



**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.

[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.*

**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.

## 2

### Het ervaren van fictiefilm

This is a true story, it didn't happen to the people in the film but it could have. FAMILY NEST/ CSALADI TUZFESZEK (H: Bela Tarr, 1979)

**I**n het vorige hoofdstuk bleek dat de capaciteiten van de toeschouwer om waar te nemen vrijwel elk aspect van de filmische waarneming kunnen verklaren. De toeschouwer construeert de beelden/geluiden tot een fenomenale filmwerkelijkheid. Daarbij wordt rekening gehouden met het feit dat de waarneming gemedieerd is door zowel de zintuigen, als door het medium film. De toeschouwer gaat ervan uit dat het getoonde verplaatst is in tijd en ruimte. Dat zegt echter niets over de *fictionaliteit* van het getoonde. De toeschouwer moet een apart oordeel vellen over de fictionaliteit/non-fictionaliteit van het getoonde. Dit hoofdstuk kiest voor het onderscheid fictie en non-fictie, omdat dit oordeel over fictionaliteit (in termen van emotietheorie: 'appraisal') het belang voor de waarnemer bepaalt, en beslissende invloed heeft op de ervaring van de waarnemer.

Hoe weet bijvoorbeeld de toeschouwer dat de mensen in MES IN HET WATER fictief zijn, en niet echt? Strikt genomen weet de toeschouwer dit niet. Vaak wordt deze theoretische kwestie opgelost door er op te wijzen dat de toeschouwer kennisschema's van het medium film gebruikt. De toeschouwer denkt dan zoiets als "het is maar film", en bedoelt daarmee "het is fictie". Dat toeschouwers zich in het leven van alledag onzorgvuldig uitdrukken, wil nog niet zeggen dat deze logica tot een theoretisch model moet leiden: dat gebeurtenissen

op film zijn vastgelegd maakt die gebeurtenissen echter natuurlijk nooit fictief. Een simpele constatering dat de meerderheid van bestaande films documentair (non-fictie) zijn, moet genoeg zijn om duidelijk te maken dat het onderscheid fictie/non-fictie op een andere manier dan via mediumconventies tot stand komt.

Weliswaar is fictie een natuurlijk en vanzelfsprekend onderdeel van ons dagelijks leven, maar als theoretisch concept is het uitermate complex. Voordat ik me waag aan dit hoofdstuk, is het raadzaam precies te formuleren waartoe ik dit concept nodig heb, en welke problemen ik daarmee kan oplossen.

Het vloeit voort uit het betoog van het vorige hoofdstuk. De toeschouwer werd daar gepositioneerd als een organisme dat bewust een fenomenale filmwerkelijkheid construeert. De ervaring van de film (het geheel van denken, emoties en interacties) is daaruit nog niet volledig te verklaren.

Zo is er de bijna-botsing in *MES IN HET WATER*. Wanneer we dat als toeschouwer als werkelijkheid ervaren, dan leidt dat tot een ervaring waar psychologisch nazorg bij nodig is (zoals iedereen weet die ooit daadwerkelijk een bijna-auto-ongeluk heeft meegemaakt). Maar dat is niet wat de toeschouwer bij *MES IN HET WATER* ervaart. De toeschouwer vindt het bijna-ongeluk fascinerend, boeiend en visueel-auditief prettig stimulerend. Dit betekent dus dat er een omwaardering van emoties plaats vindt: emoties die in de werkelijkheid onaangenaam zijn, zijn in *MES IN HET WATER* prettig. Het mechanisme dat dit mogelijk maakt, is: fictie.<sup>35</sup>

Fictie betekent in de meest ruime bewoordingen ‘niet echt’, geen onderdeel van de realiteit. Het zou dan ook mogelijk zijn deze discussie te voeren in het soort termen als realisme, waarheid, echtheid, feitelijkheid, oprechtheid, mogelijkheid, geloof; met hun bijbehorende oppositionele termen als illusie, onwerkelijkheid, onwaarschijnlijk, onmogelijk, onecht, fantasie. In het alledaags spraakgebruik lijkt het op deze manier bij elkaar te horen: fictie = onwaar, onecht en/of niet feitelijk; en non-fictie = waar, echt en/of feitelijk.

Er zijn twee problemen met die andere termen. Ten eerste zijn ‘waarheid’, ‘echtheid’ en ‘feitelijkheid’ onbruikbare termen geworden doordat in hoofdstuk 1 betoogd werd dat de toeschouwer een zelfgeconstrueerde fenomenale filmwerkelijkheid waarneemt. Een dergelijke constructie maakt elke discussie over de *echtheid* ervan overbodig en onjuist: dan zouden we weer terugvallen in een ontologie-discussie die het woord fenomenologie juist uitsluit.

Het tweede bezwaar sluit daar op aan. Met termen als ‘echtheid’, ‘waarheid’ en ‘feitelijkheid’ zoeken we naar kwaliteiten/ eigenschappen van het object. Fictie daarentegen legt de bewijsvoering bij de gebruiker: iets is fictie

---

<sup>35</sup> Een andere reden dat we niet zo erg schrikken van dit ongeluk is omdat we nog niet veel betrokkenheid bij de personages hebben. De invloed van betrokkenheid bij personages op de ervaring van de toeschouwer wordt besproken in hoofdstuk 3.

omdat iemand besluit dat het fictie is. Iets als fictie waarnemen is net zo'n subjectief proces als waarnemen. Het is echter niet gelijk te stellen aan waarneming: er is een apart systeem voor waarneming, en een apart systeem voor het oordeel over de fictionaliteit/non-fictionaliteit. Zoals Torben Grodal verklaart: "To distinguish 'real' from 'imagined' we therefore need two things: systems for a cognitive evaluation of the reality-status of the 'mental event' by means of cues of context or internal features, and a system for mentally representing the difference between percepts and images." (Grodal 1997:27-28).

### A. Fictionaliteit in de werkelijkheid

Er zijn een aantal theorieën ontwikkeld over de functie van fictie in het dagelijks leven. Fictie is eigenlijk een term die in kunst-theorieën gebruikt wordt (alhoewel ook daar weer andere termen geïntroduceerd zijn als 'possible worlds', simulatie). In kunst-theorie wordt regelmatig betoogd dat fictie in kunst gelijk staat aan 'spel' in het dagelijks leven. Dat is niet het soort betoog dat hier gevoerd zal worden.<sup>36</sup> Hier wordt het omgekeerde betoogd: er is zoiets als *spelen* in het dagelijks leven, en het gedrag dat mensen daarbij vertonen is hetzelfde dat mensen vertonen bij het waarnemen van film als fictie. Of, zoals Brian Sutton-Smith zegt: "After all, play itself is not a figure of speech, not a trope, not a metaphor; playing is at first a kind of biological, prelinguistic enactment with its own claims on human existence, no matter how metaphorized is in other claims." (Sutton-Smith 1997:143) (zie ook: Apter and Kerr 1991; MacMahon et al. 2005; Sutton-Smith 1979) Na alle theorieën over fictie als *spel*, is de beroemde studie van Johan Huizinga *Homo ludens* nog steeds accuraat. "Naar de vorm beschouwd kan men dus, samenvattende, het spel noemen een *vrije handeling*, die als 'niet gemeend' en buiten het gewone leven staande *bewust* is, die niettemin de speler *geheel in beslag kan nemen*, waaraan *geen direct materieel belang* verbonden is, of nut verworven wordt, die zich binnen een opzettelijk bepaalde tijd en ruimte voltrekt, die naar bepaalde regels ordelijk verloopt ...". (Huizinga 1974:13)

In de spel-staat ervaart een mens de werkelijkheid ook als een andere werkelijkheid. Men kan zich bijvoorbeeld tijdens een hittegolf voorstellen hoe het is om het koud te hebben, en daarbij in de handen wrijven om ze warm te krijgen.

Daarbij stelt men zich de werkelijkheid in een andere hoedanigheid voor. Voorwerpen krijgen daarmee een andere functionaliteit: men kan op een tafel gaan zitten, zodat het fictieel waar is dat de tafel een stoel is. De tafel wordt zo een rekwisiet (*prop*) in ons spel dat tafels stoelen zijn. Spel is daarmee niet gedefinieerd door mogelijk of onmogelijk, reëel of irreëel. De termen die deze staat

---

<sup>36</sup> Voor een overzicht van alle mogelijkheden en onmogelijkheden van de vergelijking kunst als spel, zie: Sutton-Smith, Brian. 1997. *The Ambiguity of Play*. London: Harvard University Press.

het beste beschrijven zijn 'spel' en 'doen alsof'. Deze theorie is uitvoerig uitgewerkt, met als voornaamste representanten: Johan Huizinga, Michael Apter en Kendall L. Walton. (Apter 1982; Apter 1992; Bateson 1972; Huizinga 1974; Walton 1978; Walton 1990)

In deze spelstaat kan bijvoorbeeld de kat spelen met een bolletje touw en doen alsof het een muis is. In termen van Kendall Walton is het bolletje touw een rekwisiet in het spel van *make-believe* dat er een muis is. Het spel kan dus een heel beperkt deel van de werkelijkheid veranderen. Alleen het bolletje touw verandert dan van status. Het spel kan ook een groot deel van de werkelijkheid veranderen, met complexe regels.

Wanneer men een spel van *make-believe* speelt, maakt men met zichzelf de afspraak dat de wereld op een andere manier te begrijpen. Stel dat we in een bos lopen en voor de grap doen alsof er een gevaarlijke beer in het bos loopt. We kunnen dan voorzichtiger gaan lopen, luisteren of we niet ergens beren horen brullen. We kunnen extra alert zijn of er niet ergens een beer opduikt. En sommige bomen met uitstekende takken gaan zelfs lijken op beren. Van (menselijke) voetstappen in de modder kunnen we doen alsof het sporen van berepoten zijn. Kortom, de wereld krijgt een ander aanzien. Alle objecten in de externe wereld kunnen een rekwisiet worden in ons spel van *make-believe* (*a prop in the game of make-believe*).

Twee filmvoorbeelden, voor de duur van dit argument begrepen als realiteit, maken extra duidelijk wat het is om de werkelijkheid als spel te benaderen. In *LA VITA E BELLA* (I: Roberto Benigni, 1997) creëert een vader, die met zijn zoon wordt opgesloten in een concentratiekamp in de WOII, een fictie voor zijn zoon. Hij zegt dat alles wat ze daar zullen meemaken onderdeel van een spel is, waarbinnen punten verdiend kunnen worden, met als hoofdprijs een tank. Het jongetje beziet vanaf dat moment de werkelijkheid als fictie, met de eigen wetmatigheden van die fictie. Zelfs in afwezigheid van de vader gaat de fictie nog door, en begrijpt de jongen nieuwe gebeurtenissen ook als onderdeel van de fictie. Wat voor de één werkelijkheid is (voor de gevangenen de horror van de kampgruwelen), is voor het jongetje een veilig, plezierig spel.

Het omgekeerde gebeurt in *AMICI MIEI* (I: Mario Monicelli, 1975), waarin vier vrienden als spel een dorpje bezoeken en de bewoners laten geloven dat ze landmeters zijn, als voorbereiding voor de aanleg van een snelweg dwars door het dorp. De dorpsbewoners doen alles om dat te voorkomen, en behandelen hen als eregasten. In dit voorbeeld creëren de mannen een fictie, die door de dorpsbewoners als werkelijkheid wordt begrepen. De fictie verandert zelfs de werkelijkheid.

Samengevat zijn er de volgende eigenschappen en voorwaarden verbonden aan spel:

Ten eerste heeft, zoals gezegd, spel niets te maken met eigenschappen van objecten of gebeurtenissen. Spel is een bewuste keuze van de mens om (aspecten van) de werkelijkheid als fictieel te ervaren.

De omschakeling van werkelijkheidsmode naar spel-mode gebeurt razendsnel, en vaak ook ongemerkt. “*Wat is het koud!*” zeggen, en in de handen wrijven terwijl het bloedheet is, wordt nauwelijks begrepen als spel, maar is het wel. Het kan ook even snel weer worden gevolgd door een handeling waarin men zich koelte toewuift.

Spel leidt tot grotere concentratie, omdat de *stimuli* in een andere hoedanigheid moeten worden begrepen. Zo kunnen we, al lopend door het bos, doen alsof er in het bos gevaarlijke beren zijn. Zodra we die fictie zijn begonnen, lopen we meer alert. Bepaalde bomen met uitstekende takken worden sneller gezien als een beer met uitslaande klauwen, waar we ook bang voor kunnen zijn. We zijn alerter op de omgeving dan we zouden zijn zonder dit spel te spelen. Omdat we niet vergeten dat de bomen fictieel beren zijn, zien we tegelijkertijd ook de kwaliteit van de bomen zelf.

