving, krijgt daarvan impulsen, heeft tot doel te overleven (als individu, of juist het overleven van de soort, via nageslacht), onderzoekt het belang van de impulsen, en reageert. Daarna begint de cyclus weer opnieuw.

Er zijn een aantal redenen waarom het beschrijven van de ervaring van een mens veel complexer is dan bovenstaande impressie. Een mens ontvangt niet één impuls, maar een schier oneindige hoeveelheid impulsen, die wordt geregistreerd door allerlei verschillende zintuigen: ogen, neus, oren, huid, smaak. Daarbij verwerken mensen dat alles niet met dezelfde snelheid, en staat de reactie ook nog onder invloed van aandacht, voorkennis, emoties, herinneringen en bewustzijn. De beleving van de reacties is *ervaring*.

Omdat het in deze studie gaat om de relatie tussen impulsen en ervaring, hoeft niet de gehele complexe wereld te worden beschreven, maar alleen die impulsen uit die complexe wereld die op de een of andere manier invloed hebben op de ervaring: dit noemen we de *fenomenale werkelijkheid*. Het is de werkelijkheid zoals de mens die ervaart. Een van de eerste taken van dit hoofdstuk is dan ook aan te tonen dat de fenomenale werkelijkheid een actieve constructie is door de mens. Het is zowel een reductie van, als een aanvulling op, de werkelijkheid. De belangrijkste reden waarom een mens deze fenomenale werkelijkheid construeert is omdat hij/zij er *belang* bij heeft. Een groot deel van dit hoofdstuk zal dan ook gaan over dit belang.

Deze paragraaf bespreekt alle verschillende aspecten van de ervaring, in de volgorde waarin ze in de geschiedenis van de cognitietheorie centraal kwamen te staan. Deze theoretische benadering heeft als nadeel dat daarmee de ervaring niet echt beschreven kan worden. De meest recente theoretische inzichten maken steeds duidelijker dat al die aspecten niet meer apart behandeld kunnen worden, omdat ze samengaan en elkaar beïnvloeden. Zelfs in verwerkingstijd overlappen ze elkaar. De paragraaf eindigt dan ook met een theorie van Lakoff en Johnson, die stellen dat we een *embodied understanding* van de wereld hebben. Daarin komen impuls en ervaring zo dicht bij elkaar dat volgens hen het 'waarnemen van een stoel' gelijk is aan het hebben van de ervaring 'zitten'.

Een mens is een organisme dat in de wereld staat en alle inkomende indrukken via de verschillende zintuigen opneemt en verwerkt. Het resultaat is dat de mens daardoor de wereld ervaart op een manier die afhankelijk is van de beperkingen

## Werkelijkheid

en mogelijkheden van hoe de zintuigen en het cognitief vermogen van de mens zich evolutionair en tijdens het leven ontwikkeld heeft. Een mens kan bijvoorbeeld ultrasoon geluid niet horen (zoals dolfijnen dat wel kunnen), en kan geen dieren ruiken op een paar honderd meter afstand (veel roofdieren kunnen dat wel). En vanuit een rijdende trein kunnen we de bomen die dicht langs de rails staan niet goed waarnemen.

Dat betekent dat mensen niet de werkelijkheid ervaren, maar fenomenaal de wereld waarnemen. Dat wat we waarnemen is een interface tussen de waarnemer en de werkelijkheid, die leidt tot een 'ervaring van de wereld bij de waarnemer'. Een voorbeeld: in de fenomenale wereld is gras groen, in de 'werkelijkheid' is er alleen een gereflecteerde licht-frequentie. (Persson 2003) Al heeft gras in werkelijkheid geen kleur, door de beschouwer wordt het wel als groen waargenomen. Het gras is alleen groen door de eigenschappen van het gras, van het licht, en van de vermogens en eigenschappen van de waarnemer (bijvoorbeeld de vermogens van het oog om te zien, van de hersenen om de waarneming te registreren, benoemen, etc.). Het is een eigenschap van het oppervlak van het gras hoeveel licht, en in welke frequentie, het licht reflecteert. Toch is de kleur steeds wisselend, omdat de hoeveelheid en de soort invallend licht varieert: het maakt groot verschil of het daglicht is, kunstlicht, licht op een onbewolkte dag of op een bewolkte. Opdat mensen de kleur groen kunnen waarnemen, moeten mensen ook in staat zijn kleur waar te nemen. Daartoe moeten de kleurkegels in onze ogen het licht absorberen, en een signaal afgeven dat door onze hersenen wordt verwerkt.

In de complexe verwerking van visuele informatie in het lichaam zijn er twee systemen werkzaam. Een systeem is het geheel van aparte modules zoals receptoren, hersengebieden en activeringscentra en hun verbinding via zenuwroutes. Al deze onderdelen van het lichaam hebben een aantal zelfstandige functies, maar door bepaalde koppelingen tussen die aparte modules ontstaat er een specifieke functie/taak. Voor het verwerken van visuele informatie is er het evolutionair gezien oudere *magno* systeem, dat informatie over beweging en over de plaats van objecten in een driedimensionale ruimte verwerkt, en het jongere *parvo* systeem dat meer gedetailleerde informatie over de objecten verwerkt, zoals kleur en textuur. Beide systemen verwerken de visuele informatie parallel en komen ook samen. Maar het *magno* systeem is sneller, en laat het lichaam onmiddellijk reageren (zonder cognitie), terwijl het *parvo* systeem wel door de hersenen verwerkt wordt (wel een cognitie). Het evolutionair nut is duidelijk: bij het zien van iets langs en kronkeligs op de grond is het nuttig dat het lichaam onmiddellijk op de vlucht slaat, omdat het een slang lijkt te zijn. Dan is de relatief langdurige verwerking van diens kleuren alleen maar tijdverlies. Toch helpt die gedetailleerde informatie daarna wel, om te bepalen of we voor deze specifieke

slang bang moeten blijven, of dat deze ongevaarlijk is (en dat is dan duidelijk een cognitie).

Zintuigen zijn zo een *interface* tussen de omgeving en de mens. In dit voorbeeld werd het zien beschreven, maar dat is niet het enige zintuig. Andere zintuigen zijn gehoor, reuk, smaak en tast. Van elk van deze zintuigen kan ook een beschrijving gemaakt worden van het verschil tussen de werkelijke verschijningsvorm, en hoe ze fenomenaal worden waargenomen. Van alle zintuigen is zicht het meest verfijnd, het meest recent in de evolutie, en het meest bewust (omdat het door de hersenen en het taalverwerkingssysteem wordt verwerkt). De oudere waarnemingssystemen, zoals gehoor, reuk, smaak en tast worden directer (en niet via het taalverwerkingssysteem) door het lichaam verwerkt en zijn daardoor ook zo moeilijk te verwoorden. Een evolutionaire verklaring voor 'zicht' als dominant zintuig is dat in de periode dat de mens nog aap was, en op vier voeten liep, reuk en gehoor de belangrijkste interfaces waren om de omgeving te verkennen. Een vijandig dier moest op grote afstand geroken of gehoord kunnen worden, om op tijd bescherming te kunnen zoeken. Pas nadat de mens rechtop ging lopen, bleek het zicht veel meer mogelijkheden te kunnen bieden, namelijk op grotere afstand overzien, en niet afhankelijk zijn van de windrichting. Maar omdat het lichaam zich al ver ontwikkeld had, kon deze uitbreiding van de mogelijkheden van het verwerken van die informatie niet via het automatische verwerkingscentrum lopen, maar moest dat via een aanpassing (en groei) van de hersenen. Dat heeft tot gevolg dat we waarnemingen van zicht beter kunnen verwoorden dan reuk en tast. Bij alle waarnemingen met andere zintuigen dan zicht gebruiken we het zicht als een soort scheidsrechter, die de beslissing neemt over de waarneming. Zodra we een geluid horen, dwingt ons lichaam om te kijken in de richting waar het geluid vandaan kwam, om te kunnen besluiten welke bron dat geluid heeft. En daarmee dan ook te weten wat het geluid was. Voor geluiden hebben we geen vocabulaire, voor wat we zien wel. Ditzelfde principe geldt ook voor smaak: als we blind proeven, hebben we vaak geen idee wat we eten, en zelfs niet of we het lekker of vies vinden. Pas als we zien wat we eten, kunnen we het ook benoemen.

In de regel proberen we tot een eenduidige betekenis te komen van alle inkomende zintuiglijke gewaarwordingen. Gewoonlijk vullen de informaties van de verschillende zintuigen elkaar aan. Het horen van een blaf, gevolgd door het zien van een hond, leidt tot de waarneming 'blaffende hond'. Maar niet altijd leidt dat tot een juiste waarneming. Het zien van een lipbeweging 'GA', en horen van 'BA', leidt tot de audiovisuele waarneming van 'DA'. Dit staat bekend als het McGurk effect. (Maaso; McGurk and MacDonald 1976)

In het begin van de waarnemingspsychologie probeerde de structuralisten al deze aparte fases zo compleet mogelijk te beschrijven. De Gestalt-psychologen stelden daarentegen dat we niet altijd alle details afzonderlijk waarnemen, de

## Werkelijkheid

mens probeert zo snel mogelijk grotere gehelen (*gestalten*) te ontdekken. Een aantal stippen op een rij wordt snel gezien als een streep/lijn. Daarna kwamen de constructivisten die stelden dat we een mentaal beeld samenstellen op basis van wat we waarnemen. (Gregory 1997; Gregory 1998)

Dit zijn allemaal theorieën die nog uitgaan van een verwerking van de impulsen (een gedachte die teruggaat tot Helmholtz). Een wezenlijk andere positie neemt J.J. Gibson in in *The ecological approach to visual perception*. (Gibson 1979) Hij stelt daarin dat waarneming *direct* is. Zijn uitgangspunt is dat de waarneming van de omgeving begrepen moet worden in termen van de betekenis voor het waarnemend subject. Het subject neemt alles in de omgeving waar om te weten hoe het er op moet reageren, wat de *affordance* ervan is. We zien een groot horizontaal vlak voor ons, de grond, om te weten dat we er over kunnen lopen. Deze *affordance* ('om op te lopen') ervaren we direct, zonder dat we er een mentaal beeld van hoeven te maken. (Michaels and Carello 1981)

### Belang, voorkennis en aandacht

Omdat de mens voortdurend onder invloed staat van vele nieuwe indrukken, en de mens onmogelijk alle indrukken tegelijk en met dezelfde aandacht kan verwerken, heeft de mens in de evolutie en tijdens het opgroeien een aantal manieren gevonden om slechts selectief, en bewust en onbewust, te reageren op die impulsen.

Schema-theorie stelt dat de mens denkt in schema's. De mens ordenen informatie tot herkenbare eenheden. Het zien van een veelheid aan groene lichtvlekjes op de grond leidt tot de conclusie: wat bestaat uit veel verschillende eenheden, is op de grond en is niet langer dan een aantal centimeters? Het antwoord is dan: gras. Vanaf dan wordt het als gras waargenomen, mensen letten er verder niet op, en richten hun aandacht op andere dingen. Alle kleurvariaties die mogelijk zijn bij de definitie van gras horen, voor waar aangenomen. Platgetrapt, bruin, gemaaid, etc. is allemaal in de definitie van gras opgenomen en niet verrassend. Dit is de *bottom-up* benadering van waarneming (in lijn met structuralisten): mensen registreren een aantal waargenomen impulsen, en vatten deze samen tot de best mogelijke verklaring.

Wanneer mensen in een huis zijn en naar buiten gaan, verwachten ze daar een andere ondergrond: tegels, gras, asfalt. Die verwachting is een hypothese op basis van bestaande kennis (*top-down*). Zodra maar een van de binnenkomende impulsen in het schema past, wordt dit schema bevestigd. Alleen al de waarneming van de kleur groen, is voldoende om te concluderen dat de ondergrond gras is. En dat betekent dat daarmee de ondergrond ook aan alle andere eigenschappen van gras voldoet.

Zo zijn alle dingen gedefinieerd, en bestaan er schema's van. Dat betekent dat mensen op basis van een beperkt aantal waargenomen eigenschappen de



andere eigenschappen ook waarnemen. Als mensen door een straat lopen zien ze talloze vormen, materialen en kleuren. Die wordt snel herleid (*top-down* en *bottom-up*) tot ramen + deuren + muren= huizen. Dat 'raam' een schema is, blijkt wel omdat het raam zelf niet te zien is. Het zichtbare kozijn, de plaats in de muur, leidt tot de inferentie (veronderstelling) dat er een glazen raam is. Deze hypothese hoeft niet getoetst te worden, men hoeft niet aan elk raam te voelen of er echt glas is. Deze inferentie is aannemelijk genoeg, en in het verleden vaak genoeg getoetst, bijvoorbeeld elke keer bij het ramen lappen, of het kapot zien gaan. Ramen worden waargenomen, zonder ze te zien. Ulric Neisser verwoordt dit als volgt: "(...) In my view, the cognitive structures crucial for vision are the anticipatory schemata that prepare the perceiver to accept certain kinds of information rather than others and thus control the activity of looking. Because we can see only what we know how to look for, it is these schemata (together with the information actually available) that determine what will be perceived." (Neisser 1976:20)

Er is veel onderzoek gedaan naar deze schema's. Teun van Dijk geeft in 1980 een inzicht in hoe macrostructuren ons handelen en denken bepalen. (Van Dijk 1980) We gebruiken voor allerlei deelgebieden ook specialistische schema's. Door oorzakelijkheid aan objecten en mensen toe te dichten, zijn we in staat om dingen te zien die er niet zijn. Wanneer een blokje links achter een scherm verdwijnt en er daarna rechts van weer tevoorschijn komt, 'zien' we hoe het blokje achter het scherm van links naar rechts heeft bewogen. Ramachandran en Anstis leidden daaruit af welk kennisschema nodig is om dit zo waar te nemen. Ze stelden dat mensen van objecten moeten weten dat ze blijven bestaan, in beweging in een rechte lijn voortbewegen, dat ze stabiel zijn en niet van vorm veranderen, en dat een bewegend object de achtergrond kan bedekken. (Ramachandran and Anstis 1986) Een van de gevolgen van het feit dat mensen deze schema's gebruiken, is dat ze ook bepalen wat in het dagelijks leven belangrijk is, en wat irrelevant.

Omdat mensen voortdurend nieuwe informatie te verwerken krijgen, proberen ze die zo snel mogelijk in een schema onder te brengen. Zodra alle binnengekomen informatie binnen een bepaald schema blijkt te passen, wordt daar genoeg mee genomen. Men houdt dan op verder te zoeken naar eventueel betere schema's. De waarneming beperkt zich, en reduceert alles, tot schema's die 'goed genoeg' zijn. Mensen hebben eigenlijk niet meer dan een werkbare ervaring van de werkelijkheid. Men kan wel elk afzonderlijk grassprietje bestuderen, en opmerken dat sommige grassprietjes bruin, donkergroen, lichtgroen, gescheurd, kort of lang zijn; maar dat is niet efficiënt. Liever neemt men genoeg met de constatering dat gras groen is en werkt met dat concept. Dit is wat men de *folktheory* van de werkelijkheid noemt.

Het schema heeft dus ook invloed op het belang, het bepaalt waar de aandacht wel en niet op gericht moet worden, met als gevolg dat men vooral

## Werkelijkheid

waarneemt wat men wil zien. Het 'gras is groen' schema zorgt ervoor dat men nooit meer bukt om het gras te bekijken.

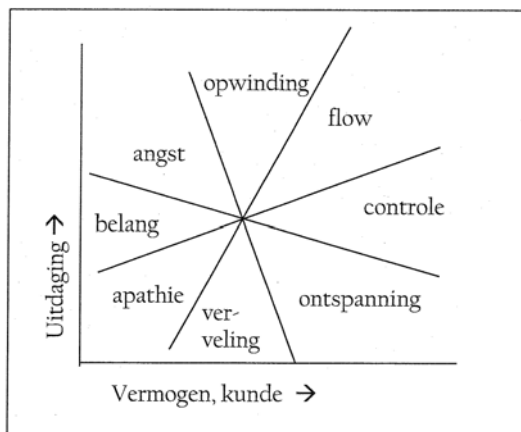
Harold E. Pashler stelt in *The Psychology of Attention* dat we inderdaad bepaalde informatie in een vroeg stadium uitsluiten (filteren), en niet-gefilterde informatie wel verwerken, maar dan selectief. (Pashler 1998) Dat betekent dat op basis van voorkennis bepaalde informatie niet verwerkt wordt (filtering) en dat van de overige informatie wel degelijk verwerkt wordt (en tot een talige verwerking leidt). Daarbij negeert men zoveel mogelijk de informatie die bij voorbaat irrelevant lijkt, en zoekt men gericht daar waar de relevante informatie lijkt te zijn (*capacity allocation*).

