



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. Amsterdam.

General rights

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

Disclaimer/Complaints regulations

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

3

Het ervaren van personages

Zoals de waard is, vertrouwt hij zijn gasten.

Dit hoofdstuk beschrijft hoe we personages construeren op basis van de data die de film ons biedt, en hoe de toeschouwer bij die personages betrokken raakt. Die betrokkenheid leidt dan weer tot de ervaring: de emoties die de toeschouwer voelt *voor* en/of *met* de personages. De titel van dit hoofdstuk is enigszins dubbelzinnig, het gaat enerzijds om te begrijpen wat de personages ervaren (begrijpen wat ze denken, voelen, willen en doen), anderzijds gaat het er om te weten wat de toeschouwers ervaren bij de personages (voelen zij hetzelfde als de personages, voelen ze mee, voelen ze iets anders, meer, minder?). In de betrokkenheidsfase heeft de toeschouwer zich een afgerond beeld en oordeel van een personage gevormd, en is er mee een betrokkenheid aangegaan. Dat wil zeggen: de toeschouwer heeft een duidelijke keuze gemaakt vóór dit personage, en tégen een ander personage. De toeschouwer van FAMILY NEST heeft vóór Iren gekozen, en tégen Kovacs.

Hoofdstuk 1 beschreef hoe toeschouwers waarnemen en situaties begrijpen op basis van waargenomen *cues*, *scripts* en *social scripts*. In het kort werd daar al aangestipt dat onze tweede natuur is sociaal te zijn, en dat we daarom tevens gefocused zijn op andere mensen. We construeren mensen op basis van dezelfde principes van waarneming, schema's en emoties, alleen dan gericht op mensen. In de beschrijving van het begin van de auteursfilm is een globale beschrijving van de situatie gegeven, en de rol van de agent binnen die situatie. We construeren

situaties echter rond de handelingen van mensen, en daarom komt in dit hoofdstuk de mens centraal te staan.

Op basis van gedrag in situaties, uiterlijke kenmerken en dergelijke creëren we een beeld van de personages als mensen van vlees en bloed. Het is met nadruk slechts een constructie, niet omdat het een personage is, maar omdat elk beeld dat we van andere mensen hebben grotendeels gebaseerd is op veronderstellingen, vooroordelen en onjuiste conclusies. Personages en mensen zijn volledig gelijk (anders dan in narratologie wordt beweerd). Het enige verschil dat er bestaat is dat personages fictief zijn, en dat is dan ook de reden dat het vorige hoofdstuk de fictiviteit ter discussie stond. Binnen het spel van de werkelijkheid gelden personages als gewone mensen.

De toeschouwer is als mens een sociaal wezen, en dus van nature gefascineerd door soortgenoten. Om te weten wie ze zijn, wat hun intenties zijn, wat hun doelen zijn. Ook kunnen we heel goed situaties inschatten. We kunnen dat zo goed dat we ons niet bewust zijn dat we dat doen, het is ook schijnbaar behoorlijk foutloos.

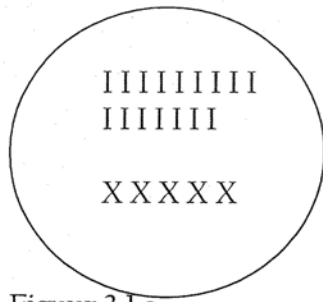
We construeren anderen, op basis van slechts enkele gegevens, tot volledig ingevulde mensen. Dat totaal van kenmerken kan (alleen theoretisch) onderverdeeld worden in twee categorieën: kenmerken die iemand tot een groep doen behoren (stereotypen): sekse, ras, leeftijd, klasse, nationaliteit, beroep; en kenmerken die iemand als individu kenmerkt: gedrag, eigenschappen, gezinsomstandigheden. (Kunda and Thagard 1996)

Personages zijn in het begin van de plot grote onbekenden, allemaal even onbekend. Een personage zouden we kunnen voorstellen als een leeg omhulsel (de Cirkels in onderstaand schema) dat we op basis van inkomende informatie in gedachten langzaam vullen tot we het idee hebben dat we die persoon volledig ingevuld hebben. Dat zou het makkelijk maken: langzaam wordt een personage volledig ingevuld. Het probleem is echter dat zodra er informatie binnenkomt, het omhulsel zich meteen ook vult met hypothesen, en dat die hypothesen zich voordoen als feiten, en dat die feiten bepalen welke data nog binnenkomen, en hoe die data geïnterpreteerd gaat worden.