Elk spel heeft één of meerdere wetmatigheden (afgesproken regels). Die regels kunnen zelf opgelegd zijn door de waarnemer. De kat beslist zelf dat het bolletje touw fictieel een muis is. Iemand die naar de wolken tuurt kan zelf beslissen dat een bepaalde wolk een olifant voorstelt. Bij het schaakspel zijn de regels door iemand anders bepaald: de stukken hebben functies in een oorlogsspel, waarbij elk stuk maar op een bepaalde manier over het veld mag bewegen. Ook kan spel gemeenschappelijk gespeeld en uitgebreid worden, zoals in het genoemde voorbeeld van ‘bomen zijn fictieel beren’.

Elk spel ontwikkelt de beperkte wetmatigheden generatief (bottom-up). Onderdelen van het kennis- en handelingsschema behorend bij het rekwisiet worden geleidelijk in het spel ingebracht. Het alsof-koud hebben tijdens hitte leidt bijvoorbeeld tot het (alsof) sluiten van de ramen, het (alsof) omdoen van sjaals, aantrekken van handschoenen, het (alsof) niezen. Het slaan van een schaakstuk leidt tot het naspelen van pijn bij het geslagen stuk, het ‘doodliggen’ van een schaakstuk. Dit is zelfs geformaliseerd bij het schaken: een speler die zich gewonnen geeft, geeft dat aan door de koning neer te leggen.

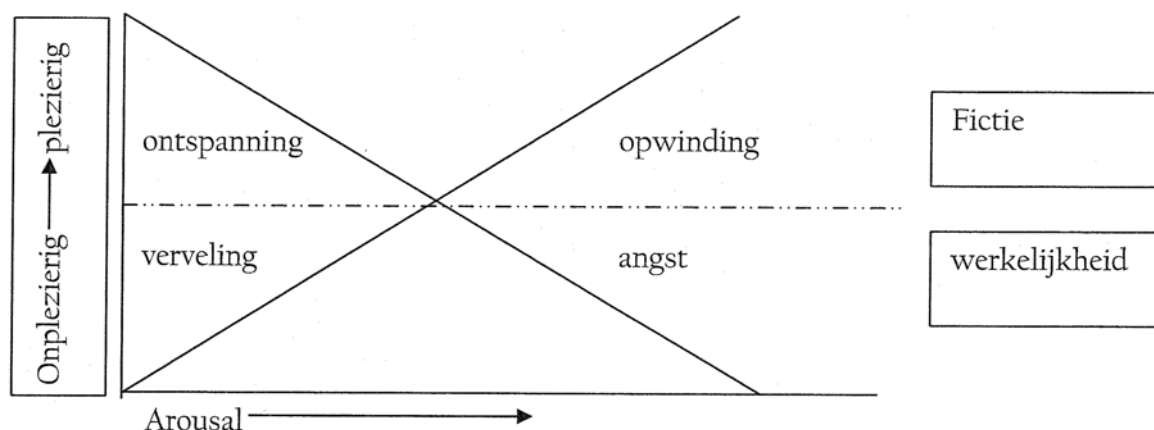
Elk spel beslaat een beperkt deel van de werkelijkheid, en verandert slechts een deel van die werkelijkheid in functionaliteit. Er is ook altijd maar een beperkt aantal deelnemers.

Omdat spel een constructie is, kan men zowel deelnemen aan het spel, als de constructie bewonderen.

### Omwaardering

Er is iets heel bijzonder aan de waardering van de spel-ervaring. Bepaalde emoties die in de werkelijkheid onwenselijk zijn, zijn binnen het spel juist wel

wenselijk. Ze worden zelfs nagestreefd. Spel leidt tot een omwaardering van emoties, en tot een omwaardering van handelingen. Waar we bij een ontmoeting met een echte tijger extreem bang zijn en zo ver mogelijk van de tijger vandaan willen zijn, keert dat gedrag om zodra we een tijger in de dierentuin gekoooid zien en we ons *alsof* voorstellen dat we de tijger in het wild tegenkomen (binnen de fictie zijn de tralies bladeren die zo opzij geduwd kunnen worden). We willen zo dichtbij mogelijk komen bij de tijger, en we ervaren prettige opwinding in plaats van angst. Deze omwaardering kan ook uitgelegd worden in termen van Walter Cannon (*flight* wordt *fight*), of Roseman et.al. (*aversive* wordt *appetitive*). (Cannon 1929; Roseman et al. 1996)



Figuur 2.1. Figuur van omwaardering van emoties bij spel, uit (Apter 1992:19).

Een gebrek aan *stimuli* in de spel-mode wordt als plezierig ervaren en noemen we ontspanning, terwijl in de werkelijkheidsmode we het onplezierig ervaren en als ‘vervelen’ benoemen.

Apter noemt de emoties die we in de spel-mode ervaren *parapathic emotions*:

I have assigned a special name to the “emotions in quotes” that are enjoyable forms of negative emotions. I call them *parapathic emotions*. They are, of course, genuine emotions, not pretense (or “pretend”) emotions. (...) In fact, everything about the emotion is the same as in its “real-life” counterpart – except that there is an awareness that it is not “real life”. And in this unreal context the negativeness of the emotion is turned into a positive, and enjoyed, rather than the converse. So anger, terror and the grief come to have a special, almost voluptuous, quality – the sort that was referred to in the eighteenth century as “sublime”. (Apter 1992:67)

Het is, in het licht van de discussie van 2B, belangrijk om te constateren dat Apter stelt dat de kracht van de emoties gelijk is in zowel fictie als werkelijkheid. En dat het om echte emoties gaat.

De *appraisal*-theorie ondersteunt het argument van Apter: de gevoelde *arousal* (Schachter en Singer) wordt omgewaardeerd tot prettig. Het sluit ook aan

bij Grodal die stelt dat het lichaam informatie verwerkt op de ene manier, en de werkelijkheid ervan beoordeelt op de andere. Het zou echter kunnen zijn dat een mens ook nog extra emoties heeft over het plezier van deze omwaardering.

Doordat fictie een bewustzijnstoestand is waar de deelnemer voor kiest (en dus niet in de aard van de dingen is vastgelegd), en in principe alles (ook gedachten) kan dienen als rekwisiet in het spel van *make-believe*, bezit de werkelijkheid geen *markers* voor fictie. Wel kan de werkelijkheid objecten bevatten die zich makkelijker tot rekwisiet in een bepaald spel laten gebruiken (bomen met takken zijn makkelijker als beer voor te stellen dan bomen zonder takken). Maar ook dat heeft geen doorslaggevende betekenis.

### Veiligheid

Veiligheid is een noodzakelijke voorwaarde voor omschakeling van de werkelijke mode naar de fictieve mode. Waar vaak gedacht wordt dat fictie in zichzelf veilig is, moeten we hier constateren dat fictie niet veilig is. Als we spelen dat we in een bos lopen en doen alsof een zekere boom met uitstekende takken een beer voorstelt, kan die betreffende boom ons weliswaar niet bedreigen als beer, maar kan wel omvallen (als boom) en ons bezeren. Of vanachter de boom kan alsnog een echte beer tevoorschijn komen, die ons leven bedreigt. Het enige verband tussen fictie en veiligheid is dat wanneer een omgeving veilig is we onze wereld kunnen voorstellen als een fictie die wel uitdaging biedt. “As with the attainment of excitement, then, the ‘trick’ of achieving parapatric emotions is to manage to contrive a situation which includes the emotion *and* maintains the protective frame.” (Apter 1992:67-68)

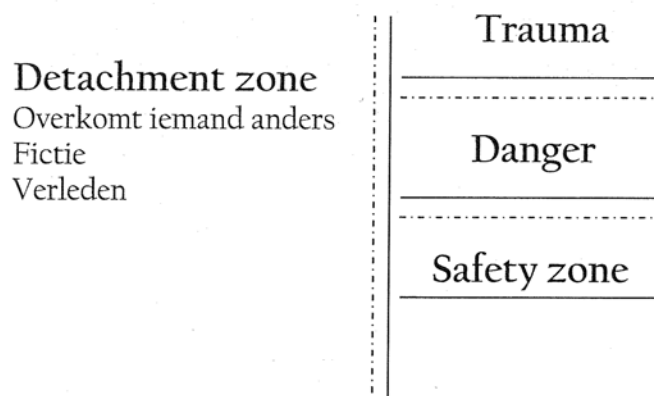
Men kan de wereld alleen dan als spel ervaren, als men zeker is dat de wereld zelf veilig is. Die zekerheid krijgt men door voortdurend te controleren of de wereld inderdaad nog steeds veilig is. Spel is dus *niet* het vergeten van de wereld; integendeel, we moeten voortdurend op onze hoede zijn.

Omdat het ervaren van de werkelijkheid als fictie complexer is dan het ervaren van de werkelijkheid als werkelijkheid, biedt het de mens een grotere uitdaging. Dit is dan ook een van de voornaamste redenen om fictie te spelen: het vergroten van *stimuli*. Door de grotere uitdaging die het spel ons biedt, kan men al spelend in een *flow*-staat geraken (zie Csikzentmihalyi, hoofdstuk 1: uitdaging is gelijk aan competentie). Het in een *flow*-staat raken is gevaarlijk, omdat we op dat moment *wel* de werkelijkheid vergeten. Apter noemt als voorbeeld gokkers die in een spel poker de fiches als fiches zien (als *prop* in een spel van *make-believe*), maar in het heetst van de wedstrijd vergeten dat deze fiches in de werkelijkheid ook geld waard zijn. Of parachutisten die zo opgaan in het spel van *make-believe* (een



*flow*-ervaring hebben) dat ze vliegen, vergeten hun parachute te openen, en vergeten dat dat consequenties heeft voor henzelf in de werkelijkheid.

Bij het ervaren van de werkelijkheid zijn we op zoek naar *markers* voor veiligheid. Wat maakt een situatie veilig genoeg om een fictie te spelen, en hoe lang kan die fictie veilig blijven voortduren?



Figuur 2.2. Figuur van verschillende zones. De stippellijnen tussen de zones geven aan dat daar de grens gevaarlijk genaderd wordt, de harde lijnen geven de absolute scheiding aan tussen de verschillende zones. Apter (Apter 1992:61)

Dit hele model beschrijft dat er vier zones zijn waarin men zich kan bevinden. Er zijn mensen die het gevaar opzoeken, en vanuit de *safety-zone* zo dicht mogelijk bij de grens van de *danger-zone* willen komen. Er zijn ook mensen die vanuit de *danger-zone* zo dicht mogelijk bij de *trauma-zone* willen komen. Het gaat hierbij om mensen die *arousal* zoeken; dat geldt slechts voor een deel van de bevolking. Apter stelt ook dat dat de sociale functie ervan is, een samenleving heeft het nodig dat er een aantal mensen de grenzen verkennen, waar de anderen (niet-*arousal* zoekers), en de samenleving als geheel, van kunnen profiteren.

We ervaren de tralies van de tijger fictieel als gebladerte, in de zekerheid dat de tralies in werkelijkheid in staat zijn de tijger vast te houden. Spelen gebeurt in de zekerheid, dat het veilig is, met zoveel suggestie, dat het gevaarlijk is. Apter beschrijft de psychologie van spel als 'danger within safety' (Apter 1991:22). Er zijn een aantal zones van gevaar, van ongevaarlijk, tot *confidence frame* en trauma. 'Trauma' betekent hier dat in werkelijkheid gebeurt wat in fictie werd voorgesteld te gebeuren.

In de *danger-zone* is het gebied rond het *danger-zone* frame en de *dangerous edge* het meest enerverend. Daar is de veilige grens al lang gepasseerd. Apter noemt dit het *confidence frame*: "The individual feels confident that he or she will avoid trauma, despite an awareness of the immediate presence of danger". (Apter 1992:71) In het voorbeeld van de tijger zou het bijvoorbeeld zijn 'een hand door de tralies steken'.

In de *safety zone* voelt het individu dat “there is no immediate danger or possibility of slipping into danger.” (Apter 1992:71) In het voorbeeld van de tijger: twee meter buiten de kooi van de tijger staan.

Deze grenzen en gebieden zijn relatief, voor elk individu kan de grens ergens anders liggen. En natuurlijk hoeft het niet een letterlijke grens te zijn. Ook het hebben van emoties kan riskant zijn, zoals bijvoorbeeld voor iemand die een angst heeft voor tijgers kan de ingang van de dierentuin (waarvan men weet dat er tijgers zijn) al een overschrijding van de *dangerous edge* zijn. Apter geeft vier voorbeelden van veiligheid. Als je op de kant staat en kijkt naar iemand die gaat varen met een boot ben je volledig veilig. Als je gaat varen in een ondiep meertje ter grootte van een zwembad, is het iets onveiliger. Als je gaat varen op volle zee is het tamelijk onveilig, als je gaat varen op volle zee in noodweer is het gevaarlijk.