Voorkennis heeft wel degelijk invloed op de waarneming. Niet alleen de algemene waarneming, maar ook de incidentele voorkennis, *cueing* en *priming* genoemd. Alle voorkennis die voorafgaand aan een bepaalde waarneming wordt gegeven, kan invloed uitoefenen op de waarneming, zowel op wat waargenomen zal worden, als in welke betekenis.

### *Flow*

Een speciaal geval van aandacht is *flow*. Alles wat men doet (dus ook waarnemen) kan gedefinieerd worden als een uitkomst van de verhouding tussen de capaciteiten van het organisme en de uitdaging die de *stimulus* aan het organisme biedt. Als de *stimulus* ons te weinig uitdaging biedt, vervelen mensen zich, als iets te moeilijk is raakt men gefrustreerd.

Csikszentmihalyi geeft de verschillende mogelijkheden als volgt aan:



Figuur 1.1. Model waarin de mate van vermogen is afgezet tegen de mate van uitdaging. (Csikszentmihalyi 1999:43)

Zijn belangstelling gaat uit naar het moment dat de verhouding tussen uitdaging en capaciteit optimaal is, en hij noemt dat *flow* (rechtsboven in het model). Hij heeft talloze onderzoeken verricht naar *flow*, en komt tot de conclusie dat in principe elke handeling tot *flow* kan leiden. *Flow* is een aparte staat van zijn, waarin de mens optimaal geconcentreerd is en de omgeving vergeet "(...) when the

viewer focuses attention on the object, there follows a sense of concentration, of freedom, clarity, control, wholeness, and sometimes transcendence of ego boundaries, a condition so rewarding as to be sought out for its own sake.” (Csikszentmihalyi and Robinson 1990)

De *flow*-staat is zeer prettig, maar leidt niet tot emoties, omdat die emoties de concentratie zouden verbreken. Wel voelt een mens na afloop van de *flow*-staat, als die eenmaal is doorbroken, een tevreden gevoel, dat zo plezierig is dat het leidt tot een verlangen naar een herhaling van die *flow*. Echter, door de vorige *flow*-ervaring zijn de capaciteiten van het organisme toegenomen, en dus moet de uitdaging ook groter worden. Csikszentmihalyi vermoedt dan ook dat *flow* evolutionair nut heeft: het maakt het aantrekkelijk om te leren en nieuwe stimulansen te zoeken.

Overigens is de *flow*-staat meer uitzondering dan regel in het leven van mensen. Meestal schiet het vermogen te kort, in dat geval is er opwinding, of zelfs angst (in het schema links van *flow*). Is er te veel vermogen ten opzichte van de stimulans, dan is er routine, en te weinig uitdaging. Dat leidt dan tot een gevoel van controle en ontspanning (rechts van *flow*). Is er helemaal geen uitdaging, en is er ook geen vermogen voor nodig, dan is er sprake van verveling en, in het minst enerverende geval: apathie.

## Emoties

Kennisnemen van de wereld gebeurt dus afhankelijk van de verwerking van de zintuiglijke indrukken en kennis van de wereld. Een derde factor in het verwerken van zintuiglijke indrukken is emotie. Er zijn vele definities van ‘emotie’ mogelijk. Robert Plutchik vat de verschillende definities als volgt samen: “(...) some key ideas (over emotie, GvdP) tend to be repeated. These include the notion that our interpretations of events usually trigger emotions, that emotions involve strong reactions of many bodily systems, that expressions are based on genetic mechanisms, that they communicate information from one person to another, and that they help the individual adapt to changing environmental situations.” (Plutchik 1994:16-17)

Er zijn een aantal basisemoties; er is geen consensus tussen de theoretici over hoeveel het er zijn. Kemper vergelijkt alle emotie theorie en komt tot vier: *fear*, *anger*, *sadness* en *satisfaction*. Ze zijn volgens hem primair omdat ze te observeren zijn in de meeste dieren, in alle culturen voorkomen, al vroeg in de ontwikkeling van de mens voorkomen, hebben te maken met macht- en status-interacties, en dat ze worden geassocieerd met duidelijke autonome patronen van fysiologische verandering. (Kemper 1987)

Emoties leken lange tijd onbestudeerbaar. Pas in de laatste anderhalve eeuw zijn er een aantal cruciale inzichten geweest, waarvoor steeds wel enig empirisch

## Werkelijkheid

bewijs voor was. De laatste twee decennia is er veel vooruitgang geboekt, en is er een redelijk duidelijk beeld wat emoties zijn, en in welke zin ze bij alle mensen bestudeerbaar zijn, en niet langer volledig willekeurig en individueel uniek.

Charles Darwin beschreef in 1859 *On the Origin of Species* hoe verschillende diergroepen zich succesvol aanpasten aan de veranderende omgeving. (Darwin 1859) Niet alleen veranderde het lichaam van de dieren, ook bleek bepaald gedrag gunstig voor de overleving van de soort. In *The Expression of the Emotions in Man and Animals* wijdde hij een heel boek aan emoties. (Darwin 1965) Zo viel hem op dat dieren als ze bang en boos zijn, zich groot maken. Dat heeft als functie dat de tegenstander/bedreiger minder geneigd is aan te vallen, en daarmee heeft het bedreigde dier een grotere kans tot overleven. Emoties zorgen er dus voor dat dieren zich op een bepaalde manier uiten, en zijn dus functioneel. Emoties zijn aangeboren, en worden door andere dieren herkend (emoties zijn communicatief).

William James wordt gezien als de grondlegger van de hedendaagse psychologie. In 1884 en 1890 publiceerde hij over de psychologie van emotie. (James 1884; James 1890) Hij stelde dat een emotionele impuls wordt verwerkt door de cerebrale cortex, die het lichaam doet reageren, dat we daarna onze lichamelijke reactie waarnemen, en daaruit concluderen dat we een bepaalde emotie hebben. Bij gevaar rennen we weg, en doordat we weggerend zijn, constateren we dat we bang zijn. Kort daarna kwam Lange tot dezelfde conclusie, zodat dit is bekend geworden als de James-Lange theorie.

Walter Cannon bestreed dit samen met Philip Bard (Cannon 1929). Ze stelden de *cerebral cortex* buiten werking, en zagen dat dan nog steeds dezelfde verschijnselen zich voordeden. Volgens hen worden emotionele *stimuli* verwerkt door de *thalamus*, die het daarna zowel naar de *hypothalamus* verstuurt en gelijktijdig ook naar de *cerebral cortex*. De *hypothalamus* stuurt daarna de lichamelijke reacties, en stuurt informatie naar de *cerebral cortex*. De *hypothalamus* is het oudste deel van de hersenen, dat de stabiliteit van het lichaam onderhoudt, zoals de bloedsomloop. Het zorgt ervoor dat het lichaam in een constante staat blijft, in homeostase (de term is van Walter Cannon). Homeostase is zoiets als de *status quo* van het lichaam, zo zal het lichaam er voortdurend naar streven dezelfde lichaamstemperatuur aan te houden.

Tegenwoordig meent men dat de *amygdala* het centrale verwerkingscentrum in de hersenen is voor emoties. Joseph LeDoux oppert het volgende systeem: emotionele *stimuli* worden verwerkt door de *sensory thalamus*, die het doorstuurt naar de *amygdala*, die zorgt voor een emotionele reactie. (Ledoux 1996) LeDoux noemt deze route de *low-road*, omdat deze snel is, zonder cognities. De *high-road* is dat tegelijk de *sensory thalamus* informatie ook doorstuurt naar de *sensory cortex*, die de informatie ook naar de *amygdala* doorstuurt. Het nut hiervan

is hetzelfde als mijn eerdere voorbeeld over de waarneming van iets dat op een slang lijkt (het *magno* en *parvo* systeem), nu is het echter uitgedrukt in emoties.

Een belangrijk inzicht over emoties kwam van onderzoek van Schachter en Singer. (Schachter and Singer 1962) In een onderzoek in 1962 injecteerden ze proefpersonen met een vloeistof die tot een lichamelijke reactie leidde. Deze proefpersonen kregen daarna allemaal een andere *stimulus* te zien. Zij die iets angstaanjagends zagen, beschreven hun lichamelijke reactie als angst, zij die iets vrolijks zagen beschreven hun lichamelijke reactie als blijdschap. Hieruit werd duidelijk dat de inschatting (*appraisal*) van de *stimulus* onderdeel is van de emotie. (Schachter and Singer 1962)

Nico Frijda, een van de meest vooraanstaande *appraisal*-theoretici, geeft de volgende fases die optreden bij emotie. (Frijda 1993) Deze theorie maakt duidelijk hoe emotie waarneming, evaluatie, belangen en gedrag met elkaar verbonden zijn:

- Een emotie ontstaat door het opmerken, door het subject, van een relevante verandering (in of buiten het subject).
- Er volgt een evaluatie van de verandering aan de hand van bestaande kennisschema's.
- Gelijkzeitig is er een inschatting van de belangen (*concerns*) van het individu, evenals een evaluatie van het Zelf.
- Er is een inschatting van de mogelijkheid tot ingrijpen.
- Er zijn emotie-specifieke handelingstendenzen en fysiologische veranderingen.
- Het subject handelt, en er is (lichamelijke/ talige) expressie van emotie.

### Sociale emoties

Al het bovenstaande geldt voor de mens als individu dat gericht is op overleven. De mens heeft echter een tweede aard, namelijk overleven door samen te leven met anderen: de mens is een sociaal wezen. Dat betekent dat de mens voortdurend twee belangen heeft, overleven en sociaal overleven. Walter Cannon stelde al dat "The main service of social homeostasis would be to support bodily homeostasis". (Cannon 1932)

Dat betekent dat van al het bovenstaande een tweede parallel systeem bestaat. In de waarneming let men ook nadrukkelijk op andere mensen (andere mensen zijn een *affordance* voor ons). Mensen herkennen bijvoorbeeld onmiddellijk de leeftijd en sexe van andere mensen, en of ze bedreigend zijn of niet.

We hebben talloze sociale schema's over hoe te handelen in bepaalde situaties: in aanwezigheid van meerderen gedragen we ons onderdanig. Mensen in nood moeten geholpen worden. Zo heeft men schema's voor hoe te handelen in bepaalde situaties, en hoe die situaties het gedrag bepalen. In een restaurant

## Werkelijkheid

gedraagt men zich als klant anders dan als ober. Dit is wat socioloog Erving Goffman beschreef als *frames* in *The Presentation of Self in Everyday Life*. (Goffman 1959) zie ook: (Van Dijk and Kintsch 1983)

En natuurlijk bestaan er ook sociale emoties, als onderscheid van basisemoties. De sociale emoties die gericht zijn op het samenleven zijn: schuld, schaamte, trots, liefde, dankbaarheid en gêne. Bij deze emoties is altijd het Zelf betrokken. Men vergelijkt zichzelf in relatie tot anderen, en men vergelijkt het eigen gedrag met wat ethisch gedrag is (volgens anderen). Sociale emoties zijn altijd moreel.

Sociale emoties worden ook wel secundaire emoties genoemd, omdat ze zijn afgeleid van de primaire, basisemoties (zie boven). Ze zijn “acquired through socializing agents who define and label such emotions while the individual is experiencing the autonomic reactions of one of the ‘primaries’”. Zo is ‘schuld’ een sociale beredenering (*appraisal*) van de gevoelde *arousal* van angst. (Kemper 1987:263)

Turner geeft daar een evolutionaire verklaring voor: sociale emoties zijn in de evolutie ook secundair omdat de mens eerst afstamde van de solitaire apen, en pas later een sociaal wezen werd, zodat de emoties die daarbij horen gebouwd moesten worden bovenop het oude systeem, en gebruik moesten maken van de bestaande mogelijkheden. (Turner 2002)

Een andere reden om sociale emoties secundair te noemen, is dat sociale emoties niet een duidelijk object hebben. Meestal is het moeilijk om de precieze oorzaak voor die emoties aan te geven. Meestal ervaren mensen eerst de emotie (bijvoorbeeld schaamte), maar kost het veel tijd, en veel cognitieve arbeid, om te ontdekken wat de exacte oorzaak is van die schaamte. Sociale emoties kenmerken zich doordat ze niet direct geuit kunnen worden en dat ze (mede als gevolg daarvan) langdurig onbewust voortwoekeren. Tangney en Fischer komen op basis van deze eigenschappen tot de volgende indeling: de primaire, directe, basisemoties zijn *emoties* en de secundaire, sociale en zelfbewuste emoties *gevoelens*. (Tangney and Fischer 1995)

Vooralsnog is die theoretische scheiding tussen emoties en gevoelens voldoende om ons door de eerste hoofdstukken heen te loodsen. In hoofdstuk 5 zal echter blijken dat aan de basis van elk menselijk handelen (belang, waarnemingen, emoties en gevoelens) een morele gevoeligheid ligt. Moraal, zo zal daar betoogd worden, is niet een extra oordeel na het handelen, maar bepaalt mede ons handelen, denken en ervaren. In hoofdstuk 5 zullen daarom de gevoelens (de secundaire, zelfbewuste en sociale emoties) beschreven worden onder de betere noemer *morele emoties*.

## Voorlopige emotiemodellen

Tot hier toe werd waarneming, belang, emotie en sociale emotie apart beschreven. Dat doet geen recht aan het feit dat deze verschillende aspecten elkaar beïnvloeden en zelfs definiëren. Er zijn een aantal modellen beschreven waarin geprobeerd wordt de verschillende aspecten in één model onder te brengen.

Osgood, Suci en Tannenbaum constateerden dat in alle talen alle woorden dezelfde drie dimensies van connotatie hebben: evaluatie (E), potentie (P) en activiteit (A). (Osgood et al. 1957) Daaruit concluderen ze dat voor al het menselijk handelen deze drie dimensies belangrijk zijn. Evaluatie betreft het oordeel of iets goed of slecht is, de potentie betreft het oordeel of iets sterk of zwak is, en activiteit betreft het oordeel of iets snel of langzaam nadert. In zijn latere werk geeft Osgood als voorbeeld dat, vanuit evolutionair perspectief beredeneerd, een mens moest weten of een naderend dier goed- of slechtgezind was, sterk of zwak, en snel of langzaam. (Osgood 1969)

Clore, Ortony en Collins maakten het onderscheid tussen *events*, *agents* en *objects*. Mensen willen altijd weten wat de gebeurtenis is, welke invloed *agents* op die gebeurtenissen hebben, en wat we van de objecten vinden. (Ortony et al. 1988)

Frijda vat een aantal theorieën over het belang als volgt samen: bij elke impuls maakt het lichaam de volgende afweging: *valence* (goed/slecht), nieuw, zekerheid, controle, en *agency*. (Frijda 1993)

Het waarnemen en eventueel reageren concentreert zich dus op de volgende belangen: wat is de gebeurtenis, wie zijn de *agents*, en wat zijn de objecten? Gerelateerde vragen bij gebeurtenissen zijn: wat is de gebeurtenis (handeling in een bepaalde context). Begrijpen we de handeling door de context, of de context door de handeling? In welke mate is dat nieuw (onverwacht), of juist voorgeschreven (*script*)?

Bij *agents* is de vraag: Wat is de rol van de *agents* in die handeling, is het door de gebeurtenis voorgeschreven, of hebben ze een vrije wil? (controle)

Bij *objects* gaat het vooral om de waardering, wat vinden we van alle afzonderlijke componenten?