De linkerkant van het model geeft de *detachment zone* aan, waarin de mens waarnemer is van gevaar, ook een soort veiligheidszone. Er zijn drie manieren om in deze zone te verkeren: doordat het gevaar iemand anders overkomt, door te weten dat het fictie is, door te weten dat het gevaar zich in het verleden afspeelde. In al deze gevallen is er dus een afstand. Die veilige afstand zorgt ervoor dat de waarnemer dichterbij kan en wil komen. Dit verklaart waarom mensen graag lezen over rampspoed in het nieuws, of waarom er zoveel ramptoeristen zijn.

Net als de grenzen van veiligheid in de linkerkant van het model, is ook de grens van de *detachment-zone* met de werkelijkheid niet absoluut. Ramptoeristen van een recente aardbeving beleven het gevaar in de positieve staat omdat het anderen overkomt, en omdat het in het verleden is gebeurd; maar ze kunnen elk moment zelf slachtoffer worden van een nieuwe aardbeving, of na-schok. Daarmee bevinden ze zich dus niet aan de linkerkant van het model, maar in de *danger-zone* aan de rechterkant. Daarbij is het ook denkbaar dat ze plotseling ontdekken dat een van de slachtoffers een familielid is, waarna de *arousal* ook zeker niet meer in de positieve staat zal worden ervaren.

Daaruit blijkt dat de grens tussen de *detachment-zone* en de werkelijkheid even relatief is als die andere grenzen. Het zien van gevaar dat de anderen bedreigt, is prettig in de mate waarin de waarnemer geen relatie tot die ander heeft. Het zien van een gevaar in het verleden, is prettig in de mate waarin dat verleden geen invloed of betrekking heeft op het heden. Het zien van gevaar in fictie is prettig in de mate waarin de fictie niet in de werkelijkheid doordringt.

Er is overigens nog een andere conclusie te trekken uit het model, die Apter zelf niet maakt. Als iemand vanuit de *detachment-zone* het gevaar waarneemt, en de grens wordt om de een of andere reden opgeheven, dan bevindt de waarnemer zich in de werkelijkheid in de zone waar hij/zich op dat moment op richtte. In het voorbeeld van de ramptoerist bij de plek waar de aardbeving heeft plaatsgevonden: als de naschok op de zelfde plaats weer plaatsvindt, bevindt de

toerist zich plotseling ofwel in de veilige zone, ofwel in de gevaarlijke zone, ofwel in de trauma-zone (afhankelijk van de afstand tot de plek).

Meestal zal het zo zijn dat het wegvallen van de grens tussen *detachment-zone* en werkelijkheid niet opvalt, omdat de waarnemer zich dan in de veilige zone bevindt.

In fictie zoeken we juist naar zo heftig mogelijke emoties. We zullen eerder spelen dat we bevroren van de kou, dan dat we zeggen: het is hier een beetje frisjes. In fictie zoeken we de grenzen op: en daarmee ontstaat *flow*, daarbij is het spelen van fictie op zichzelf al een uitdaging, omdat we én de werkelijkheid moeten waarnemen, én de fictie construeren.

## Nut

Er zijn een aantal redenen te geven waarom we in de evolutie deze spelvaardigheid hebben ontwikkeld. Er is gesuggereerd dat die vaardigheid het mogelijk maakt dat we ons in de situatie van anderen moeten kunnen inleven, en dat we een *theory of mind* hebben.<sup>37</sup>

De vraag is of spel altijd communicatief is. Bateson zegt van wel: nog voordat er taal was, was er al het vermogen om duidelijk te maken of iets het geval was, of niet. (Bateson 1972:177-193) Bijvoorbeeld: er is een tijger, of er was een tijger zonder woorden uitdrukken, leidt altijd tot het onderscheid maken tussen reëel gevaar en mogelijk gevaar. Dat het evolutionair gezien direct relatie had met communicatie, en onderdeel is van de mens als sociaal wezen, is geen garantie dat spel altijd gemeenschappelijk gespeeld wordt. Meestal is het iets sociaals, maar een mens kan ook alleen een spel spelen. Het is wel zo dat een dergelijk solitair spel tot bewust handelen leidt, en afspraken met zichzelf (*monologue intérieur*).

Een gangbare gedachte is dat fictie typisch iets is van zoogdieren. Alle zoogdieren zijn de eerste periode van hun leven bij hun moeder om gezoogd te worden. In die periode moeten ze nog groeien en zich ontwikkelen tot zelfstandig wezen. In die periode zijn ze kwetsbaar, en worden beschermd door de ouder(s). In deze periode vertonen alle jonge dieren spelgedrag. Dit spelgedrag (doen alsof, *make-believe*) is de essentie van fictie. Zo jagen poezen achter een bolletje touw aan alsof het een levende prooi is.

Er is lang nagedacht over het evolutionaire nut van fictie. De meest voorkomende verklaring is dat fictie een manier van leren is. Een kat leert jagen door met een bolletje touw te oefenen. Sutton-Smith heeft alle onderzoek over 'fictie' onderzocht, en komt tot de conclusie dat er geen enkel bewijs is dat fictie een leerfunctie heeft. (Sutton-Smith 1997) Zijn stelling is dat alles dat geoefend

---

<sup>37</sup> Dat staat niet gelijk aan mensen als sociaal wezen, ook niet-sociale wezens kunnen gedrag van anderen inschatten, omdat ze jagers zijn, en moeten weten hoe hun prooi zich zal gedragen: als ik ..., dan hij ..., zodat ik ...

wordt, ook geoefend zou zijn in de niet-fictionale staat. Een poes leert net zo goed rennen, pakken, opgooien van een bolletje touw als van een bolletje touw dat functioneert als een *make-believe* muis. Op z'n hoogst, zegt Sutton-Smith, is het plezier in fictie een manier om het *verleren tegen te gaan*. Waar gewoonlijk een organisme wordt gezien als iets dat in de eerste levensperiode dingen leert (wat ook zo is natuurlijk), staat daartegenover dat in de hersenen vooral verbindingen afsterven. Fictie stimuleert het in stand houden van die connecties tot het moment dat het organisme die echt nodig heeft. "Play's function in the early stages of development, therefore, may be to assist the actualization of brain potential without as yet any larger commitment to reality. In this case, its function would be to save, in both brain and behavior, more of the variability that is potentially there than would otherwise be saved if there were no play". (Sutton-Smith 1997:225) Verlangen naar nieuwe impulsen is een reden voor omschakeling naar de fictieve mode (een gebrek aan stimulans).

### B. Het ervaren van fictie *film*

Spel, *make-believe*, verklaart op overtuigende wijze het ervaren van een mens van de werkelijkheid in een andere mode. Het moet daarom dienen als de basis van een theorie van het ervaren van fictiefilm. Daarmee bevind ik me in gezelschap van bijvoorbeeld Grodal, Walton, Smith, Anderson en Persson.

Toch is een dergelijke toepassing problematisch, al was het alleen maar vanwege de lange traditie van theorievorming over fictionaliteit in de kunsten, met een aantal hardnekkige veronderstellingen. Daarom is het goed om vanuit de bestaande theoretische problemen te betogen dat de *reversal*-theorie niet alleen een alternatief is naast de bestaande theorieën, maar ook een aantal problemen van die theorieën oplost.

Er zijn drie gedachtes gangbaar:

- Ten eerste is er een stroming die hardnekkig betoogt dat fictie een intrinsieke eigenschap is van verhalen en van media, of dat er aanwijsbare kenmerken zijn die een verhaal tot fictie maken.
- De tweede is dat fictie berust op conventie, en op een afspraak (communicatie) met de auteur.
- De andere gedachte, vooral binnen de analytische filosofie, is dat zelfs vanuit cognitivistisch uitgangspunt Apters *zône*-model onhoudbaar is.

#### Fictie heeft bepaalde eigenschappen

De meest voorkomende gedachte is, dat als iets verteld wordt, het vertelde gelijkstaat aan fictie. Vanuit die gedachte stellen vele studies de markers van vertellen (narratologie) gelijk aan markers van fictie. (Bijvoorbeeld: Rimmon-

Kenan 1983).<sup>38</sup> Aumont et. al. stellen dat het feit dat film representeert, en dus niet de werkelijkheid zelf toont, automatisch elke film tot fictie maakt. (Aumont et al. 1992). Jean-Louis Comolli, over *cinéma vérité*, beschrijft hoe al het gefilmde op fictie begint te lijken:

(An) automatic consequence of all the manipulations which would mold the film-document, is a coefficient of “non-reality”; a kind of fictional aura attaches itself to the filmed events and facts. From the moment they become film and are placed in a cinematic perspective, all film-documents and every recording of a raw event take on a filmic reality which either adds to or subtracts from their particular initial reality ..., un-realizing or sur-realizing it, but in both cases slightly falsifying it and drawing it to the side of fiction. (geciteerd uit: (Williams 1980:226-227))

Waar het genoemde auteurs werkelijk om gaat is dat manipulatie (mediëring) van de originele gebeurtenis, deze gebeurtenis tot fictie maakt. Er zijn een aantal manieren om helderheid in de materie te krijgen. Edward Branigan biedt alvast de volgende bruikbare kenmerken. Ten eerste stelt hij dat het feit dat iets verhaald wordt, niet hetzelfde is als zeggen dat iets fictie is. Hij maakt duidelijk dat er vier categorieën zijn: narratieve fictie en narratieve non-fictie, en non-narratieve fictie en non-narratieve non-fictie. (Branigan 1992) Helaas geeft hij in hetzelfde boek een definitie van ‘narrative’ die zo ruim is, dat alles wat anderen niet-narratief noemen bij hem wel degelijk verhalend is, zodat er van zijn vier categorieën alleen de verhalende fictie en de verhalende nonfictie overblijft. Dit doet echter niets af aan de constatering dat verhalend een kenmerk is van zowel fictie als non-fictie, en geen enkele invloed heeft op het al dan niet fictief zijn.

Dan zijn er theorieën die opmerken dat de fictionaliteit het getoonde van betekenis verandert. Judith Roof heeft het over ‘characteristics of fiction’ en stelt dat personages, tijd, ruimte, eenheid, begin-midden-eind, een verteller (impliciet of expliciet), en thematiek gevolgen zijn van het feit dat het fictie is. (Roof 2005:50) Ook Edward Branigan maakt een dergelijk punt door fictie ‘partially determined reference’ te noemen: door de fictionaliteit zijn mensen, gebeurtenissen en objecten minder exact. Het gaat om ‘een mens’ in plaats van in de werkelijkheid om ‘deze mens x’. Branigan probeert in kaart te brengen wat er nu precies verandert als de toeschouwer gebeurtenissen als fictie begrijpt. Hij stelt dat de toeschouwer, wanneer deze iets als fictie begrijpt, niet langer de aandacht legt bij de gebeurtenissen die zich afspeelden voor de camera, maar naar de gebeurtenissen zoals ze zich voordoen in de film. “(...) when a film is

---

<sup>38</sup> Klaus W. Hempfer bespreekt de alomtegenwoordigheid van deze misvatting aan de hand van de vertaling van Wayne Booth's *The Rhetoric of Fiction* als *Die Rhetorik der Erzählkunst*. Hempfer, Klaus W. 2004. "Some Problems Concerning a Theory of Fiction(ality)." *Style* 38: 302-324.

experienced fictionally, reference is not to the *profilmic* event in which a set is decorated and an actor given direction, but rather to a *postfilmic* event in which patterns are discovered through active perceiving that affects the overall structure of our knowledge.” (Branigan 1992:200)

Deze beweringen ontstaan uit een cirkelredenering: omdat het fictie is krijgt alles een andere waarde, en omdat alles een andere waarde krijgt, is het fictie. Wat aan het argument ontbreekt is de reden waarom een toeschouwer ertoe overgaat iets als fictie te beschouwen.

Als een achterafgedachte stelt Branigan zich die vraag toch, en hij concludeert dat films bepaalde *cues* bevat die suggereren dat er sprake is van fictie: “sets, costumes, composition, music, dramatic dialogue and other aspects”. (Branigan 1992:201) Dat zijn echter geen bruikbare *cues*, omdat ze een gevolg zijn van fictionaliteit, en niet de oorzaak ervan. Daarbij zijn ze, in lijn met zijn eigen voorgestelde onderscheid, meer onderdeel van een eventueel ‘verhalend’ zijn, dan van ‘fictionaliteit’. De volgende items die hij noemt zijn ‘evident onreële’ elementen, zoals griffioenen. Ook dit argument komt veelvuldig voor in fictietheorie. Zo stelt Allan Casebier dat de toeschouwer ook kennis van de wereld gebruikt om te beoordelen of iets fictieel is of niet. (Casebier 1991) Dit argument is onbruikbaar, omdat het weliswaar van een aantal films duidelijk maakt dat ze fictie zijn, maar dat het ontbreken van die elementen geenszins betekent dat het om non-fictie gaat.

In de uitgebreide literatuur over fictionaliteit is er geen enkele bruikbare *marker* van fictionaliteit, omdat ook filmtheorie zich blijft baseren op algemene fictietheorieën. Mijn voorstel is dat de enige aantoonbare *cues* voor fictionaliteit zijn: de vermelding van de namen van de acteurs in de titelsequentie, waarbij het noodzakelijk is dat die namen anders zijn dan de personages die ze spelen. Juist films waarin die namen ontbreken, en mensen gewoon als zichzelf vermeld staan, is er een groot probleem. Zo is in EPIDEMIC (Lars von Trier, 1987) niet duidelijk of de acteurs de gebeurtenissen spelen als zichzelf of als personages.

Alle andere *crew* leden kunnen wellicht zorgen voor meer fictionaliteit (zoals *setdecorators*), maar zelfs in een set kunnen mensen toch gewoon zichzelf zijn (bijvoorbeeld in een documentaire over het maken van een toneelstuk, waarin de acteurs getoond worden in de tijd dat ze niet aan het acteren zijn). Mijn voorgestelde onderscheid werkt zelfs om *fake*-documentaires te ontmaskeren. *Fake*-documentaires zijn fictiefilms die de vorm gebruiken van documentaires, waarin ook getracht wordt de toeschouwer te overtuigen dat het getoonde daadwerkelijk heeft plaatsgevonden.<sup>39</sup> Hoe overtuigend en grappig ook,

---

<sup>39</sup> Voorbeelden zijn: ZELIG (USA: Woody Allen, 1983), LAP ROUGE (NL: Lodewijk Crijns, 1996), FORGOTTEN SILVER (N-Z: Costa Botes, Peter Jackson, 1995), CHILDREN OF THE REVOLUTION (AU: Peter Duncan, 1997).

in al deze films blijkt er sprake van acteurs die de rollen speelden (ook al zijn er ook mensen die zichzelf zijn. Juist omdat het noemen van de namen van de acteurs zo'n krachtig bewijs is van fictionaliteit, bewaren deze *fake*-documentaires dit dan ook tot de aftiteling.

Hoewel de naam-*cue* de beste *cue* is om te bepalen of iets fictie is of niet, is het nog steeds niet erg relevant. Het zoeken naar absolute *cues* van fictionaliteit zal kunnen doorgaan, tenzij we een ander argument van Casebier opvolgen. Hij stelt dat zowel betrokkenen bij het maakproces van de film, als de toeschouwers van die film, hun inschatting over de fictionaliteit maken op basis van een algemeen idee van wat fictie of non-fictie is. Er bestaat een *folktheory* van wat het is. (Casebier 1991) Lakoff en Johnson zouden zeggen: fictie (of non-fictie) is een prototype categorie, die als toetssteen gebruikt wordt.<sup>40</sup> Sommige ficties staan dicht bij het prototype, sommigen zijn randgevallen. (*Fake-*) documentaires als *ROGER AND ME* (USA: Michael Moore, 1989) bestaan bij de gratie van dergelijke prototypes van fictie en non-fictie. Die prototypes veranderen over de tijd heen, en door de titels die binnen de prototypes genoemd worden. Fictie als prototype kan zo het beste beschreven worden als een genre, in de nieuwe uitleg die Rick Altman er aan geeft: "While genres may make meaning by regulating and coordinating disparate users, they always do so in an arena where users with divergent interests compete to carry out their own programmes." (Altman 1999:215) Ook al geeft een genre suggesties over hoe de film begrepen kan worden, er zijn altijd omstandigheden die er toe leiden dat toeschouwers het op een andere manier zullen ervaren. Het is belangrijk te constateren dat Rick Altman tot deze conclusie kwam nadat hij jarenlang geprobeerd had genres in te delen naar semantische en syntactische elementen, geheel in overeenstemming met de zoektocht van theoretici naar aantoonbare kenmerken van fictie.

Als het antwoord moet komen uit genretheorie, dan valt op dat (net als bij genres) een film vooral fictie is door *cues* van buiten de film, die te maken hebben met hoe de film gepromoot wordt, recensies, in welke bioscoop de film vertoond wordt (of op welke zender op tv).

Er is in theorie ook de suggestie dat fictie en non-fictie elkaar definiëren. Wat fictie is, is automatisch geen non-fictie, en omgekeerd. In werkelijkheid ligt het veel genuanceerder. Bill Nichols vindt dat alles nonfictie is, er zijn volgens hem documentaires van "wish-fulfillment", die immers uitdrukking geven aan de ideeën die in een bepaalde cultuur heersen, en documentaires van "social representation", die gebruikelijk als documentaires worden gedefinieerd. (Nichols 2001:1) Het is ook mogelijk om, extrapolierend op de theorie van Walton, het tegengestelde te beweren, namelijk dat elke film gedeeltelijk fictie is. De

---

<sup>40</sup> Zie hoofdstuk 1 over categorieën.

toeschouwer speelt een spel van *make-believe* dat hij/zij aanwezig is in het afgebeelde, dat ofwel fictie is, ofwel non-fictie. Dit soort theorieën helpt echter op geen enkele manier fictie van non-fictie te onderscheiden.

Fictie is uiteindelijk niets anders dan de beslissing van de toeschouwer om een realiteit, nadat hij/zij deze als een realiteit heeft begrepen (als fenomenale filmwerkelijkheid heeft waargenomen), in de fictionele mode te ervaren. Voordat dat verder uitgewerkt kan worden, is er nog een ander heersend argument dat behandeld moet worden, juist omdat het die autonome beslissing van de toeschouwer ter discussie stelt. De meeste fictietheorie veronderstelt namelijk dat de maker die beslissing neemt.

### Fictie berust op conventie of communicatie

Noël Carroll, in een poging de non-fictie film te definiëren, stelt dat films geïndexeerd worden door de makers, de productiemaatschappij, door promotie en door tekens en aanwijzingen in de film zelf. (Carroll 1983) Of, zoals hij het twintig jaar later verwoordt: “A structure of sense-bearing signs  $x$  by sender  $s$  is fictional if and only if  $s$  presents  $x$  to audience  $a$  with the intention (1) that  $a$  recognize that  $x$  is intended by  $s$  to mean  $p$  (a certain propositional content), (2) that  $a$  recognize that  $s$  intends  $a$  to suppositionally imagine  $p$ , (3) that  $a$  suppositionally imagine that  $p$ , and (4) that 2 is the reason for 3.” (Carroll 2003b) Dat is vergelijkbaar met Gregory Currie die stelt dat “(...) a work is fiction if its author had a certain kind of intention: the intention that readers adopt the attitude of make-believe toward the propositions of the story” (Currie 1990:196) Strikt genomen is het vreemd dat om de aard van fictie (zoals Currie zijn boek noemt: *The Nature of Fiction*) een bewijs van buiten nodig heeft, namelijk de auteursintentie. (Currie 1990)

Het is altijd mogelijk de auteur te construeren als effect van de tekst (bij Persson het hoogste niveau (5) van betekenisgeving). Er zijn ook vele termen voor: de *implied author*, *implicit author*, *legend*. (Beardsley 1958; Bordwell 1985; Branigan 1992; Chatman 1978; Chatman 1990)

Dat het mogelijk is een auteur te veronderstellen wil nog niet zeggen dat die auteur noodzakelijk is voor het construeren van fictie. Integendeel, fictie heeft de beslissing van de toeschouwer nodig. In het dagelijks leven kunnen we zelfstandig besluiten de wereld fictioneel te ervaren, al doen we dat vaker samen dan alleen. Ook gaat het altijd samen met communicatie: we maken met onszelf de afspraak iets als fictie te beschouwen, of we communiceren het met anderen. Het is dus wel juist dat fictie communicatie impliceert, maar het betekent niet dat we communicatie moeten definiëren volgens het zender-ontvanger model, waarin dan de boodschap is dat de film fictie is, en deze boodschap door de maker aan de toeschouwer wordt doorgegeven. Veel reëler is het model van Herbert H.



Clark in *Using Language* om communicatie te begrijpen als het vinden van een gemeenschappelijke basis (door zowel spreker als aangesprokene) van waaruit bepaalde tekens een bepaalde betekenis krijgen. (Clark 1996) Communicatie is het voortdurend opnieuw bij elkaar peilen of de nieuwe informatie door beiden is begrepen, en als nieuwe basis kan dienen. Communicatie is “*to make common*”. (Clark 1996:153)<sup>41</sup> Een aardig voorbeeld is de dialoog van de man in *MES IN HET WATER*.

Man: “*Half a mile back and you’d be dead!*”

Kijkt naar ons (vrouw): “*If you’d be driving you’d have...*”

Man vervolgt: “*No, you’d have given the turd a lift. Do excuse me, darling*

(tegen de lifter) *Where would you prefer to sit? The front seat, or the back?*”

*A cushion and a blanket, if you fancy a nap. We’ll do our utmost not to disturb you; I’ll turn the radio off.*”

Eerst is de man kwaad op de lifter. Dan spreekt hij boos zijn vrouw aan: als jij nog achter het stuur had gezeten dan ... Opeens wordt hij aardig, en zegt: *Nee, jij had de dwaas een lift gegeven. Excuseer me, lieveling.* Wordt hij daar oprecht aardig? Natuurlijk niet: hij zegt het met ironie.

Clark beschrijft dit soort ironie als het spelen van een spel. De man speelt het spel dat hij het een goed idee van de vrouw vindt om de lifter een lift te geven. In de film wordt duidelijk hoe de ironie in de taal (de conversatie) een spel is, maar hoe dat overgaat in daadwerkelijk, met handelingen, het spel spelen. Hij nodigt de lifter vriendelijk uit de auto te betreden, en mee te gaan. De lifter speelt het spel mee door in te stappen.

Uit dit voorbeeld blijkt verder nog dat het spelen van een spel niet apart staat van de werkelijkheid: in dit geval krijgt de lifter daadwerkelijk een lift van de man, terwijl de man er in werkelijkheid op tegen is de lifter een lift te geven.

Van groot belang is ook dat er iedereen, zowel de andere personages, als de toeschouwer, weet dat de man een spel speelt, en niet echt van gedachten is veranderd. En iedereen weet het zonder dat de man (of de film) heeft gezegd, of duidelijk gemaakt, dat het om een spel gaat.

Met het communicatie model van Clark kan in stand worden gehouden dat fictie iets is dat de maker *bedoelt*, terwijl de toeschouwer toch volledig autonoom de beslissing neemt om het getoonde als fictie te *begrijpen*. De maker communiceert impliciete leessuggesties (dus geen garanties, bewijzen of eisen) dat de film als fictie begrepen kan worden. De toeschouwer deelt daarmee een zelfde basis als de maker. Waarna de toeschouwer zelfstandig verder gaat en het verhaal opbouwt. Het is, in tegenstelling tot Currie en vele anderen, geen afspraak: een afspraak zou

---

<sup>41</sup> Zie verder hoofdstuk 3.

namelijk veronderstellen dat de maker daarvoor verantwoordelijk is, en daar op afgerekend kan worden. Nicholas Wolterstorff, die nota bene fictie definieert als een beslissing van de maker, geeft toch volledige verantwoordelijkheid aan de toeschouwer: “The fictive stance consists of presenting, or offering for consideration, certain states of affairs – for us to reflect on, to ponder over, to explore the implications of, to conduct strandwise extrapolation on.” (Wolterstorff 1980:233)

Hier moeten we nader naar Walton kijken. Walton stelt dat er verschillende manieren van games of *make-believe* zijn. Die van participant en van *appreciator* (al zijn ze geen tegengestelden, het is een gradatieverschil). De participant is veel actiever en fysieker bezig, terwijl een *appreciator* meer waarneemt en overdenkt. “The appreciator’s perspective is a dual one. He observes fictional worlds as well as living in them; he discovers what is fictional as well as fictionally learning about and responding to characters and their situations.” (Walton 1990:273)

Dit betekent dus dat we zowel bewondering kunnen hebben voor de fictie als kant-en-klaar product, en daarbij kunnen we ook bewondering hebben voor de maker daarvan (dit noemt Tan artefact-emoties (Tan 1996)) en we zijn zelf deelnemers in de *game of make-believe*, en daarvoor zijn we zelf verantwoordelijk. Het is wel zo dat een bestaand fictioneel werk beperkingen oplegt aan de toeschouwer als deelnemer. Wanneer het personage de scenarioschrijver van EPIDEMIC (Lars von Trier, 1987) het script wil printen en er alleen een onvolledige titelpagina uit de printer rolt, is het natuurlijk lastig om het spel van *make-believe* te spelen dat het script wel volledig uit de printer komt. Het kan overigens wel, maar dan moet de toeschouwer de film verder negeren.