Roseman et. al. hebben een model opgesteld waarin alle emoties zijn ondergebracht, en gerubriceerd volgens de criteria: oorzaak (door omstandigheden veroorzaakt, door een ander veroorzaakt, door het zelf veroorzaakt), hoe groot is de mogelijkheid tot handelen (*low/ high control potential*), waarde (positieve of negatieve emoties), duidelijkheid (zeker/ onzeker) en houding ten opzichte van de *stimulus* (*appetitive/ aversive*). (Roseman et al. 1996)<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Per Persson is de enige filmcognitivist die ditzelfde model gebruikt.

## Werkelijkheid

Een voorbeeld van het onderscheid *appetitive/ aversive* is als volgt: lachen is een beweging vooruit, schrik is een beweging achteruit.<sup>22</sup>

Het genoemde model van Roseman et.al. heeft als voordeel dat het vele bestaande modellen combineert, en goede criteria aangeeft om emoties te onderscheiden. Helaas maakt het niet duidelijk hoe emoties en gevoelens zich tot elkaar verhouden. Wat dat betreft is de samenvatting van bestaande emotiemodellen van Kemper te prefereren. Zonder me volledig te concentreren op dit model, is het een nuttige illustratie om aan te geven hoe basisemoties een component zijn van sociale emoties, en hoe combinaties van basisemoties tot complexere emoties leiden.<sup>23</sup>

FEAR Guilt	ANGER Shame	DEPRESSION Ennui Resignation	HAPPINESS (Satisfaction) Pride Gratitude Loving Being loved	
FEAR- DEPRESSION Anxiety	FEAR- ANGER Hate Jealousy Envy	FEAR- HAPPINESS Wonder Awe Hope Shyness	DEPRESSION -HAPPINESS Nostalgia Yearning	ANGER- HAPPINESS Vengeance Snobbery Contempt Schadenfreude
FEAR-ANGER-DEPRESSION Grief				

Figuur 1.2. Emotieindeling Kemper (Kemper 1987:283, figuur 1)

### Wie of wat ervaart de emotie?

Een aantal processen gebeurt automatisch, een aantal wordt verwerkt door de *cortex*, dat leidt tot bepaalde cognities, we reageren met bepaalde lichamelijke reacties, en dat geheel leidt tot de ervaring van een emotie-episode. Maar wie ervaart dat, wie is dat Zelf? En wat is bewustzijn?

In de filosofie is het een delicaat onderwerp. Het meest invloedrijk is de stelling van René Descartes dat een mens vanuit het denken diens lichaam bestuurt. Alsof er een wezentje (*homunculus*) is dat de leiding heeft over ons

<sup>22</sup> Walter Cannon was de eerste die dit onderscheid maakte tussen wat hij noemde *fight* en *flight*. Cannon, Walter B. . 1929. *Bodily changes in pain, hunger, fear and rage*. New York: Appleton..

<sup>23</sup> Plutchik maakt een vergelijkbaar onderscheid tussen *primary emotion components* en *mixed emotions*, waar hij de sociale emoties ook onder schaaft. Plutchik, Robert. 1980. *Emotion: A psychoevolutionary synthesis*. New York: Harper and Row. Zo drukt hij het gevoel 'liefde' uit als een samenstelling van de emoties 'blijdschap' en 'aanvaarding'. Joy + acceptance = Love, friendliness; Fear + surprise = Alarm, awe; Sadness + Disgust = Remorse; Disgust + Anger = Contempt, Hatred, Hostility; Joy + Fear = Guilt; Anger + Joy = Pride; Fear + Disgust = Shame, Prudishness; Anticipation + Fear = Anxiety, Caution.



lichaam. Al het bovengenoemde onderzoek weerspreekt dit. Zeker nu het mogelijk is de hersenactiviteit in beeld te brengen en een tijdspad te maken van alle processen die zich afspelen van moment van inkomende impuls tot gedachte en handeling, blijkt dat de bewuste gedachte *na* de handeling komt. In *Descartes' Error* durft Antonio Damasio dit inzicht, impliciet aanwezig in al die onderzoeken, eenduidig te verwoorden als het einde van het Cartiaans gedachtegoed. (Damasio 1994)

In *The feeling of what happens: Body, Emotions and the making of Consciousness* komt hij tot een nieuw voorstel wat het Zelf dan wel is. (Damasio 2000) Antonio Damasio stelt dat het bewustzijn de herkenning van het lichaam is, dat er iets gebeurd is. De primaire emoties leiden tot een automatische reactie, waarvoor geen bewustzijn nodig is. Zodra de emotie is afgewikkeld, is die ook voorbij. Er is een *Proto-self*, de mens als organisme, waarvan een mens geen weet heeft, aan wie die emotie overkomt.

Wanneer een mens wakker is, reageert het lichaam voortdurend op nieuwe impulsen (van buitenaf of van binnenuit, zoals gedachten). De reacties (emoties) daarop door het lichaam leiden tot het besef: "er is blijkbaar een organisme (als geheel) aan wie dit gebeurt". Zo is men zich bewust van het *core-self*. En omdat men onophoudelijk bloot staat aan nieuwe impulsen, is men zich voortdurend opnieuw bewust van ons *core-self*. Het ervaren leidt tot het herkennen van het lichaam dat het bestaat. Elke zintuiglijke gewaarwording zorgt ervoor dat men zich bewust wordt van het lichaam. Tegelijkertijd ervaart het lichaam daarbij de grenzen van het lichaam. Bijvoorbeeld bij het aanraken van een object weet het lichaam waar de grens is tussen het lichaam en het object. Bij het zien en horen is er een ruimtelijke oriëntatie van het lichaam in de omgeving.

Het geheugen maakt het mogelijk dat er een constant beeld ontstaat over langere tijd van een 'Autobiografisch zelf'. Het lichaam wordt zich dus niet alleen bewust zichzelf als constant object in de ruimte, maar ook als constant object in de tijd.

(...) The autobiographical self is based on autobiographical memory which is constituted by implicit memories of multiple instances of individual experience of the past and of the anticipated future. The invariant aspects of an individual's biography form the basis for autobiographical memory. Autobiographical memory grows continuously with life experience but can be partly remodelled to reflect new experiences. (Damasio 2000:174)

Het Autobiografisch Zelf groeit dus op basis van ervaring. (Conway 2002; Rubin 1986)

Zo blijkt er een relatie te zijn tussen een inkomende *stimulus* en de ervaring van de toeschouwer. Waar ze in eerste instantie gescheiden lijken: eerst een *stimulus*, dan

## Werkelijkheid

de verwerking, dan de ervaring, blijkt het veel complexer. Ten eerste zijn er veel parallelle verwerkingen, die niet even snel gaan, en waarvan de uitkomsten ook weer *stimuli* opleveren die verwerkt worden. Verder reageert het lichaam zo automatisch op bepaalde *stimuli*, dat ze bijna aan elkaar gekoppeld zijn. En we bepalen vooraf wat we zullen opmerken en wat niet. *Stimuli* en ervaring komen steeds dicht bij elkaar te liggen. Lakoff en Johnson brengen dit het dichtst bij elkaar, in een toepassing van Damasio.

In 1980 publiceerden ze *Metaphors We Live By*. (Lakoff and Johnson 1980) Het was een reactie op zowel het werk van Ludwig Wittgenstein, dat taal bepaalt wat we kunnen weten. (Wittgenstein 1998) Noam Chomsky stelde dat taal ons denken structureert. En dat ons 'taalvermogen' datgene is dat ons als mens uniek maakt. Lakoff & Johnson zagen taal als een van de uitingen van een nog veel dieper liggend principe: ons metaforisch denken. In een metafoor gebruiken we het ene mentale domein om iets te begrijpen over een ander mentaal domein. In de metafoor 'Het leven is een reis', begrijpen we LEVEN als een REIS. We begrijpen het niet in alle betekenissen van REIS, maar in een aantal specifieke betekenissen, zoals dat een REIS gewoonlijk een beginmoment heeft (geboorte), een traject (het leven), en een doel, het aankomstpunt (de dood). Dit soort metaforen bepalen net als schema's ons denken en handelen. Van metaforen zijn we ons echter nog minder bewust dan van schema's.

In 1999 publiceerden ze *Philosophy in the Flesh*. (Lakoff and Johnson 1999) In dat werk stellen ze dat mensen allerlei capaciteiten bezitten die door de evolutie bepaald zijn, en dat vanaf de geboorte mensen leren de wereld betekenis te geven. Waar de wereld in eerste instantie niet meer is dan een brij ervaringen, gevoelens, en zintuiglijke impressies, ontdekken we langzaam allerlei constanten. Een voorbeeld: telkens wanneer we iets loslaten, valt het op de grond. Na een aantal keren begrijpen we het concept 'zwaartekracht', zonder enige kennis van definities en natuurkunde. Een kind leert ordening aan te brengen in de fenomenale wereld, door te categoriseren. Die categorieën bestaan alleen in relatie van ons lichaam tot de fenomenale wereld, en worden gestuurd door het belang dat wij er aan hechten. Standaard categoriseren we alles op basis-niveau. We onderscheiden dieren van elkaar (paard, geit, ezel), maar kunnen niet zomaar verschillende soorten paarden van elkaar onderscheiden. We onderscheiden objecten van elkaar (auto versus boot), maar hebben moeite om verschillende boten van elkaar te onderscheiden (behalve wanneer we schipper worden, dan is ons belang heel groot om zoveel mogelijk schepen van elkaar te kunnen onderscheiden).

Tevens zijn die categorieën uitgedrukt in onze lichamelijke verhouding tot die dingen: een stoel is om op te zitten. Ons begrip dat de stoel is om op te zitten is omdat we andere mensen stoelen zo hebben zien gebruiken, en we ook zelf de ervaring hebben gehad hoe het is om op een stoel te zitten. Die ervaring, het

gevoel van 'zitten', is mee opgeslagen bij de categorie 'stoel', zodat we bij het zien van een stoel niet alleen de cognitie hebben 'stoel', maar dat we ook een beetje het gevoel ervaren te zitten. We hebben daarmee een *embodied understanding* van de werkelijkheid. Zoals Antonio Damasio het verwoordt in *The Feeling of what Happens*:

The records we hold of the objects and events that we once perceived include the motor adjustments we made to obtain the perception in the first place and also include the emotional reaction we had then. They are all coregistered in memory, albeit in separate systems. Consequently, even when we “merely” think about an object, we tend to reconstruct memories not just of a shape or color but also of the perceptual engagement the object required and of the accompanying emotional reactions, regardless of how slight. Whether you are immobile from curarization or quietly daydreaming in the darkness, the images you form in your mind *always* signal to the organism its own engagement with the business of making images and evoke some emotional reaction. You simply cannot escape the *affectation* of your organism, motor and emotional most of all, that is part and parcel of having a mind. (Damasio 2000:147-148)

Doordat een mens voornamelijk vooruit gericht is, het zien, lopen, met andere mensen omgaan, de gezichtsuitdrukking, heeft *voor* een andere betekenis dan *achter*. Het beeldscherm van de computer noemen we de voorkant van de monitor, terwijl in de externe wereld de monitor gewoon zes vlakken heeft. We maken hier gebruik van *bodily projection*, maar het is ook voorbeeld van een *primary metafoor*. We drukken het ene object uit in termen van een ander object. Een zeer beperkt aantal concepten kan op deze manier de gehele werkelijkheid omvatten.<sup>24</sup>

Het hier beschreven overzicht van verschillende stromingen en termen in de psychologie leidt tot de volgende constatering. De evidente waarneming en ervaring van de werkelijkheid om ons heen blijkt in werkelijkheid een complexe samenwerking van allerlei verschillende lichamelijke processen. Maar nadat die processen in de loop van de cognitie- en emotie-theorie allemaal apart zijn beschreven, blijkt dat ons lichaam door gewoonte (en vaak bevestigde schema's) allerlei processen heeft geautomatiseerd. De verwerking van *stimuli* om ons heen gaat daardoor zo snel, dat we daardoor de indruk hebben dat de werkelijkheid om ons heen er gewoon IS.

---

<sup>24</sup> Een andere voorbeeld is muziek. We zeggen dat bepaalde muziek ons raakt (omdat geluidstrillingen ons bereiken), maar daarmee bedoelen we dan dat het ons emotioneel raakt. Zo kunnen we ons door bepaalde muziek emotioneel weer in balans voelen, maar dat heeft een directe correlatie met het feit dat ons evenwichtsorgaan in ons oor zit.

## B. Het ervaren van gerepresenteerde beelden als fenomenale filmwerkelijkheid

Het voorgaande geeft een beschrijving van de menselijke waarneming. In dit deel is de vraag: hoe past filmcognitivism deze uitkomsten toe op de waarneming van film? Het uitgangspunt van alle filmcognitivisten is dat de toeschouwer film waarneemt met de mogelijkheden en restricties van het lichaam. Zoals Anderson het samenvat: “we would therefore be well advised to study the ways in which the perceptual systems are employed by an organism interacting with its environment.” (Anderson 1996:20)

Een film biedt heel veel audiovisuele impulsen, die stuk voor stuk waargenomen kunnen worden. Hoe kiest de toeschouwer uit al die verschillende impulsen, en wat valt daarover voor algemeen te beweren? Iedere toeschouwer is immers anders, en heeft de vrijheid om aan andere aspecten van het beeld of geluid aandacht te besteden. Zo kan een toeschouwer in de beginscène van *MES IN HET WATER* de vormen van de bomen blijven bewonderen, en de handelingen van de personages negeren. Maar ook al zal een toeschouwer incidenteel en tijdelijk in gedachten afdwalen, in de praktijk zal elke toeschouwer toch de aandacht richten op de handeling van de personages. Ons waarnemingssysteem dwingt ons daar toe. Alle toeschouwers gebruiken dezelfde principes, schema's en lichamelijke reacties om die *stimuli* te verwerken. Zo zal elke toeschouwer, zoals hierboven beschreven, vooral letten op *agents* (personages), gebeurtenissen, objecten, en alles dat beweegt. De manier waarop de toeschouwer alle informatie verwerkt tot een begrijpelijke wereld is zo gestructureerd, dat op basis van de kenmerken van de film beschreven kan worden wat de toeschouwer zal waarnemen, en ook wat de toeschouwer zal ervaren. Die directe relatie tussen de *stimulus* film en de reactie van de toeschouwer doet Ed Tan film ook wel een *emotiemachine* noemen. (Tan 1996)

Daarbij moet wel de kanttekening geplaatst worden dat dit vooral voor de klassieke film van toepassing is. Daarin is de regel dat de informatie helder en nadrukkelijk moet worden gebracht. Zo moet (volgens de logica van de klassieke film) de handeling centraal en ondubbelzinnig in beeld worden gebracht, en moeten beeld en geluid op elkaar zijn afgestemd.

Alle filmcognitivisten hebben uitvoerig aan de orde gesteld hoe toeschouwers film waarnemen. Het onderstaande zal daar een samenvatting van geven. Daarbij worden dezelfde termen gebruikt als in het A-gedeelte: aandacht, belang en emotie. Centraal in die beschrijving staat hoe de toeschouwer uit de diversiteit van impulsen keuzes maakt en eenheid waarneemt, in plaats van diversiteit. Omdat er een directe relatie is tussen waarneming en ervaring, zoals boven betoogd, komen we op deze manier tot de beschrijving van de ervaring. Het is belangrijk deze achterliggende principes te beschrijven, omdat ze in het C-

gedeelte, de toepassing op de auteursfilm ter discussie staan. Immers, zoals al uit het voorbeeld van *MES IN HET WATER* blijkt, de auteursfilm wijkt soms af van de klassieke film, namelijk door ambiguïteit in beeld en geluid. De vraag is of deze ambiguïteit ertoe leidt dat alle toeschouwers daardoor auteursfilms allemaal anders zien, of dat de ambiguïteit voor iedere toeschouwer op dezelfde manier ambigu is.