Gewoonlijk gaat de toeschouwer mee in het spel van *make-believe* dat er een scenarioschrijver is die een script klaar heeft, en dan het script kwijt raakt, en toch een script moet leveren binnen een paar dagen. De gebeurtenissen die hierna volgen zijn zoals de maker ze invult, zoals de toeschouwer ze invult; en het meest belangrijk, zoals ze zichzelf genereren. Zoals Walton het zegt, “fictional truths breed like rabbits”, oftewel, vanuit slechts enkele basis aannames ontstaat vanzelf een complexe fictionele wereld. (Walton 1990:142)

### Fictie en de emoties

Met dit in gedachten kunnen we kijken naar de drie hoofdtheorieën die fictionele representaties proberen te verklaren. De bekendste theorie, bedoeld om literaire fictie te beschrijven, maar sindsdien als algemene fictie-theorie is aanvaard, is die van Samuel Taylor Coleridge, de ‘temporary and willing suspension of disbelief’. (Coleridge 1985) In fictie stelt de toeschouwer tijdelijk en bewust zijn ongeloof uit. Deze theorie was gemeengoed totdat er in de jaren zeventig belangstelling onstond voor het bestuderen van emoties. Als emoties een reactie zijn op een

impuls van buitenaf, wat gebeurt er dan als die impuls fictief is? Colin Radford stelde als eerste die vraag in 'How can we be moved by the fate of Anna Karenina?' (Radford 1975) De zoektocht naar het antwoord op die vraag leidde tot een nog steeds voortdurend heftig debat, die leidde tot herdefiniëringen van zowel 'emotie' als 'fictie'. (zie: (Dadlez 1997; Feagin 1997; Novitz 1980; Turvey 1997)) Volgens Noël Carroll is het tijdelijk en bewust uitstellen van ongeloof (in de definitie van Coleridge) in ieder geval onmogelijk: we kunnen ons geloof, of ongeloof, niet sturen. Hij stelt dan ook dat we nooit vergeten dat iets fictieel is, we weten dat altijd. Wat de toeschouwer volgens Carroll doet bij het begrijpen van fictie, is "de gedachte koesteren (*entertain the thought*) dat de fictie werkelijkheid zou kunnen zijn". (Carroll 1990) Deze 'gedachtetheorie' is Carrolls reactie op Waltons *make-believe* theorie. (Walton 1978; Walton 1990)

Carroll vergelijkt de drie modellen als volgt. Hij stelt dat het probleem is dat de volgende drie beweringen nooit tegelijk waar kunnen zijn:

- A. we hebben echte emoties bij fictie
- B. we weten dat fictie niet echt is
- C. we hebben alleen echte emoties bij iets waarvan we weten dat het echt is

Volgens hem verwijderd 'Temporary and willing suspension of disbelief' de stelling B: we vergeten tijdelijk dat fictie niet echt is; en daardoor kan de toeschouwer echte emoties ervaren. Walton verwijderd volgens hem stelling A: Walton stelt dat we quasi-emoties hebben, en geen echte. Carroll meent dat hij stelling C onschadelijk maakt: we kunnen ook emoties voelen bij iets waar we aan denken, zelfs als het er niet is. Zijn definitie stelt dat we in fictie *denken* 'dat iets het geval is', en dat we daar emoties bij hebben. Een zelfde argument maakt David Novitz in 'Fiction, Imagination and Emotion'. (Novitz 1980) Szabo, Gendler en Kovakovich gebruiken een onderzoek van Damasio et.al. om dit te onderbouwen. (Damasio et al. 1991; Damasio 2000; Szabo Gendler and Kovakovich 2006) Damasio et.al. deed een onderzoek naar gokgedrag bij mensen. Er was een groep mensen met een beschadigde *ventromedial prefrontal cortex*. Deze mensen kunnen volstrekt helder redeneren, maar zijn niet in staat daarop emotioneel te reageren. Het bleek dat deze mensen, in tegenstelling tot de mensen zonder een dergelijke beschadiging, geen goede beslissingen kunnen nemen. Bij elke afweging die mensen maken, stellen ze zich voor welke emotie het gevolg kan zijn van die beslissing. Bij dit denken voelen we deze emotie al, waardoor we de beslissing nemen die de beste emotie oplevert. Mensen met genoemde beschadiging kunnen ook zo redeneren, maar omdat ze de bijbehorende mogelijke emotie niet voelen, maken ze heel andere beslissingen. Hiermee hebben Damasio et. al. bewezen dat het hebben van een gedachte dus inderdaad tot emoties leidt.

Maar daarmee zegt de ‘gedachte’ theorie nog niets over de fictionaliteit. Wat is het verschil tussen ‘het hebben van een gedachte dat iets het geval is’ en ‘denken dat iets echt is’? We kunnen *denken* dat in *MES IN HET WATER* de man en de vrouw autorijden, en we kunnen *zien en denken* dat de man en de vrouw autorijden. Dat heeft niets te maken met het *actual* (echt) zijn van de man en de vrouw. Carroll vergeet in zijn definitie op te nemen dat er toch een verschil moet zijn tussen de fictieve man en vrouw en de echte man en vrouw.<sup>42</sup>

Carroll zelf smokkelt een ander idee over fictionaliteit zijn theorie binnen. Dat komt door de aard van zijn onderwerp waarin hij dit probleem behandelt. Hij bespreekt daar de horrorfilm, en wil weten waarom de toeschouwer (schrik) emoties heeft bij het zien van een horrorfilm. En die horrorfilm definieert hij als een film waarin er sprake is van ofwel een monster dat niet echt is in een echte wereld, ofwel van echte mensen in een niet-mogelijke wereld. Daarmee bouwt hij zijn theorie niet bouwen op het onderscheid ‘actual’, maar fundeert het op ‘evident impossible’. Oftewel: een tot leven gewekte dode (Frankenstein, een mummie, zombie) is wel een *marker* voor fictionaliteit, en een voldoende voorwaarde om iets tot fictie te maken, maar het is geen noodzakelijke voorwaarde: ook een verhaal zonder ‘ondode’ kan wel degelijk fictie zijn. Een ander probleem met de theorie van Carroll is dat hij twee problemen tegelijk probeert op te lossen, namelijk het fictieel zijn van de personages op het doek, en het meebeleven met personages (die niet de toeschouwer zelf zijn). Ik, toeschouwer, denk hoe het is om de gebeurtenissen mee te maken die de personages meemaken (onder voorwaarde dat de personages niet-ik zijn, en fictief zijn). De ervaring leert echter dat er toch een verschil is tussen het bedenken hoe het is iemand te zien verongelukken, iemand te zien verongelukken, en een fictief personage te zien verongelukken.

Als we de drie theorieën met elkaar vergelijken, is het niet zozeer hun omgang met emotie (zoals Carroll stelt) waarin ze verschillend zijn, als wel dat elk van de drie de nadruk legt op een andere fase van fictie. De ‘willing suspension of disbelief-theorie’ benadrukt dat we bewust de overstap hebben gemaakt van de werkelijkheid naar de fictie, en bewust kunnen terugkeren (maar dat we daar zo min mogelijk aan herinnerd willen worden). De *make-believe* theorie herhaalt dat, maar geeft meer verklaring van wat er nu eigenlijk gebeurt op het moment dat we ons binnen de fictie bevinden. Carrolls denk-theorie zegt niets over de overstap

---

<sup>42</sup> Dit debat vond plaats in een periode waarin filmcognitivisten en analytisch filosofen nog een pleidooi wilden maken voor het belang van emotie (in tegenstelling tot en als noodzakelijke aanvulling op het denken, de ratio). In het licht van de conclusies van de hedendaagse psychologie-cognitietheorie, waarin ervaring het geheel is van verwachtingen, emoties, gedachten en handelingen, is het onderscheid eigenlijk non-existent. De scheiding emotie en gedachte wordt hier slechts voor de duur van deze uitleg, in het licht van de toenmalige discussie, gehandhaafd.

van werkelijkheid en fictie, en beschrijft alleen maar wat we doen terwijl we ons binnen de fictie bevinden. Maar anders dan Walton zegt Carroll niets over het specifieke van fictie. Wat we daar doen is volgens Carroll hetzelfde dat we ook buiten de fictie kunnen doen.

Hier bewijst Apter's theorie haar nut, omdat het alle genoemde theorieën weet te combineren, en ook een samenhang geeft met de soort emoties. Ten opzichte van Walton is er een groot verschil: waar Walton meent dat emoties bij de fictie '*pretend* emoties' zijn, stelt Apter nadrukkelijk dat de emoties echt zijn, maar omgewaardeerd. Met die constatering haalt hij de angel uit de voortdurende controverse tussen Walton en Carroll, waarin Carroll de '*pretend* emoties' voortdurend snerend 'quasi-emoties' noemt.

Alle voorgaande argumenten leiden tot de conclusie dat fictionaliteit leidt tot de *detachment*-frame van waarnemen, en tot *parapathic* emoties (echte emoties in hun *appetitive* vorm in plaats van in hun *aversive* vorm).

Het model van Apter maakt ook duidelijk waarom fictie in de theorie zo verward wordt met problemen als identificatie (in hoeverre IS de toeschouwer het personage), en representatie (verplaatsen van hier/ nu naar toen/daar). Alle drie deze posities vallen bij Apter binnen de *detachment*-zone, maar het zijn nadrukkelijk drie verschillende posities. De toeschouwer kan afstand bewaren door op te merken dat het gevaar iemand anders bedreigt, ofwel omdat het zich in het verleden afspeelt, ofwel omdat het fictief is. Apter's argument is dus dat de spel-staat gelijk is aan de *detachment*-staat, maar dat de *detachment*-staat ook bereikt kan worden door afstand te nemen van andere mensen, of door afstand in tijd en plaats.<sup>43</sup>

Tijdens het fictieel ervaren van de film streeft de toeschouwer ernaar de film zo consequent mogelijk te ervaren, volgens de uitgelegde regels, of zelf generatieve regels. In de wereld van *LA VITA E BELLA* moet ervoor gezorgd worden dat alle nieuwe ervaringen passen binnen het spel. Zelfs die dingen er niet in thuis horen worden genegeerd, bewust niet opgemerkt. Dezelfde *bloopers*<sup>44</sup>, continuïteits-fouten die tijdens het kijken in de fictiemode worden genegeerd en goedgepraat, worden bij het tussentijds *checken* van de werkelijkheid dankbaar aangegrepen als bewijs dat de fictie is afgescheiden van de werkelijkheid. Fictie ervaren is zoiets als kijken door een verrekijker, en af en toe de verrekijker wegleggen om te zien wat nu precies de werkelijkheid is waarbinnen zich dit allemaal afspeelt.

---

<sup>43</sup> De consequenties van dit argument zullen in paragraaf 2.C en de volgende hoofdstukken zeer groot blijken te zijn.

<sup>44</sup> Een *blooper* is een fout tijdens de opnames waar de werkelijkheid van de set niet past in de werkelijkheid van de fictie: bijvoorbeeld een acteur die uit zijn rol valt, een zichtbaar horloge in een film die zich in de Middeleeuwen afspeelt.

### Gevaar

Het bovenstaande verklaarde met welke motivatie men de werkelijkheid als fictie kan ervaren. De psychologie van het ervaren van fictie werd beschreven. Fictie bestaat bij gratie van een grens tussen de mens en het gevaar. (zie ook: Tan 2004a) Tijdens het beleven van fictie checkt de toeschouwer voortdurend de werkelijkheid.

Het verklaart waarom Carroll zijn fictie theorie juist voor horror ontwikkelde, omdat dat een genre is waar het gevaar het grootst is, én waar de toeschouwer er juist plezier aan beleeft. En ook al schiet zijn theorie te kort ten opzichte van Apter, ook Carroll bouwt zijn model rond de notie 'veiligheid'. Immers, de monsters moeten in de reële wereld onbestaanbaar zijn. Zoals Apter stelt over *detached viewing*: "the danger is perceived to be imaginary". (Apter 1992:61)

In dat opzicht is de kwestie fictie/nonfictie toch complexer dan de genre kwestie. De genre typering geeft een veilig kader (en doet er ook niet veel toe), terwijl fictionaliteit een essentiële kwestie kan zijn. En we kunnen dan wel zeggen dat het een prototype is, waarin geen absolute cues bestaan, maar in nood zoekt de toeschouwer toch naar dit soort cues.

Maar wat is het gevaar bij fictie? Er is op het oog geen mogelijkheid om de *detached* voorwaarden te omzeilen.

Toch zijn die er wel: de fictie kan werkelijk zijn. Zo is de film JAWS (USA: Steven Spielberg, 1975) een heel stuk enger dan een film over GODZILLA (USA: Roland Emmerich, 1998), omdat de fictiviteit van een mensenetende haai niet erg fictief is: de film leverde een universele angst voor haaien op. Dat betekent dat de vergelijking met de werkelijkheid juist opleverde dat JAWS juist niet fictief was (zelfs de nadruk van de makers op het ontsnappen van de robot-Jaws hielp niet om de fictiviteit van de haai te benadrukken). Hoe dichterbij men de gevaarzone nadert, hoe vaker men een vergelijking met de werkelijkheid trekt. Er gebeurt dan het volgende: de angstgevoelens die men in de reversed mode heeft ervaren, en liefst zo sterk mogelijk, bij het besef dat het een reële mogelijkheid is door haaien te worden aangevallen, worden die zelfde angstgevoelens ervaren in de reële, onplezierige variant. "We have seen the illusion that the danger is fictional, or exists only in imagination or memory, when in fact the danger is still there, or is just coming into being. In all these ways the protective frame may be as helpful as a tiger's cage with the door open." (Apter 1992:135)

De *detachment* grens wordt in het geval van JAWS opgeheven, omdat de haai niet fictief bleek te zijn, het niet langer alleen andere mensen overkomt (het kan iedereen overkomen in de oceaan) en omdat het zich niet langer in het verleden afspeelt. Nu de grens tussen *detachment* en werkelijkheid is weggefallen, kan men

zich in de verschillende andere zones bevinden: op land (de veilige zone), in de oceaan (de gevaar zone), in open water naast een witte haai (de trauma zone).

Maar dit gaat allemaal over monsters die concreet kunnen worden. De theoretische fictie-discussies gaan altijd over monsters (de fictie-discussie staat ook bekend als *the-green-slime-monster-problem*). Maar de auteursfilm gaat zelden over monsters. De vraag die voor deze studie relevant is, is niet hoe de toeschouwer de film als fictie kan ervaren. De vraag is: wat is het gevaar dat het voor de toeschouwer noodzakelijk maakt dat de film fictie is? Deze vraag kan pas beantwoord worden in de volgende fase van de auteursfilm (vanaf hoofdstuk 4).

### De realisme kwestie

Apters model van fictionaliteit maakt duidelijk dat fictionaliteit niet alleen een bewuste keuze is, maar dat die keuze niet eenmalig is, maar voortdurend wordt herbevestigd. De toeschouwer moet steeds opnieuw controleren of de film wel fictie is.

Het vorige hoofdstuk stelde nog dat de toeschouwer, om de film als werkelijkheid te zien, alle mediums specifieke eigenschappen zoveel mogelijk negeert om de beelden als werkelijkheid te ervaren. En nu, om te testen of de film nog steeds fictie is, zal de toeschouwer juist op zoek gaan naar dit soort cues. En daarom moeten we hier, in dit fictie hoofdstuk, ons alsnog richten op de realisme-kwestie.

David Bordwell koppelt het meest duidelijk (en meest controversieel) ideeën over filmgeschiedenis aan de verandering van filmstijl in *On the History of Film Style*. (Bordwell 1997). Hij stelt dat er een *Basic Story* is van filmgeschiedenis, als een verslag van voortdurende technologische voortuitgang. De *Standard Story* ziet de geschiedenis als een manier waarop de artistieke mogelijkheden van het medium langzaam ontdekt worden “a development toward the revelation of cinema’s inherent aesthetic capacities” (Bordwell 1997)

Bordwell ziet André Bazin als de eerste aanval op de *Standard Version*, omdat hij film niet zag als artistiek medium (met als doel het omvormen van de werkelijkheid), maar als realistisch medium. Daarbij stelde hij dat film een vertellend medium was, en onder populaire cultuur viel. Godard werd daarin een tegenstander, met de stelling dat juist de *découpage* (de montage) het sterkste middel van filmische expressie was.

Noël Burch stelde dat de filmgeschiedenis vanaf 1960 in een modernisme was terechtgekomen. Er werden films gemaakt die sterk afweken van klassieke montage en Baziniaans realisme (Fellini, Godard, Resnais, Antonioni). (Burch 1979)

Bordwell betwist al dit soort geschiedenissen, en doet dit aan de hand van wat hij noemt een *piece-meal history*: hij bestudeert hoe films door de filmgeschiedenis heen hebben geprobeerd in één beeld zoveel mogelijk en zo

duidelijk mogelijk informatie te verschaffen. Daardoor blijkt de ontdekking van Bazin over de *deep-staging* (de mise-en-scène in de diepte) in films van Orson Welles en in het neo-realisme iets van alle tijden te zijn. Daardoor staat het los van technologische ontwikkelingen (al helpt een grotere scherptediepte van de lens wel om het beoogde effect te bereiken), en staat het los van de waan van de dag (bepaalde filmstromingen). De manier waarop een beeld informatie verstrekt, is komt volgens Bordwell vooral voort uit problemen (van informatie verstrekken) waarmee de filmmaker zich geconfronteerd ziet, en de oplossing die de filmmaker daarvoor vindt.

Het is in deze gedemystificeerde vorm dat de toeschouwer de realistische stijl van de fictie film bekijkt om te weten of het wel degelijk om fictie gaat en niet om een vastgelegde werkelijkheid. Pas dan valt op hoe divers de verschillende soorten realisme zijn. De toeschouwer heeft geen vergelijkingsmateriaal, maar kan met het concept van 1 onwetende camera die de beweging toevallig en intuïtief vastlegt, toch wel aangeven in welke mate er sprake is van de volgende grove indeling van realisme.

Bijkomende criteria zijn of de camera onwetend of wetend is over de komende gebeurtenissen, en wat de camerabeweging/beeldcompositie motiveert (beweging van de gebeurtenis, inhoud van de gebeurtenis, symbolische betekenis van de gebeurtenis). Deze bijkomende criteria zijn meestal gekoppeld aan het soort realisme, maar strict genomen zijn er talloze varianten mogelijk.

Daarbij moet opgemerkt worden op dat het inschattingen zijn van de toeschouwer, die relatief zijn ten opzichte van het volgende *shot*, ze kunnen door het volgende shot ongedaan gemaakt worden. Ook leidt bijvoorbeeld het gebruik van 1 camera/1 microfoon, die reageert op een beweging, tot het oordeel dat de camera blijkbaar onwetend was.

Het gaat hier dus om een zeer beperkte definitie van realisme. Niet het realisme van Bazin (*deep staging*), en ook niet het realisme dat zo goed mogelijk de werkelijkheid weergeeft, verbeeldt, of, zoals Carl Plantinga stelt 'communiceert'. (Plantinga 1997). Geen realisme dat de werkelijkheid imiteert. Alleen maar het realisme waarin 1 camera, onwetend van de gebeurtenis, de gebeurtenis vastlegt: 'observational documentary', zoals Bill Nichols het noemt. Hij onderscheidt de volgende gradaties van non-fictie in *Introduction to Documentary*. (Nichols 2001). De kolommen daarachter zijn mijn eigen toepassing van die gradaties:



## De auteur zij met ons

Realisme	Camera	Reageren op:
1-camera/ 1 microfoon	Onwetend ↓	beweging
Imperfectie- realisme		
Found footage/non-fictie		inhoud betekenis
Klassiek realisme		
Psychologisch realisme		
Enscènerings- realisme		

Figuur 2.3. Enige nuanciering in soorten realisme. In de bovenste categorie '1-camera/ 1 microfoon' reageert de camera op de bewegingen, zonder vooraf te weten wat er zal gebeuren. Bij klassiek realisme is er vooraf kennis van wat er zal gebeuren, en is de registratie er op gericht de belangrijkste of meest typerende momenten vast te leggen, de camera richt zich dus op de inhoud van de gebeurtenissen.

Figuur 2.3. geeft een onderscheid aan in verschillende soorten realisme, nuances die de toeschouwer kan maken tijdens het kijken. De norm is 1 camera/ 1-microfoon. Dat leidt vaak, maar niet altijd, tot imperfectie. Hoe gestileerd die imperfectie is, blijkt pas als we de beelden van een *handheld* camera in *FESTEN* zien. Maar de toeschouwer heeft geen vergelijkingsmateriaal, en beoordeelt het realisme slechts binnen de film, uitgaande van algemene kennis van de werking van de camera en de beelden die dat oplevert. *Found footage/ non-fictie* zijn beelden die de werkelijkheid vastleggen, waarbij het niet uitmaakt of het fictieel is of niet. Bijvoorbeeld beelden van landschappen, steden, arbeiders aan het werk.

Klassiek realisme is de klassieke Hollywoodnarratie die handeling vloeiend lijkt te verlopen, ondanks de vele verschillende shots waaruit de handeling is opgebouwd. *ROMA CITTA APERTA* (I: Roberto Rossellini, 1945) is, ondanks zijn status als neo-realisme, volledig gefilmd volgens de principes van de klassieke Hollywoodnarratie.

Bij het psychologisch realisme is de cameravoering niet gemotiveerd door bewegingen van de personages, maar door een belangstelling voor wat er in personages omgaat, de camera legt reacties vast van personages bij bepaalde gebeurtenissen, in plaats van de gebeurtenissen zelf te volgen. In gesprekken concentreert de camera zich op de toehoorder in plaats van de spreker.

Enscèneringsrealisme ontstaat wanneer de beelden een bepaalde esthetische schoonheid hebben, en de personages en objecten een geometrische compositie maken.

Geen enkele film maakt eenduidig gebruik van dit soort realisme, maar verbergt het ene realisme achter het andere. Vrijwel alle films maken prachtige enscèneringen en beeldcomposities, maar verstoppen dit achter het 1 camera/ 1 microfoon realisme. Tijdens het volgen van de beweging van de gebeurtenissen

vindt de camera, schijnbaar volledig toevallig, een prachtige compositie.<sup>45</sup>

Toch maken deze ingrepen de film niet fictioneler. Een montage achteraf sluit niet uit dat de dialoog als werkelijkheid is geregistreerd. Ook de eerder genoemde overgang van de vrouw die wegloopt naar het verdwijnpunt in de horizon, en in het volgende shot daar weer vandaan komt en op de camera afloopt, is in geen enkel opzicht fictief. Immers, de lokatie is totaal anders, en zowel de vrouw als de camera hebben tijd gehad van plaats te wisselen.

Dit wijst in de richting van een werkelijk criterium van fictionaliteit. Alhoewel elk shot logischerwijs door 1 camera is vastgelegd, kan het volgend shot met een vervolg van de handeling (vanaf een andere lokatie) onmogelijk als werkelijkheid zijn vastgelegd. Immers, er moet tijd verstreken zijn om de nieuwe camera-instelling te verklaren.

In dit opzicht is tijd-voortgang het belangrijkste principe is dat realisme bepaalt. Het criterium is of het tijds-gat tussen twee shots groot genoeg om de nieuwe camera-instelling te verklaren. Ook het criterium onwetend/wetend is niets anders dan verplaatsing in tijd: kijkt de camera mee (gelijk in tijd), of kijkt de camera mee (vanuit de toekomst).

Beelden die dan opvallen als niet-documentair (en dus als bewijs van fictionaliteit gelden) zijn de volgende:

- De camera heeft geen plek in de wereld.
- *Knowingness*: de camera weet wat er gaat gebeuren.
- Moreel verwerpelijke gebeurtenissen zonder dat camera ingrijpt, of dat personages de schaamte voorbij zijn.

Dit soort *close-analysis* van de stijl valt in de *eerste beweging* (het is fictie en de toeschouwer wil graag het spel van realisme spelen) nauwelijks op. Maar als de toeschouwer gemotiveerd is om de fictie als fictie te willen blijven zien, kan dit soort argumenten daarbij helpen. Dan is overigens één constatering genoeg: elke 'vondst/bewijs' is voldoende voorwaarde om de film verder als fictie te begrijpen.