Op de achtergrond van mijn betoog klinkt onvermijdelijk de term ‘realisme’ door. In filmstudies is ‘realisme’ de drijvende kracht achter zowel filmtheorie als achter het beschrijven van filmstromingen. (Aitken 2001) Realisme is daarbij op zoveel verschillende manieren uitgelegd dat het eigenlijk een onbruikbare term is geworden. Realisme kan gebruikt worden om het werkelijkheidsgehalte van de getoonde gebeurtenissen aan te duiden, of om aan te geven hoe de registratie van die beelden met de alledaagse waarneming van de toeschouwer overeenkomt. En zoals in het inleidende hoofdstuk over de auteursfilm werd betoogd, kan een film ook een hogere realiteit verbeelden, bijvoorbeeld een waarheid tonen over de mens, of de wereld.

In dit hoofdstuk wordt deze discussie gemeden<sup>25</sup>, ten eerste omdat deze verzandt in een oneindige definitiestrijd. Voor nu is het voldoende om te constateren dat film hoogstens een suggestie van realisme kan bieden, maar per definitie altijd een constructie is. De tweede reden om de discussie te mijden is omdat het afleidt van de toeschouwer. Het gaat er niet om hoe realistisch een film IS, maar hoe de toeschouwer de geconstrueerde beelden en geluiden tot een werkelijkheid creëert.

### **Hoe nemen we de film als werkelijkheid waar?**

Hoe construeert de beelden en geluiden tot een werkelijkheid, en in hoeverre is kennis van filmconventies van belang? De toeschouwer gebruikt zowel kennis uit de werkelijkheid als kennis van het medium film om te komen tot een fenomenale filmwerkelijkheid.

Van alle metaforen die gebruikt zijn om de filmervaring te beschrijven, kan deze nieuwe helpen om het probleem te begrijpen, zonder filmkijken daaraan gelijk te stellen.<sup>26</sup> Stel, men zit in een onderzeeër, vol staal, machines, en heeft een

---

<sup>25</sup> In hoofdstuk twee komt het alsnog aan de orde.

<sup>26</sup> Zie voor een overzicht van verschillende metaforen die gebruikt zijn om de relatie van de toeschouwer ten opzichte van de film te verklaren, o.a. Lastra, James. 2000. *Soundtechnology in American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press. Sobchack, Vivian. 1992. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. New Jersey: Princeton University Press. Williams, Linda. 1994. *Viewing Positions: Ways of Seeing Films*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press. Voor een felle kritiek op het gebruik van dit soort metaforen zie: Bordwell, David, and Noël Carroll, eds. 1996. *Post-theory: reconstructing Film Studies*. Madison (Wisconsin): The University of Wisconsin Press.

## Werkelijkheid

zeer beperkte bewegingsvrijheid. Men kijkt door een periscoop boven het water uit naar een zonnig zandstrand met palmbomen. De omgeving waarin we staan (de onderzeeër) is totaal anders dan de omgeving die men ziet. Om te begrijpen waar het strand zich bevindt, bepaalt men de eigen locatie ten opzichte van het strand door te weten wat een periscoop is, wat de onmogelijkheden en mogelijkheden daarvan zijn. Zo zal het niet verbazen dat men het geluid van alles in de onderzeeër hoort, terwijl men het strand ziet. Toch kan men zowel de ruimte in de onderzeeër volledig mentaal construeren (uit onze herinnering van voordat we door de periscoop keken, en onze schema's), en kan men ook een volledig mentaal beeld construeren van het strand, inclusief de geluiden (door onze schema's die met strand te maken hebben, jeugdherinneringen en dergelijke). De periscoop heeft als extra probleem dat men telkens slechts een klein deel van het strand ziet, zodat een aantal afzonderlijke waarnemingen aan elkaar gekoppeld moet worden tot een geheel. Het waarnemen van het strand wordt niet gehinderd door het medium 'periscoop', maar wel moet men de mogelijkheden en onmogelijkheden van het medium kennen om bijvoorbeeld te kunnen verklaren waarom we het strand wel zien maar niet kunnen horen, of waarom het vlakbij lijkt, terwijl men het niet kan aanraken.

Het medium 'periscoop' maakt ook duidelijk dat een medium de waarnemer verplaatst. Siegfried Zielinski maakt een onderscheid tussen audiovisuele media die verplaatsen in ruimte (bijvoorbeeld live-radio, live-televisie, maar ook de periscoop zou daar onder vallen) en media verplaatsen in tijd en ruimte (zoals film). (Zielinski 1999) Dat heeft tot gevolg dat we om bijvoorbeeld live-radio te begrijpen, alleen maar een *cue* hoeven te weten waar de bron zich bevindt. Als we alleen maar het geluid horen, denken we in eerste instantie dat de bron zich bevindt bij de luidspreker, maar zodra we weten dat het een luidspreker is, en we weten wat een luidspreker kan, willen we weten waar de zender is.

Bij film weten we, omdat het verplaatst in tijd en ruimte is, dat we willekeurige momenten uit een tijd-ruimte continuüm te zien en te horen krijgen. En in principe levert dat geen verwarring op, omdat dat behoort bij het schema 'film'.

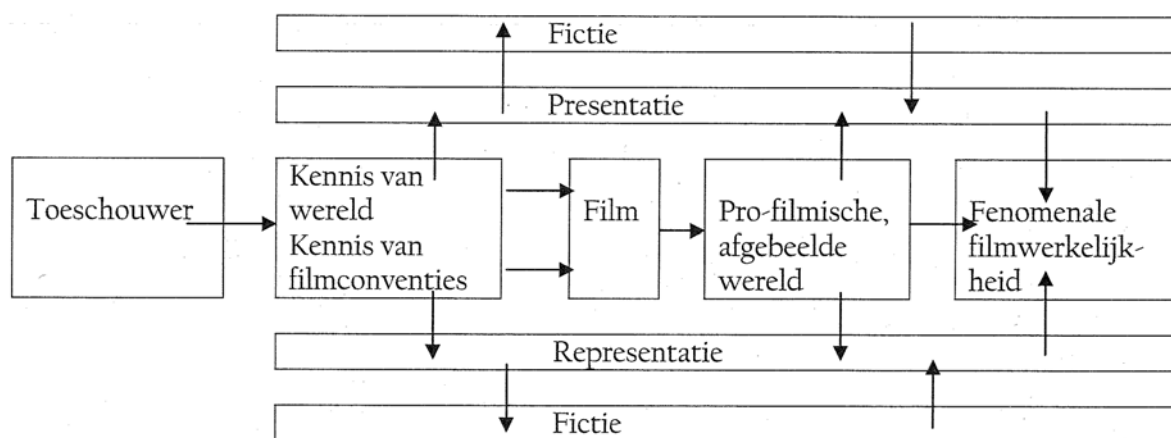
Men *kan* wel de kwaliteit van de periscoop bewonderen, maar gewoonlijk doet men dat niet. Bij de waarneming van het strand is de periscoop gewoonlijk een middel, en is de uitzondering dat het medium zelf het doel is.

Los daarvan kan de toeschouwer gedurende het construeren van deze fenomenale filmwerkelijkheid blijven steken in de beschouwing van de film ofwel als presentatie, ofwel als representatie (wat Ed Tan noemt: artefact emoties (Tan 1996)). Ook is het mogelijk om, nadat de fenomenale filmwerkelijkheid is geconstrueerd, in retrospectief alsnog de film als representatie of als presentie te beschouwen. Alhoewel al deze verschillende houdingen in verschillende fases van

het filmkijken beschikbaar zijn, streeft de toeschouwer eerst en vooral en gewoonlijk naar het construeren van de fenomenale filmwerkelijkheid. Daarbij concentreert de toeschouwer zich op *agents*, gebeurtenissen en objecten.

De waarneming van de film als representatie vereist een apart belang van de toeschouwer. Dat belang kan beroepsmatige interesse zijn, zoals bij filmwetenschappers, specialisme (filmliefhebbers), verveling en desinteresse voor de gebeurtenissen in de film, of bepaalde voorkennis.

Afgezien van deze randgevallen, is in de gewone filmervaring geen reden om de film als representatie (gemaakt door iemand) te begrijpen. Tenzij er een noodzaak veroorzaakt door de film zelf is, waardoor de toeschouwer gedwongen wordt de film als representatie waar te nemen. Inherent aan het waarnemen van representatie is ook dat het door iemand gemaakt is.



Figuur 1.3. De gewone waarneming van de fenomenale filmwerkelijkheid.

Deze figuur kan als volgt gelezen worden: de toeschouwer gebruikt zowel kennis van de wereld als kennis van filmconventies bij het waarnemen van film en gebruikt daarbij inferenties over de pro-filmische werkelijkheid om uiteindelijk een fenomenale filmwerkelijkheid waar te nemen. Een aparte beslissing is mogelijk om het getoonde als fictie waar te nemen.

### De invloed van de film als medium op de werkelijkheidservaring

De toeschouwer neemt de film als werkelijkheid waar, en is daarbij niet gehinderd door fictie, of door mediums specifieke waarnemingsproblemen, zoals gefragmenteerde waarneming. Per Persson en Torben Grodal beschrijven de filmervaring het meest als *embodied understanding* van de werkelijkheid. Om de wereld te construeren gebruiken we een aantal daaruit afgeleide vuistregels, de *folkpsychologie*. De belangrijkste basis daarvan is dat de gedachte dat de wereld een geheel is, een duidelijk tijdspad heeft, en alles ergens vandaan komt en ergens naar toe gaat. Op basis van deze regels proberen we alle fragmenten die we te zien krijgen een plaats te geven op een tijdslijn, en op een bepaalde plek in de ruimte.

Als we de ervaring beschrijven dan is dat een combinatie van waarneming, kennis en belang. We kunnen wel de film waarnemen alsof het de werkelijkheid is, we kunnen daarbij wel kennisschema's gebruiken uit de werkelijkheid, maar

## Werkelijkheid

het direct belang is toch anders dan de werkelijkheid. We kunnen wel X zien gebeuren, we kunnen dat begrijpen als X omdat we X kennen uit de werkelijkheid, maar we worden er niet direct door getroffen zoals in de werkelijkheid.

Zoals Gibson al stelde is het lichaam altijd een lichaam in de ruimte, is alles gedefinieerd ten opzichte van dat lichaam in de ruimte. De meeste shots lijken daarom op beelden vanuit een raam gezien (een onterechte metafoor), die echter wel aangeeft dat de toeschouwer het wel ziet, maar geen invloed kan uitoefenen op de gebeurtenissen. De toeschouwer is een *onzichtbare getuige*. David Bordwell stelt dat dit idee (dat hij traceert tot V.I. Pudovkin) berust op een misverstand, omdat de toeschouwer immers voor elk shot opnieuw gepositioneerd wordt, en daardoor vergeet dat het beeld geconstrueerd is (het is een vertelling) speciaal voor de toeschouwer: “The imaginary witness account forgets that in cinema, fictional narrative begins not with the framing of a preexistent action but with the construction of that action to start with.” (Bordwell 1985:11)

In het bovenstaande is al duidelijk gemaakt dat een toeschouwer wel degelijk de beelden als representatie kan en zal begrijpen, maar zolang de toeschouwer de beelden als presentatie begrijpt, is deze wel degelijk een onzichtbare getuige: per shot is de toeschouwer een onzichtbare getuige, en elk shot zet de toeschouwer in een bepaalde, ideale, positie. Zo veronderstelt een kikkorsperspectief dat de toeschouwer op de grond ligt en omhoog kijkt.

Omdat de toeschouwer een onzichtbare getuige is, heeft deze geen direct belang bij de gepresenteerde beelden. Zo geformuleerd zou dat het einde betekenen van het onderzoek: als de toeschouwer geen belang bij film heeft, zijn er ook geen emoties. Maar integendeel, het is het beginpunt van deze studie. Weliswaar kan de toeschouwer niet actief deelnemen aan de handeling, maar de toeschouwer handelt wel degelijk, namelijk door het construeren van de fenomenale filmwerkelijkheid. Verder heeft de toeschouwer ook een aantal directe belangen, die beschreven zijn door filmcognitivisten. In de komende hoofdstukken worden een aantal extra belangen toegevoegd.

### Unificerende filmprincipes

Specifiek aan het medium film is de omgang met tijd. Film is een afgerond product, en heeft dus een begin tot eind logica. Dit bepaalt ons kijken in belangrijke mate. Het betekent dat de beelden van belang zijn, en in relatie tot elkaar betekenis hebben. We reconstrueren dus de *story* volgens de logica van de werkelijkheid, terwijl we ook reageren op specifieke eigenschappen van de manier van vertellen (de *narration*).

Op basis van de gegeven informatie en de geïnfereerde informatie (de ontbrekende informatie die we zelf invullen) construeren we een logisch tijd-ruimte continuüm. Dat leidt tot bepaald begrip van de handeling, en ook tot



verwachtingen over het verdere verloop. Sommige informatie ontbreekt nog, daarvan kan de toeschouwer zich bewust zijn, wat leidt tot *suspense*, soms wordt er plotseling nieuwe informatie gegeven: dat is *surprise*. David Bordwells *Narration in the Fiction Film* heeft dit principe tot in detail beschreven. (Bordwell 1985)

We gebruiken niet alleen kennisschema's van de wereld, maar ook specifieke vertelschema's en filmschema's. Andere schema's zijn bijvoorbeeld verhaalschema's, die we toepassen bij het begrijpen van verhalen. (Branigan 1992) Omgekeerd gebruiken we diezelfde schema's ook om ons eigen leven te begrijpen ("het was net of ik in een film zat"). Edward Branigan schrijft in een vervolg op Bordwell dat de toeschouwer van elk verhaal de volgende elementen begrijpt (en actief zoekt): samenvatting/ oriëntatie en expositie / veroorzakende gebeurtenis / doel / complicerende handeling / oplossing / epiloog.

Alle narratologische studies wijzen deze structuren aan in een verhaal. (Bal 1985; Bellour 1976; Bellour 2000; Propp 1968) Wat Branigan er aan toevoegt, in lijn met Jauss en Barthes, is dat die elementen niet vastliggen maar tijdens het waarnemen voortdurend geherformuleerd worden door de toeschouwer. (Barthes 1974; Jauss 1982) Er is een voortdurende heroriëntatie op deze begrippen, die grotendeels door de vertelling wordt gestuurd. Een eerste gebeurtenis zal worden begrepen als de veroorzakende gebeurtenis die het hele verhaal op gang zal brengen, maar dat kan net zo goed later een andere gebeurtenis blijken te zijn. Ook het doel van het personage, zoals het wordt begrepen door de toeschouwer, kan regelmatig veranderen. De heroriëntatie op een van de begrippen heeft vaak ook gevolgen voor de heroriëntatie op de andere.

### **Unificeren van beeld en geluid.**

In filmstudies werd altijd weinig aandacht besteed aan geluid, alle theorie ging over de beschrijving van het beeld. Zelfs het shot werd gedefinieerd als een eenheid van een visuele stroom beelden (de duur dat de camera draait), terwijl het geluid juist over de las heen duurt.