Die 'bewijzen' zijn geen echte bewijzen. Hier wordt iets bedoeld dat vergelijkbaar is met Trevor Ponech, die beschrijft hoe de waarheid zich verhoudt tot non-fictie film: "In the account I prefer, justification is incremental, and is not to be identified with assurance, ontological or otherwise, of truth; it is a matter of how good somebody's evidence is for believing P; and a movie, or property

---

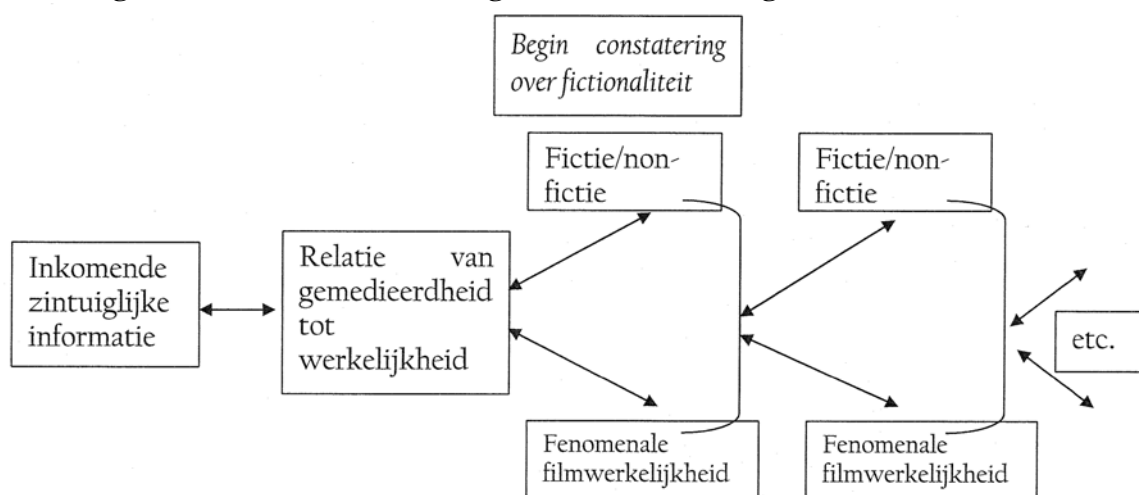
<sup>45</sup> In 'De toeschouwer in Kieslowski' en artikelen stelde ik eerder dat dit typerend is voor het werk van Kieslowski. Naar nu blijkt geldt het voor vrijwel alle films uit het corpus. Wel is in elke film anders hoe en wanneer die composities toevallig ontstaan. En natuurlijk wijkt elke film af in de kwaliteit van die composities. Van der Pol, Gerwin. 1995. "De toeschouwer in Kieslowski." in *Film- en Televisiewetenschap*. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam—. 2005a. "Een tweede kans: Het vergeten oeuvre van Krzysztof Kieslowski." *Skrien*: 38-39.

thereof, enters into an **agent's** justification for (dis)believing **P** as **one** of his or her sources of perceptual experiences and reasons – evidence – for or against **P**.” (Ponech 1999). Het is, vertaald naar ons probleem, een bewijs dat goed genoeg is om te kunnen blijven geloven (doen alsof) het getoonde fictief is.

### Conclusie

Een toeschouwer bepaalt zelf of een film als fictie of als non-fictie wordt begrepen. Het resultaat van het besluit tot ervaren van een film als fictie, is dat *aversive* emoties als *appetitive* worden ervaren. Dat impliceert dat waar gebeurtenissen onaangenaam zijn, en leiden tot het nemen van afstand, de toeschouwer toch toenadering wil zoeken, vanuit de ervaring van de film vals fictie.

Tevens zal de toeschouwer regelmatig opnieuw de fictionaliteit herbevestigd willen zien. Dat is uitgedrukt in het volgende schema:



Figuur 2.4. Voor de constructie van de fenomenale filmwerkelijkheid is een afweging over de relatie van de gemedieerdheid tot de werkelijkheid een argument. Datzelfde argument is een hoofdargument bij het beoordelen van de fictionaliteit. Ook bij de heroriëntatie op de fictionaliteit wordt voortdurend, opnieuw, een relatie gelegd tussen fenomenale filmwerkelijkheid en eventuele fictionaliteit.

## C. FAMILY NEST ervaren als fictie

FAMILY NEST is de eerste film van Bela Tarr. Hoe ervaart de toeschouwer de beginfase van deze film? De begintitel lijkt een duidelijke aanwijzing voor de toeschouwer: “This is a true story, it didn’t happen to the people in the film but it could have.”

De begintitel lijkt aan te duiden: dit is fictie. De zin bevat alle termen die in het voorgaande betoog zijn gebruikt, en die niet allemaal bewijzen van fictionaliteit zijn. In één zin staat dat het ‘waar’ is, ‘een verhaal’ is, dat het niet de mensen in de film overkwam, en dat het hen wel zou kunnen overkomen. Onduidelijk is ook wat er bedoeld wordt met ‘mensen’: als daarmee de acteurs wordt bedoeld, kan dat betekenen dat de film een waargebeurde realiteit laat

zien, nagespeeld door acteurs (zoals in Haneke's 71 FRAGMENTE EINER CHRONOLOGIE DES ZUFALLS). Maar de zin kan ook betekenen dat het getoonde zelfs de personages niet overkwam, in dat geval is er sprake van fictie.

Waar de zin naar verwijst is dat de gebeurtenissen waarheidsgetrouw zijn, wat Bordwell noemt: *verisimilitude*. (Bordwell 1985:206) Het betekent dat we ons alledaagse werkelijkheidschema moeten gebruiken om de film te begrijpen. In het licht van het vorige hoofdstuk is dat een vreemde aanwijzing aan de toeschouwer, omdat deze dat automatisch zal doen. Maar dat is niet de enige aanwijzing die de tekst geeft: het zegt ook dat het niet werkelijk gebeurd is.

In de verwoording van dit hoofdstuk is dit wat de toeschouwer doet: de toeschouwer probeert de film waar te nemen met de schema's van de werkelijkheid, en begrijpt door deze tekst dat hij de film moet waarnemen als fictie (*make-believe*, spel) waarin de spelregels zijn dat in het spel de zelfde regels gelden als in de werkelijkheid. Maar waarom zo'n omslachtige handeling, in plaats van de film gewoon als werkelijkheid waar te nemen?

Laten we eerst zien hoe de film een werkelijkheid construeert.

### Het spel van FAMILY NEST als werkelijkheid

In de beginscène van FAMILY NEST zien we een vrouw op straat. We volgen haar naar haar werk, een salamifabriek, hoe ze aan het eind van de dag salaris krijgt, en de fabriek verlaat. De vrouw blijkt Iren te heten, en woont met haar man Laci en hun dochter Kristi bij de ouders van Laci, omdat ze geen eigen appartement kunnen krijgen. Die ouders, vooral de vader, kwetsen en beledigen Iren voortdurend. Iren heeft een vriendin van haar werk meegenomen, tegen de zin van de ouders. Ze verwijten Iren dat ze haar dochter verwent, niet genoeg bijdraagt aan het gezin, en een slechte vrouw is voor haar man. Iren verwijt hen dat alles wat ze doet verkeerd geïnterpreteerd wordt, dat haar man te veel drinkt. Haar man is afwezig, hij is in militaire dienst. Tijdens het eten komt haar man terug uit dienst, hij is gedeserteerd.



Figuur 2.5.a



Figuur 2.5.b



Figuur 2.5.c



Figuur 2.5.d

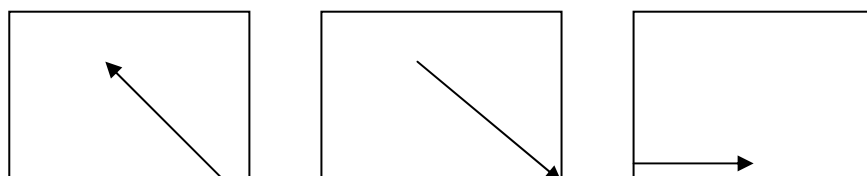


Figuur 2.5.e

Het beginshot toont een aantal kippen die op straat pikken naar eten. Het beeld dan wordt grotendeels bedekt doordat een vrouw tussen de camera en de kippen langsloopt. (Figuur 2.5.a) De camera volgt de beweging van de vrouw, draait naar links, en houdt de vrouw centraal in beeld, terwijl ze verder loopt. De vrouw wordt steeds kleiner, doordat ze wegloopt van de camera, maar ook omdat de camera actief *uitzoomt* (figuur 2.5.b).

Het volgende shot toont de vrouw frontaal, terwijl ze in de richting van de camera loopt (figuur 2.5.c). De camera is nog steeds *uitgezoomed*, zodat het lang duurt voordat ze de camera bereikt en rechts buiten beeld dreigt te verdwijnen (figuur 2.5.d). Hier stopt het shot, er volgt een shot van mensen op straat die van links naar rechts lopen (figuur 2.5.e). Uiteindelijk blijkt de vrouw een van die mensen te zijn. De motivatie van de camera is dus het volgen van de beweging. Zowel in het eerste als in het derde shot is de camera verrast (dus onwetend) door de aanwezigheid van de vrouw. Het tweede shot gaat bijna over de as, maar door de schuine beweging blijft de camera nog net aan de goede kant (dat blijkt overigens pas doordat de vrouw de camera rechts passeert, en niet links).

Als totaal is het prachtig geëncèneerd, shot 2 is een precieze omkering van shot 1, en shot 3 is een prachtige *match-on-action* met shot 2 (al is het een handeling door iemand anders). Figuur 9.



Figuur 2.6. beweging van shot 2.5.a naar shot 2.5.b, naar shot 2.5.c

De encènèring is echter volledig toe te wijzen aan de montage achteraf, en niet aan de registratie van de beelden.

In de volgende *shots* zien we het interieur van een fabriek, er zijn twee arbeiders die salamiworsten verplaatsen. Geleidelijk komt de camera dichterbij en begrijpen we dat een van de twee vrouwen Iren is. We vangen wat flarden van hun gesprek op. Dan zijn we in een andere ruimte met veel mensen, waar geld wordt verdeeld. We begrijpen daar het salaris wordt uitgedeeld. De mensen praten door elkaar, we weten niet wie wat zegt, en waar de gesprekken over gaan. De camera toont close-ups van de salarisstrookjes, en van het geld dat geteld wordt. Via het geld komt de camera uit bij Iren, en we zien dat ze ontevreden is met de hoeveelheid salaris. De camera volgt haar beweging de kamer uit. In het volgende shot zien we de arbeiders, waaronder Iren, de fabriek verlaten. Bij alle arbeiders worden de tassen gecontroleerd, om te zien of ze worsten meesmokkelen.

De shots duren allemaal veel langer dan nodig is om Iren te volgen. Elke keer wanneer we Iren in het shot of de ruimte gevonden hebben, en de camera haar lijkt te gaan volgen, komt er weer een shot waarin ze niet onmiddellijk aanwezig is.

Er is niets fictioneels in deze scène: de camera registreert het leven op straat en in de fabriek. Het geluid is van een microfoon die alles registreert, en geen onderscheid maakt tussen dialoog of achtergrondgeluid. De overgang van ruimte leidt ook tot een harde geluidsovergang. De achtergrondgeluiden (*soundscape*) bij de voetstappen in de steeg in de eerste paar shots zijn totaal anders dan de *soundscape* van de drukke stad in de volgende shots. Ook de *soundscape* van de fabriek is weer totaal anders.

Dit is dus een duidelijk voorbeeld van 1-camera/1 microfoon realisme, dat ook gebruik maakt van imperfectie kenmerken (in de fabriek verdwijnt Irens gezicht regelmatig achter dat van anderen, of achter objecten in de ruimte). De imperfectie zit ook in de flarden van de conversaties, de personages laten elkaar niet uitspreken, en er zijn meerdere discussies tegelijk hoorbaar. De imperfectie blijkt ook uit de duur van de shots, er is geen logica te ontdekken waarom bepaalde shots erg lang duren, en andere zo kort. Zo is Iren in deze 10 minuten minder lang in beeld dan de gecontroleerde tassen van de arbeiders. De beelden aan de uitgang van de fabriek zijn non-fictioneel, het lijkt geen twijfel dat dit een registratie is van de echte arbeiders die uit de echte fabriek lopen.

Alles aan de beelden houdt de toeschouwer op afstand. De manier waarop het leven van Iren wordt uitgebeeld is grauw, ze is eerst een onbekende toevallige voorbijganger. Dan, in de fabriek, een van de vele anonieme arbeiders. Eenmaal thuis wordt ze als uitschot behandeld: alle personages beledigen elkaar tot op het bot. In een volgende scène binnenskamers, van een lange discussie tussen verschillende leden van het gezin, is er ondanks de imperfectie en de lange shots, waarbij de camera voortdurend degene volgt die spreekt, toch onzichtbaar (volgens principes van de klassieke Hollywood-vertelling) gemonteerd. Het ziet eruit als een *long take*, maar in werkelijkheid bestaat het uit meerdere *shots*. De camera richt zich vooral op de sprekers, maar niet altijd. Zo blijft Iren in deze scène lang uit beeld, evenals de vriendin. De lange dialoog is hier gegeven om duidelijk te maken hoe de personages met elkaar omgaan:

Kovacs: Now what's for supper?

Moeder: There's stew and spuds.

Kovacs: Stew again?

Moeder: (schreeuwend) What else can I make, tell me. Tell me!

Kovacs: You can't cook anything else?

Moeder: What? What else?

Kovacs: Some soup or something. You know I like anything liquid.

De auteur zij met ons

Moeder: Your daughter-in-law started making pancakes. So how could I make soup?

Kovacs: (richt zich tot Iren buiten beeld) Someone coming or what? You?

Iren: (off) Yes Dad, someone I work with. You didn't let me tell you!

Vriendin in beeld staat op (Iren off): My father-in-law.

Kovacs: I'm Kovács. (tegen Iren) You invite people to my home? You got in when?

Iren: (off) At five.

Dochter van Kovacs: Dad, don't keep on at Iren.

Kovacs: So you bring your girlfriends. Here, to my home?

Dochter: She has to cook too and she has the kid.

Kovacs: That's what the pancakes are for. For her girlfriend.

Iren: Yes. I like them too. It's my money and that's it.

Kovacs: Your money and that's it? That means nothing.

Iren: No, I eat separately.

Moeder: Well, pay rent separately then.

Kovacs: Go and rent a room then.

Iren: You know I can't.

Dochter: You just can't throw her out now your son is in the army.

Kovacs: I'm not. Why should it? You promised it was just for a short time. When my son gets out, if he does, I'd be curious.

Iren: So then throw your son out and your grandchild.

Kovacs: So he'll go too. My grandchild stays here.

Iren: You can talk, you've a flat.

Kovacs: (tegen kind) Now sweetie. See, grandpa brought you some nuts.

Moeder: That's how I started, me, like you.

Kovacs: What I had to take, I know.

Moeder: She's a nerve.

Kovacs: Brings girlfriends here, and where's my supper?

Dochter: Dad, she has to cook for the child too. If she likes her food, what can we do? Since we have to live here together; then we have to take turns cooking.

Kovacs: Whoever gets home first.

Dochter: We share the place.

Kovacs: But if it's money, there's no sharing. The food, the utilities, that's me, and your mother's.

Vriendin (tegen Iren): It's still good at your mum's.

Iren: No not really. (tegen Jajinka) That's their show. (tegen vriendin) She doesn't know what it's all about.

Vriendin: Lucky for her.

Moeder (off): If I didn't work, there wouldn't even be potatoes.

Iren: ...

Moeder: (off) She brings the good salami for her girlfriends.

Kovacs: And me, I'm eating three forint sausages. That salami gives me some energy at least. To work hard.

Moeder: Janika, have you done your homework?

Iren: What's he want with the flat? He has it and so he can talk? He knows I've nowhere to go to.

## Fictie

Dochter: I don't know they started out with a flat. But even if I had ten kids, I wouldn't do this. It makes me feel so bad when they quarrel with you.

Iren: it gets me upset.

Dochter: She's really nice, my sister-in-law, about that.

Iren: And I can't tell them they're wrong, after all, it's their flat and we have to live in it. But all the time, it's why don't you go, why stay here, you're a pain in the neck.

Dochter: ..., and they're as bad with the kid.

Iren: I'm nervy when I go to bed, nervy when I get up. I annoy them so much? I'd fuck off from here, but Laci would raise hell.

Dochter: I've no patience to help the kid with homework.

Kovacs: He can't make a scene. He has been kept too. Who sent him the parcels? Came home with the wages, drank it all with this pals.

Iren: I can't help that.

Kovacs: You can't? A proper husband, even my son, would get a thump coming home like that.

Iren: They've only started on me since I've been on my own.

Moeder: Like some?

Dochter: Just a little bit.

Dochter: It's easy, if you've no husband at your side to defend you. If I had a husband I'd only come here to visit and I'd not stay over even if it was very late.

Kovacs: You would, you said so.

Dochter: No, just let me have a flat.

Kovacs: Two days after, you'd be walking by and send in the kid: Jani, go and see Grandpa, he's ill.

Iren: I heard that too. So what do I do now?

Kovacs: And why didn't you come up?

Iren: Because I didn't want him to be thrown out.

De beelden van de televisie zijn historische beelden:

Televisie toont beelden van de machthebbers, een commentaarstem zegt: "The government of the People's Republic and the Young Communist League signed our agreement in the presence of Ferenc Havasi, member of het Central Committee, Deputy Prime Minister and Dr Laszlo Marothy, member of the Political Committee and the First Secretary, Dr Pal Simon. The 9th Congress of the League declared the Construction of the Paks atomic power."

Iren: We shouldn't work there, the men should go there, they get a flat. Not like if I go and register, they get one right away.

Moeder: Isn't there any other plants there?

Iren: I'll go and carry a hod?

Kovacs: It's work. They're building houses, they carry hods for them too.

Iren: You could go too.

Kovacs: Why. I've got a flat. Why should I go there? You want too much, that's your problem.

Moeder: Oh, so you're home son!

Broer Gabor: I brought the kid.

Moeder: Here's my son.



## De auteur zij met ons

You're here.

Laci, son, are you discharged?

Laci: As they say, long live civilian life.

Dochter: No papers, no letters?

Moeder: Did you desert?

- How come you're in civies?

- He's discharged, I know that.

Kovacs: Welcome home son. Sit down and take off your coat.

Iren: Have you eaten dear?

Dit is een moment waarop de beginfase van de film afgelopen zou kunnen zijn: alle personages zijn geïntroduceerd, de afwezige Laci is teruggekeerd, en vanaf dit moment zal de film handelen over hoe Iren, Laci en Kristi omgaan met het samenwonen bij Laci's ouders.

Toch zou de beginfase ook langer kunnen duren. In het vervolg van de scène vertelt Kovacs over zijn oorlogsverleden, dat hij gedeserteerd is. De vriendin van Iren wordt bij het welkomstmaal van Laci gastvrij behandeld, maar de toon waarop ze wordt aangesproken maakt haar duidelijk dat ze niet gewenst is. Ze gaat naar huis (al had ze gehoopt bij Iren te kunnen overnachten).

De informatie die gegeven wordt is schaars, het duurt lang voordat we begrijpen dat Iren ook aanwezig is in de ruimte. Pas laat in de dialoog begrijpen we dat Iren getrouwd is met Laci, en dat Kovacs haar schoonvader is, en dat Laci in het leger zit.

Uit dit alles blijkt dat de film sterk suggereert dat er een onwetende camera is die registreert, maar dat er eigenlijk sprake is van enscènerings-realisme. Tijdens de lange camerashots maakt de camera allemaal uitsnedes die betekenisvol zijn. Er ontstaan close-ups. Net op het moment dat de dochter van Iren, Kristi, wordt geïntroduceerd in de dialoog, wordt ze omhoog gehouden zodat ze (schijnbaar toevallig) precies dan in beeld komt. Kovacs en zijn vrouw zijn in de keuken, Iren, Kristi, de vriendin en de dochter van Kovacs zijn in de woonkamer. Doordat de camera regelmatig van de keuken naar de woonkamer draait, en weer terug, ontstaat er een duidelijk beeld van de ruimte, hoe klein de ruimte is, terwijl door het apart nemen van de keuken en de woonkamer ook duidelijk wordt hoe ver de personages emotioneel van elkaar staan: fysiek heel dichtbij, emotioneel heel ver af.

Al deze kenmerken van realisme maken het mogelijk, en ook eenvoudig, om het spel te spelen dat de fictie werkelijkheid is. De fictionele personages zijn geplaatst binnen een non-fictionele realiteit: de fabriek, de historische gebeurtenissen, en de enorme woningnood in Hongarije.

### Noodzaak van fictionaliteit

Toch heeft de toeschouwer het nodig om bevestigd te zien dat FAMILY NEST een fictie is. Als we dat als toeschouwer als werkelijkheid zouden waarnemen, dan stellen we onszelf vragen als: is dit de werkelijkheid, gaan mensen echt zo met elkaar om? Tevens zouden we ons als toeschouwer gegeneerd voelen: we zouden ons voyeur voelen.

Gabor en Laci volgen de vriendin van Iren naar buiten en verkrachten haar. Als Laci weer terug naar binnen gaat, gaat hij met Iren naar bed. Laci doet nogal gereserveerd tegen Iren.

In de volgende scène zien we Laci, Iren en Kristi vrolijk een dagje op de kermis.

Bij de verkrachtingsscène van de vriendin van Iren is het voor de toeschouwer absoluut noodzakelijk dat het om fictie gaat. Anders zouden we ons afvragen waarom de cameraman niet ingrijpt, of waarom hij de politie niet waarschuwt.

Door de gebeurtenissen als fictie waar te nemen, kunnen we toch blijven kijken, zijn we gefascineerd, maken we ons geen zorgen over ons voyeurschap, willen we niet ingrijpen. Fictie, kortom, houdt ons bij de gebeurtenissen betrokken, waar we ons anders zouden hebben afgewend. Het kenmerk van de beginfase: afstand, passiviteit, ellende, is werkelijk, maar tegelijkertijd leidt het tot een drang de beelden als fictie te benaderen.

Hier zien we de twee bewegingen aan het werk van fictionaliteit. Zodra de film begint gebruiken we schema's om de beelden te begrijpen als een werkelijkheid. De toeschouwer maakt een keuze dat de beelden fictieel zijn, en speelt vanaf dan het spel dat de beelden werkelijkheid zijn. De realisme-stijl draagt daar veel aan bij.

Op cruciale momenten in de film zoekt de toeschouwer herbevestiging dat het toch een spel is. Dit zijn de momenten dat de personages moreel transgressief handelen. De toeschouwer probeert op deze momenten allerlei bewijzen te vinden van het feit dat het om een fictie gaat. Bij films als FAMILY NEST is dat lastig, omdat de film zo'n overtuigend realistische stijl heeft.

'Bewijzen' van fictionaliteit zouden kunnen zijn: het feit dat de camera(man) niet ingrijpt tijdens de verkrachting, het feit dat de film gemonteerd is en vertoond wordt (een daadwerkelijke verkrachting mag niet vertoond worden).

Er is dus iets eigenaardigs aan de hand: de noodzaak om opnieuw de grens van de fictionaliteit bevestigd te zien, leidt in film ook tot een opmerken van de aanwezigheid van een maker. Echter, uit het niet-ingrijpen van de auteur, ziet de toeschouwer een bevestiging van de fictionaliteit. En het is deze – door de

toeschouwer zelf bepaalde – fictionaliteit, die weer de aandacht van de maker afleidt, zodat de toeschouwer zich verder kan concentreren op de personages.

Het gevaar is dat de emoties (afschuw, angst) te onprettig zijn om in de werkelijkheidsmode te ervaren, zodat we er zeker van willen zijn dat we ze in *parapathic state* ervaren, zodat we ofwel naar de gebeurtenissen kunnen kijken (in plaats van er voor te vluchten), ofwel ze omgekeerd te ervaren (bijvoorbeeld door er om te lachen). Ook kunnen we de gebeurtenissen echt afschuwelijk vinden (omdat ze ook echt gebeuren). Dat ‘echt afschuwelijk vinden’ staat dan buiten de fictie.

### Conclusie

Vanuit een alledaags vermogen tot spel is hier een model gecreëerd dat de emoties verklaart bij het zien van fictie. Iets als fictie begrijpen is een bewuste en gewilde keuze, die leidt tot een omwaardering van handelen (vluchtbeweging wordt toenadering), en/of een omgekeerde *appraisal* (de *arousal* wordt bijvoorbeeld niet gevoeld als verdriet maar als blijdschap). Het leidt tot het opzoeken van de grenzen (hoeveel kan ik als toeschouwer verdragen) en dat op zichzelf leidt al tot *flow* (het moment waarop uitdaging en competentie even groot zijn). Alhoewel fictie leidt tot een voortdurend opnieuw inschatten van de grenzen, en de zekerheid vinden nog steeds aan de goede kant van de grens te zijn (d.w.z. voortdurend controleren dat het nog steeds om fictie gaat), zorgt *flow* er voor dat we vergeten te checken.

De toeschouwer komt naar een film, en neemt aan, op basis van signalen uit de context (recensies, het soort theater, publiciteit), dat het om een fictiefilm gaat. Er zijn geen of weinig *cues* die iets met zekerheid tot fictie maken. De namen van acteurs zijn de meest concrete aanwijzing.

Tijdens het kijken, wanneer de grens te dicht genaderd wordt (de toeschouwer begint zichzelf de vraag te stellen: “hoe prettig zijn deze emoties nog?”), meestal bij een moreel dilemma, ziet de toeschouwer zich genoodzaakt opnieuw de fictionaliteit te beoordelen. In plaats van de fictie zelf te beoordelen op eventuele onwaarschijnlijkheden (in relatie tot de werkelijkheid), zoals Carroll voorstelt, beoordeelt de toeschouwer dan de on-waarschijnlijkheden dat een maker dit gefilmd heeft zonder in te grijpen in de gebeurtenissen. De toeschouwer ziet het niet-ingrijpen dan als een bevestiging van fictionaliteit, en dit zelfde argument zorgt er ook voor dat de toeschouwer daarna geen aandacht meer heeft voor de maker.

Net zoals de ‘fenomenale filmwerkelijkheid’ is het oordeel ‘fictie’ volledig een constructie van de toeschouwer zelf.