Na de *Yale French Studies* uitgave over 'Cinema/Sound', geredigeerd door Rick Altman, werd filmgeluid serieuzer en vaker wetenschappelijk beschreven. (Altman 1980b) Geluiden zijn, meer nog dan beelden, impulsen die direct op de toeschouwer inwerken. Geluiden worden direct verwerkt en zijn 'onbewuster'. Het gescheiden zijn van beeld en geluid is een constante reden van wetenschappelijk debat. Daarbij is de kwestie steeds dat beeld en geluid gescheiden zijn, zich niet houden aan de wetten van de werkelijkheid, en dat er per periode heel typische verschijnselen zijn. In de vroege cinema bevatte beeld geen geluid en was er een bonimenteur/ *filmlecturer* die tijdens de filmvertoning vertelde over wat er te zien was, en was er muzikale begeleiding. (Dibbets 1993; Gunning 1999) In plaats van ons theoretisch stuk te bijten op deze tegenstelling beeld/geluid zijn er maar twee opties: ofwel de bonimenteur en de muziek vulden

## Werkelijkheid

de betekenis van het beeld aan (of omgekeerd), ofwel spraken het beeld tegen. Aan dit beperkte aantal mogelijkheden is in de filmgeschiedenis (de synchrone geluidsfilm midden jaren twintig, stereo, digitale geluidssystemen, *sensurround*) niets veranderd.<sup>27</sup> Die veranderingen zorgden natuurlijk wel dat de betekenis steeds meer gestuurd en bepaald kon worden door de regisseur en producent, en steeds minder afhankelijk werd door andere makers (de bonimenteur, de muzikanten, de kwaliteit van de luidsprekers). Ook nam het aantal geluiden toe, en de kwaliteit van de geluiden. En stilte werd ook een betekenisgevende optie. Zodat filmgeluid tegenwoordig inhoudt: stem, muziek, geluiden en stilte. Deze hebben allemaal een relatie tot het beeld. Gewoonlijk horen we een geluid, waarbij we ons afvragen: wat is de bron, en het beeld geeft antwoord: hier! Als we een stem horen en een paar personages in beeld zien, zal onze aandacht gestuurd worden naar het personage dat zijn/haar lippen beweegt. Rick Altman vergelijkt het met een buikspreekpop: de geluidsbron is elders, maar de bewegingen van de pop maakt dat we het geluid koppelen aan wat we zien. (Altman 1980a) Edward Branigan stelt dat geluid een soort bijvoeglijk naamwoord is bij het 'zelfstandig naamwoord' beeld, al kan het beeld ook bijvoeglijk naamwoord zijn bij het geluid. (Branigan 1997) Nicholas Cook gebruikt metafoor-theorie om ditzelfde te betogen, en noemt het 'enabling similarity'. (Cook 1998) Doordat beeld en geluid een overeenkomst hebben, gaat juist dat overeenkomstige aspect opvallen. Net als het beeld is het geluid zelden compleet, en vooral een selectieve weergave van de aanwezige geluidsbronnen. In de regel leidt dat er alleen maar toe dat het eenvoudiger is de verhaalwereld te construeren. Als we alleen maar de dialoog horen zonder omgevingsgeluid, zullen we meer letten op de personages en wat ze zeggen, dan wanneer we ook talloze omgevingsgeluiden horen. In 'A Cry in the Dark: The role of post-classical film sound' stelt Gianluca Sergi dat het heel bijzonder is dat nieuwe geluidstechnieken het mogelijk maken precies de aandacht op een detail te leggen. (Sergi 1998) Maar zelfs in de vroege filmgeschiedenis lukte het pianisten om het oog te leiden naar nauwelijks zichtbare details. En buiten dat, met andere middelen van de *mise-en-scène* kan hetzelfde effect evengoed bereiken. Zo lukte het Alfred Hitchcock om de aandacht van de toeschouwer naar een glas melk te sturen, door er een lampje in te verstoppen.

Geluid is dus vooral een aspect van de *mise-en-scène* en daarmee even belangrijk als kostuum, belichten, acteren, kaderen en monteren om de toeschouwer te suggereren hoe de film begrepen moet worden (de vertelling).

Evengoed kunnen geluid en beeld elkaar tegenspreken, waardoor er een derde nieuwe betekenis ontstaat. Ook kan het leiden tot het volledig apart apart

---

<sup>27</sup> Dit in scherp contrast tot vrijwel alle filmgeluidsstudies van na 1990 die al deze momenten in de geschiedenis als wezenlijke verandering zien.

waarnemen van beeld en geluid.<sup>28</sup> Hoe problematisch beeld en geluid samen voor kunnen komen blijkt uit een scène in MAUVAIS SANG. Marc (Michel Piccoli) vertelt aan Hans (Hans Meyer) dat Alex (Denis Lavant) en zijn vader vroeger gingen schieten in het bos. In het volgende shot zien we Alex met zijn vriendin in het bos tegen een boom zitten, en horen gewerschoten. Men kan dat interpreteren als idyllisch beeld + gewelddadig geluid = bedreiging; maar kan het ook begrijpen als ‘beeld = nu, Alex’ + ‘geluid = vroeger’. Ook kan het betekenen ‘beeld = nu, Alex’ + ‘geluid = moment van vertellen, Marc’s gedachten’. En het kan betekenen ‘beeld = nu, Alex’ + ‘geluid = nu, Alex gedachten’.

Een andere kwestie is de mate waarin de toeschouwer zich bewust is van het geluid. Dit is vooral een probleem sinds Claudia Gorbman, schrijvend over de klassieke cinema, en vanuit een psychoanalytisch paradigma, vond dat geluid/muziek onhoorbaar moest zijn. (Gorbman 1987) Jeff Smith als filmcognitivist heeft afdoende tegen deze studie geageerd, in lijn met mijn bovenstaande paragraaf over ‘bewustzijn’. (Smith 1999b)

Een aantal vernieuwingen in geluids(re)productie heeft in de geschiedenis telkens geleid tot een meer bewuste ervaring van het geluid, en later tot gewenning. De allereerste stereo-effecten - bijvoorbeeld wanneer een personage van links naar rechts door het beeld liep en zijn voetstappen ook die beweging meemaakten - werden door de eerste toeschouwers zo duidelijk bewust waargenomen, dat ze het irritant vonden. Dit deed de producenten afzien van verder gebruik van dit effect. (Altman 2005) Maar meestal ervaren de toeschouwers een technologische vernieuwing in eerste instantie bewust, om het al snel te begrijpen als onderdeel van de mediaconventies. De eerste keer dat een toeschouwer een bepaald geluid van achteruit een luidspreker hoort komen, zal hij zich omdraaien (geluid vraagt: waar is de bron?) (Branigan 1997; Van der Pol 2005c) Maar al snel leert de toeschouwer: “als ik een geluid achter uit een luidspreker hoor komen, dan is de bron niet de luidspreker, maar is het geluid afkomstig uit de fictieve verhaalwereld die zich om me heen bevindt (en niet langer alleen vóór de toeschouwer).”

In de context van deze studie zal het geluid alleen apart behandeld worden voor zover de toeschouwer moeite heeft beeld en geluid met elkaar in verband te brengen. Of wanneer de combinatie van beeld en geluid tot een verkeerde aanname leidt. De eventuele invloed van muziek op de emoties van de toeschouwer komt hieronder aan de orde.

---

<sup>28</sup> Over de geschiedenis van beeld en geluid als contrapunt, zie Cook, Nicholas. 1998. *Analysing Musical Multimedia*. Oxford: Clarendon Press.

### Tot welk betekenisniveau construeert de toeschouwer de beelden en geluiden?

We kunnen wel de nadruk leggen op de gefragmenteerdheid van de film, maar de toeschouwer gaat de werkelijkheid te lijf met een drang tot begrijpen, tot geheel maken.

Persson die zoals gezegd de nadruk legt op de *folkpsychologie* beschrijft 6 gradaties van betekenis, die zowel *bottom-up* benaderd kunnen worden, als *top-down*.<sup>29</sup> (Persson 2003:26-45) In dit model beschrijft hij vooral de cognitieve aspecten van betekenisconstructie, zonder daarmee te ontkennen dat elk niveau natuurlijk ook een affectieve component heeft.

Op niveau 0 nemen we alleen formele patronen waar. We zien bewegingen van kleuren, lijnen, vormen en vlakken. Voor zover mogelijk wordt er geen betekenis aan gehecht. In *MES IN HET WATER* zien we zwart-witte grillige vlakken van onder het beeld naar boven schuiven, over andere vlakken heen.

Op niveau 1 herkennen we die kleuren, lijnen, vormen en vlakken als objecten, dieren en mensen, die ondanks verandering in kleuren, lijnen, vormen en vlakken toch als constante worden waargenomen. Waarnemingen worden semantisch beschreven (dit is een auto), en al in een scène geplaatst (de man en de vrouw rijden in een auto.)

Op niveau 2 herkennen we personages over verschillende shots heen, en gebruiken we eenvoudige typeringen. Ook herkennen we eenvoudige situaties, en eenvoudige typeringen. Ook herkennen we eenvoudige situaties, en eenvoudige handelingen. De man en de vrouw hebben ruzie. Op dit niveau begrijpen we ook dat personages in close-up zijn, in plaats van dat hun hoofd is afgesneden. Een personage wordt als constante herkend in verschillende fases van de plot. Ook worden ze herkend als stereotype, naar karakter of naar functie binnen een scène (De man is een betweterige macho).

Op niveau 3 zien we een aantal handelingen als onderdeel van een grotere situatie, en begrijpen we personages als doelgericht, handelend binnen een oorzaakgevolg keten. Personages worden begrepen met veel meer details en kenmerken, sociale positie en reeks handelingen. Een bezoek aan een restaurant houdt in: binnenkomen, gaan zitten, bestellen, wachten, eten, afrekenen etc. In

---

<sup>29</sup> Hierin klinkt de iconografie van Panofsky door (zie noot 2). Ook de indeling van Edward Branigan van verhaalstructuren in gradaties van een stapel (*heap*), willekeurige elementen, tot aan een verhaal (*simple narrative*) klinken hier in door. Branigan, Edward. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. London, New York: Routledge. Perssons model heeft ook overeenkomsten met het schema van vertellingsniveaus (—). 1992. *Narrative Comprehension and Film*. London, New York: Routledge. waarin hij stelt dat de toeschouwer de manier van vertellen (vanuit een verteller, of vanuit een personage) gebruikt om de film als werkelijkheid te begrijpen. Dat werkelijkheidsniveau komt overeen met Perssons niveau 3. In hoofdstuk 3 zal ik het model van Branigan bespreken.

deze inschatting verborgen is ook een moreel oordeel. Waar komen de man en vrouw vandaan, waar gaan ze naar toe? Dit is het niveau waarop we de werkelijkheid volledig genoeg begrijpen.

Op niveau 4 geven we de beelden een nog diepere betekenis, symbolisch, associatief. Een oordeel over een reeks gebeurtenissen als geheel (Eind goed al goed), liefde overwint alles. De ruzie tussen de man en de vrouw wordt zo gezien als symbolisch voor hun hele relatie. De reis in de auto wordt zo gezien als hun levensreis.

Op niveau 5 is er interpretatie: De toeschouwer geeft een oordeel over de film, en vermoedt auteursintenties.

Gewoonlijk concentreert de toeschouwer zich op niveau 3, en neemt de film als werkelijkheid waar. In de oriëntatiefase zal van niveau 0 tot niveau 3 het begrip toenemen (al dan niet heel snel), terwijl in een latere fase de toeschouwer de film interpreteert op niveau 4 (maar dat kan ook voorafgaand gebeuren). Niveau 5 waarneming laten we hier in dit hoofdstuk buiten beschouwing, omdat het juist de vraag is wat er voor zorgt dat de toeschouwer de film op dat betekenisniveau waarneemt.

### Belang van de toeschouwer bij de film.

Op bovengenoemde wijzes construeert de toeschouwer de film tot een begrijpelijke wereld. Maar waarom doet de toeschouwer dat, wat is diens belang? Dat is een wezenlijke vraag, omdat het belang gekoppeld is aan emotie. Pas als ook beschreven is hoe de toeschouwer emoties ervaart bij de film, is daarmee de totale filmervaring van de toeschouwer beschreven. Nemen we de film *MES IN HET WATER*. De vrouw bestuurt de auto, de man gebaart en bemoeit zich met het rijden van de vrouw door het stuur te pakken en bij te sturen. De vrouw zet de auto stil en stelt voor dat hij – als hij het beter denkt te kunnen – dan hij maar moet rijden. Wat is hier het belang van de toeschouwer? De toeschouwer kijkt alleen maar vanuit zijn stoel, en kan niet in de handeling ingrijpen.

Ed Tan stelt dat de toeschouwer wil begrijpen en weten wat er gebeurt in de film. Het ‘willen weten’ is een belang, en levert daarom ook emoties op. (Tan 1996) De belangrijkste emoties zijn die, die te maken hebben met het proces van ‘te weten komen’, zoals *suspense* en *surprise*. (zie ook: Bordwell 1985)

De toeschouwer reageert ook op eigenschappen van het beeld, daar heeft de toeschouwer directe emoties. Zo leiden de schokkerige beelden (doordat de camera hand-held is) van *FESTEN* tot misselijkheid; een directe, automatische reactie op het beeld.

Een plotseling tevoorschijn komend monster leidt tot schrik reactie, omdat het plotseling gebeurt. Het is niet duidelijk of de *startle reaction* een echte emotie is, dat hangt af van de definitie van emotie. Het is evolutionair gezien een van de eerste reacties, en daarom het meest automatisch. Het veroorzaakt een vlucht-

## Werkelijkheid

reactie. (Ekman et al. 1985; Plutchik 1980) Het is niet een zelfstandige basisemotie, eerder een component van basisemoties. Er is namelijk geen cognitieve component bij, en gebeurt vrijwel automatisch en vindt in min of meerdere mate altijd plaats. Dat wil zeggen, zelfs al weten we na vele keren dezelfde film te hebben bekeken dat er op een bepaald moment een monster tevoorschijn zal komen, we hoe dan ook toch weer schrikken op het moment dat het gebeurt.

Er is een tweede reden waarom plotseling tevoorschijn komen tot een voelbare reactie leidt bij de toeschouwer. Het heeft te maken met het overschrijden van de persoonlijke ruimte. Omdat, zoals boven beschreven, de toeschouwer zich ruimtelijk oriënteert ten opzichte van de film (door de kadrering en het camerawerk en geluidscues), is de psychologische werking daarvan uit de werkelijkheid toe te passen op de filmervaring. Per Persson baseert zich op Edward Hall die het onderscheid van verschillende zones introduceerde (Hall 1966; Persson 2003):

- *Intimate distance* (zo dichtbij dat fysiek contact bijna onontkoombaar is)
- *Personal distance* (binnen een armlengte): gebruikt voor vrienden en bekenden
- *Social distance* (zakelijk contact) aanraken is niet gewenst, en transacties zijn formeler)
- *Public distance* (publieke optredens) relatie tussen publiek en mensen met hogere status. Stem en gebaren moeten worden overdreven of versterkt. (Persson 2003)

Dit maakt veel duidelijk over de verwevenheid van waarneming, belang en emotie. Het argument gaat als volgt: wat in eerste instantie een eenvoudig onderscheid is, is in wezen een *frame* (Goffman) dat ons gedrag bepaalt: als we op grote afstand staan van mensen gaan we ook automatisch harder spreken. Maar ook voelen we meer afstand tot mensen als ze verder weg staan, het bepaalt zoals Lakoff en Johnson zouden zeggen ook onze emotionele afstand. Als een relatie in crisis is dan verwoorden de partners het ook als 'verwijdering'. Tegelijkertijd heeft deze *folkpsychologie* van *hoe het gewoonlijk gaat* ook een moreel oordeel tot gevolg (hoe het behoort te gaan). Ongevraagd overschrijden van de *intimate zone* voelt als het overtreden (zie opnieuw Lakoff en Johnson) van morele regels.<sup>30</sup>

Alhoewel de grens dus niet zo direct kan worden getrokken tussen directe emoties en sociale emoties, kunnen we in dit hoofdstuk al wel alvast constateren hoe dichtbij de toeschouwer in meetbare afstand tot de personages komt (een simpele analyse van de *framing*). *Framing* wordt standaard uitgedrukt met de

---

<sup>30</sup> De overgang van 'waarneming op basis van folkpsychologie' naar 'ervaring van morele kwesties' is het hoofdargument van hoofdstuk 5.

menselijk maat als criterium. Een 'totaal' is een frame waarbij een mens in totaal te zien is, een 'medium' een waarbij een mens vanaf het middel te zien is. Tegelijkertijd drukt het ook de relatie ten opzichte van de toeschouwer uit: close-up is *personal distance*.

Filmgeluid is hier van belang, omdat geluidsvolume niet noodzakelijk gelijk staat aan shot-grootte. Waar bijvoorbeeld in werkelijkheid *intimate distance* ook leidt tot fluisteren, kan film kiezen voor een andere logica. Bij de allereerste geluidsfilms was er gekozen om volume te koppelen aan shot-grootte, maar de wisseling in shots zorgde voor erg abrupte geluidsovergangen. Gewoonlijk wordt nu gekozen voor één volume, ongeveer dat van *personal distance*. (Dus onafhankelijk van close-up, medium of totaal kadrering). Bij groot-totalen komt het volume wel overeen met de werkelijkheid. In de regel klinken personages dichterbij dan ze te zien zijn. Maar net als alle conventies kan ook deze te allen tijde doorbroken worden.

### **Langdurige betrokkenheid bij episodes of de film als geheel**

Al deze reacties van de toeschouwer worden veroorzaakt door kwaliteiten en aspecten van het beeld (van moment tot moment). De belangrijkste reden waarom de toeschouwer belang heeft bij film, en daarom emoties ervaart, is via de betrokkenheid bij personages. Die betrokkenheid overstijgt beelden en scènes, en betreft gewoonlijk lange episodes, of zelfs film als geheel.

### **Emoties bij personages**

De toeschouwer heeft niet direct het belang bij de gebeurtenis, maar ervaart toch emoties via eventuele betrokkenheid bij personages. Emoties worden opgeroepen omdat ze in lijn zijn met het personage bij wie onze aandacht ligt. Als een personage waar onze aandacht naar uitgaat, blij is, is de toeschouwer (in mindere mate) blij (voor dat personage). Als de tegenstander van dat personage zich bezeert, is de toeschouwer ook blij, namelijk in lijn met de gevoelens van het personage. De consequentie hiervan is dat er eigenlijk niet over emoties gesproken kan worden zonder de betrokkenheid met bepaalde personages te kennen. Daarom wordt dit apart uitgewerkt in hoofdstuk 3.

De meest globale typering voor film is de emotie die de film oproept. Ook al zijn er veel verschillende definities van genres en genrefilms, in deze context is een genrefilm een film die een bepaalde emotie oproept. (Carroll 1999) Wel is de bewijsvoering omgedraaid: was eerst een tragedie bedoeld om angst en vrees op te roepen, tegenwoordig is een film/ verhaal dat angst en vrees heeft opgeroepen een tragedie. (Altman 1999) Ed Tan stelt dat films inderdaad getypeerd kunnen worden op basis van de opgeroepen emoties. Ook hij stelt dat het zowel voor episodes als voor gehele films geldt. Een komedie is een film waarbij de toeschouwer voornamelijk blijdschap heeft ervaren. (Tan 2004a)

### *Moods*

Greg M. Smith stelt dat de overkoepelende betrokkenheid bij film niet zozeer interesse is voor de gebeurtenissen, maar 'mood'. (Smith 1999a; Smith 2003) Anders dan de meeste filmcognitivisten, die de emotie koppelen aan belangen (en dus in relatie staan tot de belangen: gebeurtenissen, agents en objecten), stelt Smith dat een toeschouwer zich vooral richt op de *mood* van een film. Een film maakt vrij snel duidelijk welke *mood* het belangrijkste is. De film *cues* ons naar die bepaalde *mood*. En zodra de toeschouwer een bepaalde *mood* heeft gekozen, letten deze vooral op *cues* die die *mood* bevestigen. Dit is de *mood-cue approach*.

Hij bespreekt de avonturenfilm RAIDERS OF THE LOST ARC waarin volgens Smith niet de avonturen van Indiana Jones (Harrison Ford) centraal staan, maar waarin het gaat om de emoties angst en opwinding. Deze *moodcue* moet door de film in stand gehouden worden door nieuwe *emotion markers*, die niet noodzakelijk precies hetzelfde moeten zijn, maar wel in dezelfde lijn moeten liggen (zoals angst en walging over de harige spinnen).

De *moods* die hij bij de films beschrijft zijn ofwel over de hele film, ofwel over episodes (zie ook Tan), zo beschrijft hij de scène in STRANGER THAN PARADISE (USA, D: Jim Jarmusch, 1984), waarin een man en een vrouw afscheid nemen zonder elkaar verteld te hebben dat ze van elkaar houden. De *mood* is daar 'sad, wistful and poignant'. (Smith 2003:60)

Smith baseert zijn *moods* vooral op de gebeurtenissen, en de muziek die deze *moods* benadrukken. Veel belangrijker *cues* van de *moods* zijn de stemmen van de mensen, hun houdingen en de stiltes. Mensen zijn meesters in het oppikken van emotionele betekenis in de stemmen van andere mensen. Dit vermogen is zo sterk dat we meer informatie distilleren uit hoe mensen iets zeggen, dan uit wat ze zeggen. Een analyse-model voor dit soort emotionele lading van geluid (stemmen, muziek en dialoog) geeft Van Leeuwen. (Van Leeuwen 1999)<sup>31</sup>

### Afstand en activiteit

Omdat *letterlijke* afstand zo direct gekoppeld is aan *emotionele* afstand, heeft dit aspect een groot aandeel in de mate waarin we betrokken raken op personages. Torben Grodal geeft twee criteria waarmee hij alle films indeelt in types: de mate waarin de toeschouwer betrokken is, en de mate waarin de handeling/ personages actief zijn. (Grodal 1997) Een canoniek verhaal (wat Bordwell de klassieke

---

<sup>31</sup> Het is wenselijk alle films op deze manier te analyseren, maar het valt buiten de mogelijkheden van deze studie. Een dergelijke analyse van bijvoorbeeld de eerste paar minuten van MES IN HET WATER zou meer ruimte in beslag nemen dan dit eerste hoofdstuk. Voor een voorzichtige toepassing in de geest van Van Leeuwens analysemodel, zie: Kozloff, Sarah. 2001. *Overhearing film dialogue*. Berkeley, California: University of California Press. Van der Pol, Gerwin. 2000. "Overdaad baat." in *Hollywood op straat: film en televisie in de hedendaagse mediacultuur*, edited by Thomas Elsaesser and Pepita Hesselberth. Amsterdam: Amsterdam University Press.



cinema noemt) is handelingsgericht, en de toeschouwer is sterk betrokken bij de personages. In tragedie is de toeschouwer ook sterk betrokken, maar hebben de personages geen invloed op de afloop van het verhaal. (Grodal 1997:160 e.v.) Hij stelt dat dit model zowel bruikbaar is voor episodes, als voor films als geheel.

Type	Afstand	Actief/passief
Tragedie, passief melodrama	Dichtbij	Passief
Horror	Dichtbij	Passief
Schizoid horror	Afstandelijk	Passief
Lyrische vormen	Gemiddeld	Gemiddeld
Metafiction	Afstandelijk	Gemiddeld
Canonieke verhalen van actie en avontuur	Dichtbij	Actief
Komedie	Afstandelijk	Actief
Obsessionele, paratelic enaction	Gemiddeld	Actief

Figuur 1.4. Beschrijving van verschillende typen film op basis van afstand en activiteit. Grodal geeft deze informatie in een grafische weergave, hier is dat omgevormd in een schema. (Grodal 1997:161, figuur 7.2)

Centraal in dit model staat de lyrische vorm, zoals de zang- en dansfilm en de videoclip, waar er geen betrokkenheid ontstaat, en er ook geen duidelijke handeling is. Dit model kunnen we gebruiken om de beginfase van een film te beschrijven. Ook al kunnen we pas na hoofdstuk 3 alles zeggen over de mate van betrokkenheid, hier kunnen we al beweringen doen over de letterlijke afstand. Ook kunnen we uitspraken doen over de mate waarin de personages actief handelen.

Grodal stelt dat in een canoniek actieverhaal de relatie tussen toeschouwer en personage het minst problematisch is (en daarom ook nooit aan de orde is bij filmcognitivisten). In al zijn andere types is er een probleem in de betrokkenheid bij de personages. Zo is een tragedie/ melodrama een klassieke film waar personages passief zijn, en waar het verdriet geïntensifieerd wordt door het sentiment-effect van Tan/Frijda. Het genre *Schizoid horror* dat Grodal onderscheidt, is een klassieker waarin de toeschouwer geen betrokkenheid wil met een moreel ongewenst karakter. *Metafiction* is volgens Grodal een canoniek verhaal waarin de betrokkenheid met personages niet tot stand komt.

Er zijn gebeurtenissen die ontstaan omdat het personage zelf niets doet, of omdat anderen verantwoordelijk zijn, of door overmacht van omstandigheden. Verder is van belang hoe zeker/ onzeker deze gebeurtenissen zijn, hoeveel ruimte er voor verandering is. En of het *motive consistent* (positieve emoties) of *motive inconsistent* (negatieve emoties).

### Muziek

In dit kader moet ook de muziek genoemd worden. Hierboven is vooral gerefereerd naar hoe geluiden de betekenis kunnen sturen. Een zelfde betoog kan hier gemaakt worden over hoe geluid en muziek emoties kunnen creëren. Jeff Smith beschrijft de gehele geschiedenis over emotie en muziek, en emotie en filmmuziek, en concludeert dat filmmuziek altijd werkt in samenwerking met het beeld. (Smith 1999b) Hij noemt als belangrijkste functies: het duidelijk maken van een emotie van een personage, de *mood* van een scène, en het veroorzaken/versterken van emoties bij de toeschouwers.

In lijn met wat er betoogd werd over de betekenis, kan ook de emotie in contrast zijn. Dan is er sprake van polarisatie: een vrolijke/nietszeggende scène met onheilspellende muziek verandert de scène in 'gevaar'. En de emotionele variant van *enabling similarity* is volgens Smith '*affective congruence*'. (Cohen 1990; Smith 1999b) Dit ligt ook in het verlengde van '*modifying music*' van Noël Carroll. (Carroll 1988:213-225)

Filmmuziek bestaat dankzij een oude filmconventie, die zo onderdeel is geworden van filmschema's dat het alleen opvalt als het ontbreekt (Smith 1999b) Het wordt hier alleen besproken als beïnvloeder van emotie (zie hieronder) en wanneer er sprake is van polarisatie.<sup>32</sup>

### Sentiment

Tan en Frijda wijzen op sentiment: nadat een toeschouwer verwachtingen of angsten over de toekomst van een personage heeft gehad, en er is een duidelijke gebeurtenis die die toekomst verbetert, of verslechtert, dan geeft de toeschouwer die verwachtingen plotseling op, en geeft zich over aan de bijbehorende emoties. (Tan and Frijda 1999) Sentiment werkt dus als *intensifier* van andere emoties, waar het zich als het ware achter verstopt: "Sentiment in the film tends to hide behind pity, gratefulness, admiration, and the like feelings aimed at objects in the fictional world." (Tan and Frijda 1999:55) Typische gebeurtenissen die volgens Tan en Frijda leiden tot sentiment zijn *separation-reunion*, *justice in jeopardy motive*, en het *awe-inspiration theme*.

Tanner ziet sentiment ook als een gevoel dat niet object-gericht is, en niet handelingsgericht. (Tanner 1976-1977) In aansluiting hierop schrijft Cynthia Freeland over het sublieme als een ontzagwekkende ervaring, gruwelijk en mooi tegelijk. (Freeland 1999)

---

<sup>32</sup> Zie verder Van der Pol, Gerwin. 2005c. "Where is the Sound? Here!" in *Sonic Interventions: Pushing the Boundaries of Cultural Analysis*. Amsterdam: Asca.

## Conclusie

De toeschouwer ervaart de film gewoonlijk als presentatie. Daarbij handelt de toeschouwer door de fragmentatie te construeren tot een fenomenale filmwerkelijkheid. De toeschouwer heeft een direct belang bij een aantal *stimuli* van de film, die onafhankelijk zijn van de inhoud van de beelden (die niets te maken hebben met belangen als gebeurtenissen, agents en objecten). Voorbeelden daarvan zijn bewegingen en kleuren in het beeld, plotse beelden en geluiden en muziek.

Er is een aantal theorieën dat de langdurige betrokkenheid bij een film beschrijven: emotie-genres, *moods*, sentiment, muziek en het model van Grodal. Wat al deze theorieën delen is dat ze allemaal in directe relatie staan tot de gebeurtenissen en de personages (agents). Zelfs Smith, die beweert dat het om *mood* gaat, kan niet ontkennen dat die *mood* tot stand komt door de gebeurtenissen en de *agents*.

In al deze theorieën is de emotie die de toeschouwer ervaart afgeleid van de emoties van de *agents*. Daarom staat de klassieke film (het canonieke actie- en avonturenverhaal) in de meeste theorie centraal, daar is de handeling duidelijk, en zijn personages helder gedefinieerd, zodat daaruit kan worden afgeleid hoe de toeschouwer emoties ervaart in lijn met die gebeurtenissen en personages. Maar hoe toepasbaar is die theorie op de auteursfilm?

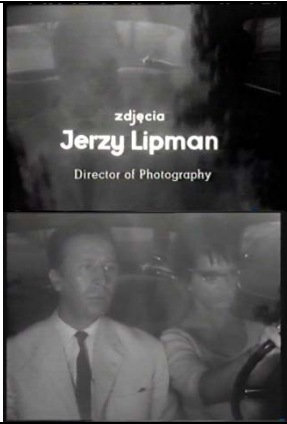






Dat betekent dat in de volgende paragraaf de volgende vragen centraal staan:

- Hoe construeert de toeschouwer gebeurtenissen en *agents*? In hoeverre frustreert, helpt de filmvorm bij deze constructie?
- Wat is de afstand (letterlijk, door de *framing* bijv.), hoe consistent zijn de motieven, en tot welke betrokkenheid bij personages leidt dat?
- Wat is de activiteit van personage, is deze zelf verantwoordelijk, of een ander, of is het overmacht?









## C. Het ervaren van de werkelijkheid in MES IN HET WATER

Tijdens het kijken gebruikt de toeschouwer alle kennis om de werkelijkheid te begrijpen uit het dagelijks leven. Op het moment dat de toeschouwer in een bioscoop naar film kijkt, weet de toeschouwer dat hij/zij een extra vaardigheid moet toepassen (de conventies van film), waarna de film verder als een werkelijkheid begrepen kan worden. In vergelijking tot het aantal processen dat nodig is om de werkelijkheid te begrijpen en die paar kleine aanpassingen (filmconventies) die nodig zijn om de filmbeelden als werkelijkheid te zien.






## Werkelijkheid

Sh ot nr.		Beeldbeschrijving	Dialogoog
1.		Zwart → silhouetten gezichten, voorbijrazende schaduwen bomen beelden lichten op, gezichten worden zichtbaar	Muziek  Muziek stopt. Geluiden van auto
2.		achteraanzicht	
3.		vooraanzicht	
4.		<i>Point-of-view</i> (pov) motorkap + weg vooruit, wegwerkzaamhed en	
5.		voor: man zegt iets, onhoorbaar, grijpt naar stuur, vrouw stopt auto	
6.		zijaanzicht, vrouw stapt uit, loopt voor auto langs	
7.		zijaanzicht, vrouw stapt in	








## De auteur zij met ons

8.		achteraanzicht, man rijdt weg, kust haar in nek	Muziek uit autoradio.
9.		vrouw apart	
10.		man apart	Man: <i>Hitching at this hour.</i>
11.		poV motorkap man toetert	
12.		vrouw	
13.		man toetert	
14.		achter	
15.		Close-up (CU) man heel kort	








## Werkelijkheid

16.		achter	
17.		CU man	
18.		Achter	
19.		CU man opzij, stapt uit, wordt totaal	
20.		lifter, man erbij in beeld (links), man loopt terug	Lifter: <i>you left your lights on</i>

## De auteur zij met ons


21.		CU man opzij	Man: <i>little puppy!</i>
22.		lifter	
23.		CU vrouw	
24.		man opzij, kijkt naar ons (vrouw)	Man: <i>Half a mile back and you'd be dead!</i> Kijkt naar ons (vrouw): <i>If you'd be driving you'd have...</i>
25.		vrouw opzij	Man vervolgt: <i>No, you'd have given the turd a lift. Do excuse me, darling</i>
26.		man frontaal, stapt uit	Man: <i>Where would you prefer to sit? The front seat, or the back?"</i>
27.		van buiten, man stapt uit, laat lifter binnen	Man: <i>A cushion and a blanket, if you fancy a nap.</i>

## Werkelijkheid

			
28.		man frontaal, gaat weer zitten	Man: <i>We'll do our utmost not to disturb you; I'll turn the radio off</i>
29.		lifter	Lifter: <i>Today's Sunday</i>
30.		achter, pov lifter	
31.		lifter	Lifter: <i>No trucks on Sunday</i>
32.		achter	Lifter: <i>Very nice. It could be an embassy car. Foreigners give lifts.</i> Vrouw: <i>An embassy chauffeur on an outing maybe.</i> Man: <i>One says driver, not chauffeur.</i> Lifter: (off) <i>I'm not blind, I can put two and two together.</i>
33.		samen Frontaal, de drie personages tegelijk in beeld.  lifter kijkt over de schouder van de bestuurder	Lifter: <i>Ordinary Polish plates. You don't look like an embassy driver.</i> Man: <i>There are more private cars around now.</i> Lifter: <i>I saw a Mercedes 190 and two Jaguars in Warsaw. Hell ... excuse me ... you're well over the speed limit.</i> Vrouw: <i>He's an experienced driver.</i> Man: <i>Where were you headed? We're going to the marina.</i> Lifter: <i>Fine. It's a pity you aren't going farther.</i> Man: <i>What if I hadn't pulled up?</i> Lifter: <i>I'd be dead.</i> Man: <i>You do it for kicks?</i> Lifter: <i>Life gets boring.</i> Vrouw: <i>How old are you?</i> Man: <i>Charged with manslaughter for running over a</i>



## De auteur zij met ons

			<i>pup.</i>
34.		bovenaanzicht	Geluid van voortrazende auto.

Figuur 1.5. Shotlist van de eerste zeven minuten MES IN HET WATER. De dialoog is aangegeven in een Engelse ondertiteling, de film is Pools gesproken.

De paar minuten van de openingsscène bestaan uit 34 shots van verschillende lengte. De shots geven een zeer gefragmenteerd beeld, en de vraag is hier, hoe komt het dat we het als een eenheid in tijd en ruimte begrijpen? Laten we dat shot voor shot nalopen. Van het eerste shot hebben we al geconstateerd dat we kennisschema's van de werkelijkheid nodig hebben om de beelden te begrijpen als een auto, waarin de bomen weerspiegeld zijn en de auto dus moet rijden (en de zon moet schijnen), en de auto bestuurd wordt door de vrouw, en de man een mede-passagier is. Dat we alleen muziek horen en geen geluid van de auto, kan twee verklaringen hebben. De muziek is de muziek uit de autoradio die al het andere geluid overstemt, of er is geen geluid uit de diegetische wereld, en de muziek is non-diegetisch (filmmuziek). In dat laatste geval passen we een mediums specifiek schema toe. De aantiteling, en het ontbreken van kleur (de film is zwart-wit) is alleen te begrijpen met mediums specifieke schema's. Wanneer de titels zijn afgelopen, verdwijnt ook de muziek, en worden in plaats daarvan diegetische geluiden hoorbaar: het schakelen van de auto, het voorbijrazende geluid van een auto. Op dat moment begrijpen we het geluid vanuit een werkelijkheidsschema: dit is wat we zouden horen als we ons buiten de auto bevinden.

En wat te doen met het shot van de auto van achteren bekeken? In filmtheorie heet dit *over de as gaan*. Meestal wordt dit angstvallig voorkomen: de camera moet altijd aan een bepaalde kant van de handeling staan. Als iemand van links naar rechts loopt in het ene shot, en de camera neemt het vervolg van die handeling in het volgende shot van de andere kant op, en de toeschouwer ziet beide shots na elkaar, dan lijkt het alsof het personage eerst heen loopt (van links naar rechts), en in het volgende shot weer terugloopt (van rechts naar links). Deze filmconventie wordt in dit shot van MES IN HET WATER verbroken. Hoe begrijpt de toeschouwer nu dit shot? Het zou verwarring kunnen opleveren, volgens de filmconventie betekent dit dat, nu we een auto van achteren zien, het een *point of view* (gezichtspunt) van de personages is, zij kijken naar de auto voor hen. Toch levert een *over de as*-shot als dit bij de toeschouwers minder problemen op dan de ongeschreven filmwet doet vermoeden: waarschijnlijk begrijpt de toeschouwer wel dat het shot een achteraanzicht van dezelfde auto is. Er zijn genoeg aanknopingspunten: er zijn geen andere auto's op de weg, het is dezelfde

## Werkelijkheid

auto, de personages zitten nu gespiegeld: in het vooraanzicht zit de vrouw links in beeld, de man rechts, en in het achteraanzicht zit de man links en de vrouw rechts.

*Shot 3* is vrijwel identiek aan *shot 1*. We herkennen het *shot 3* als identiek aan *shot 1*, daarmee begint de werkelijkheid van MES IN HET WATER iets vertrouwds te krijgen.

Dan zien we een shot van de weg vooruit, over de motorkap heen. We begrijpen het als een point of view shot van de man en vrouw. Als we iemand zien kijken, dan kunnen we ons voorstellen wat die persoon, vanuit die persoon gezien, zal zien. Dit vermogen, dat een heel complexe vaardigheid is, maakt is onderdeel van ons vermogen om met andere mensen mee te voelen (empathie).<sup>33</sup> Zo bezien is het point of view-shot van de weg een letterlijke weergave van ons mentale beeld. Tegelijkertijd is het natuurlijk pas te begrijpen vanuit specifiek film-schema's, de conventie dat een shot na het zien van een kijkend personage, diens *point of view* shot is.

Dit is complex: *shot 2* is niet een *pov-shot*, en *shot 4* wel. Dit is alleen maar te begrijpen vanuit de film zelf. *Bottom-up* leert de toeschouwer specifieke Mes-in-het-water kennisschema's: de camera kan een bepaalde handeling van meerdere kanten belichten, soms leidt dit tot een *pov-shot*, soms is het een objectief *shot*.

*Shot 5*, we zien weer het vooraanzicht als *shot 1*. Nu zien we duidelijk dat de man spreekt en gebaart, maar we horen hem niet. Om dit te begrijpen moeten we een werkelijkheidsschema gebruiken: we bevinden ons buiten de auto, de voorruit zorgt ervoor dat het geluid ons niet bereikt.

Zodra de toeschouwer de mensen herkent als mensen, worden ze ook begrepen als handelende, verlangende wezens met een eigen motivatie. De man gebaart niet alleen, hij ergert zich aan de rijstijl van de vrouw. De vrouw is gekrenkt, en laat zich niet commanderen. Het niet-horen van de dialoog is geen gemis: in het dagelijks leven doen we niets anders dan vanuit fragmenten uit de werkelijkheid, met hulp van kennisschema's de ontbrekende informatie aanvullen. Alleen al de manier waarop de man gebaart, zijn mimiek op het moment dat hij iets zegt, het stuurse gezicht van de vrouw, de onuitgesproken regel: niet aan het stuur trekken als iemand anders rijdt (behalve in een rijles-situatie): dat kan niet anders dan betekenen dat de man zich met de rijstijl van de vrouw bemoeit. We begrijpen ook meteen waarom de auto stopt: de vrouw is geërgerd.

Het uitstappen van de vrouw gebeurt in verschillende *shots*, waarbij de tegenstelling (en het over-de-as gaan) onopgemerkt blijft omdat er een *match-on-action* is: de handeling gaat gewoon door.

---

<sup>33</sup> Zie voor een uitwerking van empathie: hoofdstuk 3

In *shot* 8 zet de man de autoradio aan, en kunnen we opeens wel geluid van binnen in de auto horen. Dat is in tegenstelling tot hoe het eerder begrepen was: we bevinden ons buiten de auto, daarom kunnen we niets horen. Maar het voldoet weer wel aan het werkelijkheidsschema: als mensen geluid maken, horen we dat. Het valt pas echt te begrijpen vanuit het Mes-in-het-water schema: naar eigen geliefden horen we wel-geen diegetisch geluid, maar beide zijn wel gebaseerd op een werkelijkheidsschema. Zowel het niet-horen van het geluid, als het wel-horen van het geluid zijn – om het woord maar een keer te gebruiken – realistisch gemotiveerd.

Nu zien we de vrouw en de man apart. De toeschouwer begrijpt dat de twee nog steeds onderdeel zijn van dezelfde tijd-ruimte. Ook dit is zowel een werkelijkheidsschema als een filmschema. Als werkelijkheid kunnen we onze blik op een detail richten, als filmschema is het gebruikelijk om in dezelfde scène verschillende uitsneden te gebruiken.

Dat we de man opeens horen praten (waar dat eerder onmogelijk was), is op dezelfde manier te verklaren als het opeens hoorbaar zijn van de radio-muziek.

De verschillende korte *shots* van het bijna-ongeluk, en het horen van de remmen, zijn tegelijk werkelijkheid, als een filmische verbeelding daarvan.

Het gedrag van de man in *shot* 20 is volledig te begrijpen vanuit de werkelijkheid: hij is boos en wil de lifter daar op aanspreken. Daar bestaat een heel handelingsschema voor: boos uitstappen, kordate stappen, fysiek contact zoeken met de dader, woordenwisseling. Binnen dat schema past niet dat de lifter vriendelijk (let op de intonatie in zijn stem) zegt: “*Je lichten branden nog.*” Dat is ook de reden dat de man meteen terugloopt om zijn lampen uit te doen, de reactie van de lifter heeft hem van zijn apropos gehaald, hij weet niet wat hij daar op moet zeggen. Dat hij vanuit de auto alsnog scheldt: “*little puppy!*” is om zijn eerste handelingsschema (kwaad zijn) af te ronden. Overigens is er een tegenstelling tussen de woorden die hij gebruikt: klein hondje (roept associaties van hulpeloosheid op) en zijn intonatie (hij scheldt).

De drie *shots* van de man, de lifter (die in de richting van de vrouw kijkt), de vrouw (die voor zich uit kijkt, maar door de montage lijkt terug te kijken naar de lifter) lijkt er meer tussen de drie mensen aan de hand te zijn dan er werkelijk is.

De man kijkt naar ons. In de klassieke film is zo'n *shot* verboden, omdat het zou suggereren dat de man ons als toeschouwer aankijkt. Dat blijkt niet waar: als werkelijkheidsschema betekent het dat wij als toeschouwer ons bevinden op de plaats van de vrouw, en we dus de man zien vanuit haar *pov*. Daarbij is de tekst ook gericht aan haar: “*als jij nog had gereden ...*”

Dan zien we de vrouw, en horen de man (off), die nu opeens zegt: “*nee, jij had hem een lift gegeven.*” Dan wordt hij heel aardig en nodigt de lifter als gast binnen in

## Werkelijkheid

zijn auto. Door de intonatie (ironie) begrijpen we dat hij het niet meent, dat hij in werkelijkheid boos is op de vrouw en op de lifter.

De eerste tekst van de lifter is onbegrijpelijk: “*Vandaag is het zondag.*” Dat begrijpen we niet. Maar de volgende tekst verduidelijkt het: “*Geen trucks op zondag.*” Nu kunnen we veel invullen met behulp van een werkelijkheidsschema: de lifter heeft al lang op de weg gestaan, en geen lift gekregen omdat er geen trucks waren. We zien dus als het ware voor ons hoe de lifter er eindeloos langs de weg heeft gestaan.

Shot 32 is een *pov* vanuit de lifter. Vreemd genoeg is het hetzelfde shot als *shot 2*, dat we toen juist begrepen als een objectief achteraanzicht. Dit maakt duidelijk hoe de toeschouwer de beelden vooral in context bekijkt, en dat de context betekenis toevoegt.

De manier waarop de lifter via associatie de man en de vrouw beschrijft, is precies zoals een kennisschema werkt. Ook het gesprek tussen de drie is tamelijk onvolledig, en alleen te begrijpen vanuit het van de ander weten dat die hetzelfde schema toepast. Als ze alles uitgesproken hadden was de dialoog geweest:

Lifter: “*You’re well over the speed limit. Is dat niet gevaarlijk?*”

Vrouw: “*Dat is niet gevaarlijk, maak je geen zorgen. He’s an experienced driver.*”

De toeschouwer vult de ontbrekende tekst aan vanuit kennisschema’s uit de werkelijkheid.

Vanuit drie soorten kennisschema’s – die van de werkelijkheid, mediums-specifieke, en Mes-in-het-Water specifieke – construeert de toeschouwer vanuit details een volledige tijd- en ruimte-eenheid. Op geen enkele manier komen hier auteursgedachten naarboven. Er ontstaat een beeld van een gebeurtenis: man en vrouw rijden op zondag naar de haven, rijden bijna een lifter aan, pikken deze lifter op en nemen hem mee naar de haven.

### Welk betekenisniveau?

In de bespreking van Perssons betekenisniveaus werd aangegeven dat MES IN HET WATER op alle betekenisniveaus te begrijpen is. Maar het is niet alleen de vraag of dat kan, maar op welk betekenisniveau de toeschouwer de film daadwerkelijk begrijpt. In eerste instantie bekijkt de toeschouwer de beelden als abstract, niveau 0. Maar dan ziet de toeschouwer de beelden in toenemende mate als realistisch, van niveau 1, 2 al heel snel naar niveau 3. Dat is het niveau waarnaar de toeschouwer streeft, het is diens *modus vivendi*.

Meer symbolische betekenis (niveau 4) ontstaat als bij-effect van het niet onmiddellijk weten welk betekenischema de juiste is: Deze twee manieren om dit shot te begrijpen zullen onbewust in de gedachten van de toeschouwer opduiken, waarbij de laatste duidelijk de voorkeur krijgt. De tijdelijke

ambigüiteit van dit shot levert bij de toeschouwer de suggestie op dat de personages naar zichzelf kijken. Dat wil zeggen: hen wordt een spiegel (deze associatie wordt nog versterkt door de spiegeling van de bomen in de voorruit) voorgehouden over wie ze werkelijk zijn. Iets dat na afloop van de film een aardige samenvatting van de film zou kunnen zijn. Voor nu interesseert ons die symbolische laag niet, en gaat het er om hoe we de beelden als werkelijkheid begrijpen.

We zien ook nog *medium shots* van de man en de vrouw apart, en we begrijpen daarvan toch dat de twee naast elkaar zitten in dezelfde auto, en dat ze niet opeens ver van elkaar verwijderd zijn. (Al levert het wel onbewust een suggestie van emotionele verwijdering op). En dan begrijpen we ook nog, zelfs zonder de dialoog te kunnen horen, dat de man en de vrouw ruzie hebben. Zowel gezien de gebaren van de man, als door het feit dat hij uiteindelijk het stuur grijpt en bijstuurt begrijpen we dat de ruzie gaat over de rijstijl van de vrouw. Daarmee wordt ook duidelijk dat de man een betweter is, en de vrouw overheerst.

Er wordt wel enige informatie gegeven over de personages, maar weinig informatie is specifiek. De personages hebben geen namen (we begrijpen heel laat in de plot dat de vrouw Krystyna heet), en dat de man sportjournalist is. door het ontbreken van heel individuele kenmerken ontstaat de (latente) suggestie dat het om DE man en DE vrouw gaat.

De film biedt aldus wel enige aanleiding om de beelden op betekenisniveau 4 te begrijpen. Desondanks blijft niveau 3 overheersen. Dit geldt zelfs voor het allerberoemdste shot van de film, waarin de lifter zo op het dek ligt dat hij lijkt op een gekruisigde Jezus. De auteurstheorie gebruikt dit shot om aan te geven dat in dat shot de meesterhand van auteur Polanski te zien is. Zo'n interpretatie (vanuit de kennis dat Polanski een auteur is) is natuurlijk legitiem. Maar vanuit de premisse van deze studie, dat de toeschouwer deze film ziet zonder voorkennis van Polanski als auteur, maakt dit shot dan noodzakelijk om een auteur te veronderstellen? Nauwelijks. Er is vooral een toeschouwer nodig om het shot te begrijpen als een verwijzing naar de kruisiging van Jezus. En als de toeschouwer die connectie maakt, komt hoogstens de gedachte op: 'wat een bijzonder shot, knap gemaakt'. Die gedachte 'knap gemaakt' veronderstelt dan misschien wel een maker, maar dan in de meest onpersoonlijke betekenis.

### ***Moods, afstand en activiteit, belang***

In de eerste beelden zijn we nog niet erg betrokken op de personages. Vanaf het begin hebben we wel een betrokkenheid op de film. Onze allereerste betrokkenheid is: het willen weten, het willen begrijpen. Verder levert de muziek een lichamelijke ervaring op. Omdat er geen dialoog hoorbaar is (waar we wel mensen zien spreken) heeft dit shot een lyrische kwaliteit (zoals Grodal dit

## Werkelijkheid

typeert), ook door het langdurige ritmische lijnenspel van de schaduwen van de bomen.

Dan krijgen de silhouetten een gezicht, en zijn het herkenbare mensen. Ze bewegen eerst nauwelijks, en zijn dus passief. Ze hebben geen stem, en dat maakt hen ook passief. Later is er af en toe een moment van toegenomen spanning (de ruzie, de bijna-aanrijding, de bijna-ruzie), maar uiteindelijk vervalt alles weer in dezelfde landerigheid, en blijven de mensen toch bij elkaar.

Dit is weliswaar de handeling van de personages, die door de muziek en de intonatie in de stemmen wordt overgebracht. Maar het is ook te vinden in de beelden. De personages worden door de beelden van elkaar gescheiden, maar komen elke keer toch weer samen in het zelfde beeld. Uiteindelijk is het langste *shot* het *shot* met de drie mensen samen.

De belangrijkste indicatie van de *mood* is de muziek, de stilte, het geluid van de objecten (de auto, de geluiden op de boot, de wind) en de intonatie van de stemmen.

We ervaren de sfeer (*mood*) van een landerige vrije zondag, van wrevel tussen mensen die elkaar te lang kennen, en de aftastende gesprekken met een nieuweling.

### Beginfase

Een volgend probleem is: wat is de beginfase van een film? Die vraag is relevant, omdat het definiëren van de beginfase bepaalt wat het onderwerp (conflict) van de film zal zijn. *MES IN HET WATER* bijvoorbeeld kent meerdere momenten die als einde van de beginfase kunnen worden gezien. Er is het eerste shot met de muziek, waarin de aantiteling te zien is, en er geen diegetisch geluid is te horen. Als de aantiteling is afgelopen, *fade* de muziek *out*, en horen we de geluiden die de auto maakt, maar geen dialoog. Dit is duidelijk een afgerond begin. Maar in het volgende shot is er een conflict (wie is de betere bestudeerder), dat gezien kan worden als de introductie van de personages en hun problemen, en zou de beginfase afgerond kunnen zijn. Dan wordt de lifter bijna aangereden, maken de personages kennis, en wordt de lifter meegenomen in de auto. Als we hier het einde van de beginfase bepalen, dan suggereert dat de film gaat over het conflict tussen deze drie mensen. Dan blijkt dat de man en vrouw gaan zeilen, en wordt er uiteindelijk besloten dat de lifter mee aan boord mag. Dit zou betekenen dat de film handelt over drie mensen op weg naar de haven. Daarna bereiken ze de boot van de man en de vrouw, en mag de jongeman mee varen. Dit zou betekenen dat de film handelt over drie mensen op een boot.

Of duurt de beginscène nog langer dan hier beschreven, en duurt het tot het moment dat de lifter mee gaat aan boord, of tot het moment dat het mes in beeld komt of tot het moment wanneer het probleem van de driehoeks-verhouding zich

voordoet, of tot het moment dat het mes in het water valt (en de betekenis van de filmtitel wordt uitgelegd)?

De hoeveelheid verschillende momenten waarop de beginfase zou kunnen zijn afgerond geven aan dat het een problematische kwestie is. Dat is een belangrijk kenmerk van de film *MES IN HET WATER*, omdat het daarin afwijkt van de klassieke film. Omdat de cognitieve filmtheorie zich voornamelijk heeft toegelegd op de analyse van klassieke films, was het tot nu ook nauwelijks een kwestie. In klassieke films is het eenvoudig: in een paar minuten wordt duidelijk wie het hoofdpersonage is, en wat het probleem is dat hij in het verloop van de film moet oplossen. De beginfase is in zo'n geval het moment dat deze informatie gegeven is. Een probleem bij de auteursfilm blijkt, zoals alleen al in *MES IN HET WATER*, dat het onduidelijk is wie het hoofdpersonage is (strikt genomen zijn alle drie de personages de hoofdpersonen), en dat onduidelijk is wat HET probleem is dat opgelost moet worden. Er zijn wel duidelijk een aantal conflicten, maar welke daarvan dominant is, blijft zelfs na afloop van de film de vraag. Zonder vooruit te willen lopen op conclusies over de auteursfilm, is het belangrijk in ieder geval bewust te zijn van de moeilijkheid een grens aan te geven.<sup>34</sup>

### **Betrokkenheid bij de beelden: Passiviteit, afstand, tegenstrijdige motivatie**

Hoe valt deze beginfase te definiëren? De toeschouwer blijft op afstand omdat niet duidelijk wordt wat het lange-termijn doel van de personages is. De toeschouwer begrijpt wel wat de handeling is, en de situatie, maar weet niet wat de plaats daarvan is in het leven van de personages (we krijgen geen informatie van het leven van de personages voordat de film begint, de film begint *in medias res*). De toeschouwer komt ook letterlijk niet dicht bij de personages, er zijn niet veel *close-ups*, er zijn vooral totalen. De personages naderen ook niet, ze blijven op gepaste afstand.

De personages uiten zich slecht, we moeten maar raden wat hen echt bezighoudt.

Doordat we niet weten wat personages motiveert op lange termijn, lijken ze willoos, doelloos. Het lijkt alsof ze alleen reageren op de situatie, alsof ze slachtoffer zijn van de tijd. De toeschouwer is niet geneigd met zulke lamlechtige personages betrokken te zijn. De momenten dat de personages gemotiveerd handelen, verzandt de handeling in gemoedelijkheid. De ruzie tussen de man en de lifter is wat dat betreft symptomatisch voor alle handelingen van de drie personages.

Er is tegenstrijdige informatie, door het over-de-as-gaan van de camera, het in de camera spreken, het aardig zijn en doen wat men niet wil doen. Zoals beschreven levert dit geen enkel probleem op bij het begrijpen van de handeling of de motivatie. Maar het heeft wel een effect op de betrokkenheid van de

## Werkelijkheid

toeschouwer: de toeschouwer houdt niet van tegenstrijdige informatie, is er (evolutionair bepaald) afkerig van. De toeschouwer wil liefst duidelijkheid.

In deze beschrijving is de auteur niet genoemd. Op geen enkel moment was het nodig een auteur te veronderstellen die de beelden met een bepaalde bedoeling gemaakt zou hebben. Als er geen auteursgedachten zijn, is het ook niet mogelijk op de auteur betrokken te zijn in deze fase van de film.

### D. Conclusie

In de beginfase van *MES IN HET WATER* gebruikt de toeschouwer kennisschema's van de werkelijkheid, het medium film, en ontdekt *bottom-up* typische Mes-in-het-water schema's. De belangrijkste conclusie is dat de toeschouwer aan die schema's genoeg heeft, en op geen enkele manier auteursgedachten nodig heeft. In deze conclusie (zoals in alle hoofdstukken) is de vraag: in hoeverre is dit van toepassing op de andere films in het corpus? Wat kunnen we concluderen over het begin van de auteursfilm?

De constructie van de fenomenale filmwerkelijkheid verloopt traag. Uiteindelijk komt de toeschouwer wel tot een oriëntatie van een situatie, van *agents*, en van doelen, maar het duurt lang voordat al deze informatie eenduidig is en elkaar aanvult in plaats van tegensprekt.

In dat opzicht is het tegengesteld aan de klassieke film, die streeft naar eenduidigheid en waarin de vertelling redundant is. Redundant betekent daar dat de vertelling meerdere keren, in verschillende vormen, dezelfde informatie verstrekt. Als iemand rijk is, dan wordt dat zowel gezegd als getoond (door bijv. kleding, luxe huis, luxe auto etc). (Bordwell 1985; Bordwell and Thompson 2008; Bordwell et al. 1985)

Wellicht is dat de reden dat David Bordwell stelt dat *artcinema* “defines itself explicitly against the classical narrative mode, and especially against the cause-effect linkage of events”. (Bordwell 1979:95) Het is goed hier stil te staan bij Bordwells verdere beschrijving van de artfilm, zowel vanwege de overeenkomsten als vanwege de verschillen. Hij stelt dat “The Hollywood protagonist speeds directly towards the target; lacking a goal, the art-film slides passively from one situation to another” en “The art cinema is less concerned with action than reaction; it is a cinema of psychological effects in search of their causes.” (Bordwell 1979:96) In mijn beschrijving, vanuit de toeschouwer geredeneerd en niet zoals Bordwell vanuit de vertelling, zijn de personages niet zozeer doelloos, maar lukt het de toeschouwer niet een eenduidig doel aan te wijzen. Wel voelt het door de toeschouwer alsof de personages doelloos zijn, door sterke suggestie van de vertelling.

---

<sup>34</sup> In hoofdstuk 3 zal ik een criterium voorstellen om het einde van de beginfase te definiëren.



David Bordwells centrale punt op basis van zijn beschrijving van het corpus *artfilm* (het corpus *artfilm* overlapt grotendeels het corpus auteursfilm) is dat de toeschouwer in eerste instantie de beelden realistisch probeert te begrijpen: “Whenever confronted with a problem in causation, temporality, or spatiality, we first seek realistic motivation”. (Bordwell 1979:98) Wanneer dat echter niet lukt (“If we’re thwarted”), gaat de toeschouwer op zoek naar een auteur, die een zekere bedoeling met de film heeft.

Van dat laatste argument is in het bovenstaande niets te ontdekken. Er is geen enkel beeld of geluid dat het voor de toeschouwer noodzakelijk maakt een auteur te zoeken. In de beginfase van de auteursfilm construeert de toeschouwer in eerste instantie vooral *bottom-up* een begrijpelijke wereld (waarin alle schema’s over de werkelijkheid toepasbaar zijn). De beelden zijn een aantal fragmenten uit een werkelijkheid, die door de toeschouwer met elkaar in verband moeten worden gebracht. Gaandeweg kunnen steeds meer fragmenten logisch aan elkaar gekoppeld worden, terwijl enkele fragmenten nog een duidelijke positie hebben in het tijd-ruimte continuüm.

De toeschouwer wordt wel gehinderd om tot volledige kennis van de personages in hun wereld te komen. Maar de toeschouwer reageert niet door toevlucht te zoeken bij de auteur, maar neemt in plaats daarvan een afwachtende houding aan en denkt: “we krijgen straks wel aanvullende informatie”. De toeschouwer stelt het definitief betekenisgeven uit. Juist omdat de auteursfilms in deze vorm zo nadrukkelijk de alledaagse waarneming kopiëren (het aanbieden van losse fragmenten die de toeschouwer zelf moet construeren tot een eenheid), neemt de toeschouwer die moeite heeft met de betekenisconstructie eerder zelf verantwoordelijkheid dan die af te wentelen op een auteur.

Zoals gezegd, de toeschouwer gebruikt wel meer kennisschema’s dan realisme. Zo is het zoeken naar een *initiating event* een onderdeel uit een verhaalschema. Maar ook dit schema betekent niet dat de toeschouwer zijn/haar toevlucht neemt tot een auteur. Immers, een verhaalschema is iets dat geldt voor alle verhalen en verhalende films, en staat los van eventueel zoeken naar een auteur.

De toeschouwer wil zoveel mogelijk informatie over de filmwerkelijkheid, maar krijgt die informatie maar langzaam. Er is een grote afstand tussen de personages en de toeschouwer. De vertelling doet er veel aan om de toeschouwer op afstand te houden, door de kadrering (veel totalen, of juist veel *close-ups* zonder totalen, door de weigering de personages privé te tonen, of door hun gedachten niet te bekend te maken.

De films gebruiken natuurlijk verschillende manieren om de personages op afstand te houden, bijvoorbeeld door alleen maar totalen te tonen, of juist alleen

## Werkelijkheid

maar *close-ups* zonder totalen. Maar het effect op de toeschouwer is dezelfde: afstand, een gevoel van passiviteit en doelloosheid.

Die negatieve aspecten, afstand en passiviteit, vallen vooral op door deze films als corpus te bestuderen. Het is weliswaar een effect van elke film afzonderlijk, maar de toeschouwer zal de desbetreffende film niet heel bewust ervaren als een totaal vreemde film. De toeschouwer zal alles in het werk stellen om de film te begrijpen als een werkelijkheid, en dat lukt de toeschouwer ook probleemloos. Hoogstens duurt het iets langer voordat een motivatie van een personage duidelijk wordt, en zal de toeschouwer van een aantal aspecten niet weten hoe die geplaats moeten worden in het te construeren tijd-ruimte continuüm, waardoor de toeschouwer enige onrust kent (ook omdat sommige, nog niet geduide fragmenten, onthouden moeten worden om later alsnog in het continuüm te kunnen plaatsen). Tevens zal de toeschouwer zich enigszins gefrustreerd voelen, er zijn weinig emotie-episodes, de gebeurtenissen zijn wel triest, maar hebben geen object. In de beginfase is er altijd tegenstrijdige informatie, die de personage-constructie in eerste instantie hindert. Verder voelt de toeschouwer door de passiviteit van de personages vooral onmacht. De beginfase van de auteursfilm valt onder wat Torben Grodal noemt: de tragedie en het passieve melodrama. (Grodal 1997)

In de beginfase van één auteursfilm valt deze voor de toeschouwer niet te onderscheiden als anders dan andere films. En daarom is er net zo weinig reden om auteursgedachten te hebben als bij die andere ('gewone') films.

Aangezien deze stelling in tegenspraak is met alles wat auteurstheorie veronderstelt, zal hieronder worden gesteld dat zelfs in het begrijpen van de beginfase van de meest nadrukkelijk geconstrueerde film HIROSHIMA MON AMOUR (F, J: Alain Resnais, 1959) geen auteursgedachten nodig zijn.

De film begint met een aantal shots (in overvloeier) van een close-up van strelende, eerst doffe, dan glinsterende armen. Er is geen diegetisch geluid, alleen muziek.

Het beeld wordt donkerder, en we horen een man (Frans sprekend, wat niet zijn landstaal is). Er zijn geen omgevingsgeluiden, alleen maar de stem, heel dichtbij: "*Tu n'as rien vu a Hiroshima. Rien.*" Op dat moment zien we de handen van een vrouw op een blote rug, die met haar nagels in zijn vlees drukt. (door de nagels herkennen we de handen als die van een vrouw)

Vrouw: "*J'ai tout vu, tout. Ainsi l'hôpital, j'ai vu, j'en suis sur*" De man herhaalt dat ze niets gezien heeft, en de vrouw herhaalt dat ze wel degelijk de ziekenhuizen in Hiroshima gezien heeft.

De beelden van de streling maken plaats voor documentaire beelden van een ziekenhuis, van buiten, van binnen, gangen, kamers met bedden met daarop vrouwen, duidelijk Japans.

Uiteindelijk construeert de toeschouwer dit tot: Man en vrouw vrijen met elkaar, spreken met elkaar over hun belevenissen, terwijl beelden getoond worden van de dingen die zij bespreken.

Op geen enkele manier heeft de toeschouwer een auteursgedachte nodig om dit te begrijpen. Misschien kunnen we zelfs zo ver gaan om te stellen dat de toeschouwer juist in de beginfase zeker geen auteursgedachte *kán* hebben. De toeschouwer is zo actief bezig om de beelden tot een begrijpelijke werkelijkheid te construeren, dat er helemaal geen tijd (of tijdelijk-geheugen ruimte) is om ook nog eens te gaan overdenken wat dit allemaal voor extra betekenis kan hebben, of wat er mee *bedoeld* wordt.

Tot zover de beschrijving van de manier waarop de beginfase de toeschouwer dwingt de beelden tot een werkelijkheid te construeren, en op die geconstrueerde werkelijkheid betrokken te worden, die werkelijkheid te ervaren. Daarmee is slechts een deel van die ervaring beschreven. De toeschouwer ervaart niet alleen de filmwerkelijkheid, maar ervaart ook via de betrokkenheid bij de personages. Die personagebetrokkenheid wordt beschreven in hoofdstuk 3. Maar eerst moet beschreven worden hoe de toeschouwer de beelden als fictie begrijpt, en welke gevolgen dat voor de ervaring van de toeschouwer heeft. Dit is onderwerp van het volgende hoofdstuk.