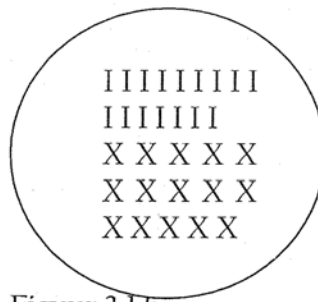
Het personage bestaat uit een mengsel van data, gekleurde data (X') en inferenties (I). De toeschouwer is er overigens van overtuigd dat het personage uit louter data bestaat.

Dit is het eerste probleem dat opgelost moet worden. Welke informatie verzamelt de toeschouwer, en waarom creëert hij/zij daaruit figuur 3.1.c in plaats van figuur 3.1.b?

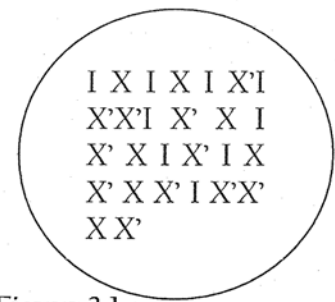
Verbondenheid



Figuur 3.1.a.



Figuur 3.1.b.



Figuur 3.1.c.

Figuur 3.1.a is het begin van de constructie van een personage, het personage bestaat uit data (X), inferenties (I) en leegte. Figuur 1.b is het gewenste einde van de personageconstructie, het personage bestaat voornamelijk uit data, slechts enkele inferenties, en weinig leegte. Figuur 1.c is het gekleurde beeld dat de toeschouwer van een personage *maakt*.

Het tweede probleem is dan: hoe raakt de toeschouwer betrokken bij dit personage? Ook hier is er een probleem van tijd. Wenselijk zou zijn dat we eerst informatie over een personage verzamelen voordat we besluiten welke betrokkenheid we bij dat personage gaan voelen. We denken dat we eerst figuur 3.1.a construeren, en uiteindelijk figuur 3.1.b, en dat we daarop onze betrokkenheid baseren. Probleem is echter dat we vaak nog voordat we informatie verzameld hebben, we al betrokken zijn bij personages, en dat die betrokkenheid mede veroorzaakt dat we X' waarnemen in plaats van X. Zodat we uiteindelijk onze betrokkenheid baseren op figuur 1.c.

De volgende vraag is dan: wat voor soort relatie kan een toeschouwer met een personage hebben?

Als deze vragen beantwoord zijn, hebben we voldoende informatie om te kunnen bepalen wat de ervaring van de toeschouwer is bij de personages, en in hoeverre de toeschouwer *meevoelt* of *invoelt*.

De opbouw van dit hoofdstuk volgt een ideale opeenvolging van processen in de tijd: eerst personages waarnemen en begrijpen, daarna tot een bepaalde betrokkenheid besluiten, en daarna invoelen/meevoelen met het personage op basis van die betrokkenheid. De grootste moeilijkheid van dit hoofdstuk is dat er geen logische volgorde bestaat: er zijn een aantal *top-down* processen aan het werk die zich versmelten met het *bottom-up* verkrijgen van data. De volgende *top-down/bottom-up* processen zijn te onderscheiden:

We proberen een persoon te begrijpen ten opzichte van de situatie waarin hij/zij zich bevindt, maar tegelijk begrijpen we de situatie vanuit ons begrip van de persoon. Tevens gebruiken we inkomende data over een persoon om die persoon (*bottom-up*) te begrijpen (eigenschappen, intenties en dergelijke) maar tegelijkertijd hebben we vrijwel onmiddellijk een oordeel over die persoon,

waardoor we gekleurd die data waarnemen (onbewust op zoek naar bevestiging van onze eerste indruk).

We gebruiken inkomende data over een persoon om die persoon te begrijpen om te weten op welke manier we betrokken willen zijn bij die persoon. Maar tegelijkertijd zijn we al onmiddellijk bij die persoon betrokken geraakt, en die betrokkenheid kleurt hoe we die persoon waarnemen.

Onze betrokkenheid bij een persoon leidt tot een bepaalde mate van invoelen/meevoelen met diens emoties, maar ook ons invoelen/ meevoelen met diens emoties leidt tot een bepaalde betrokkenheid.

Deze processen zijn apart te bestuderen, zoals de gehele A-sectie duidelijk maakt, maar beïnvloeden elkaar ook. De paragraaf 'heuristiek' doet een suggestie hoe de informatie mogelijk verwerkt wordt: het *parallel-constraint satisfactory model*. Als er verschillende informatiestromen tegelijk (parallel) verwerkt worden, zullen bepaalde gelijke aspecten die in de verschillende informatiestromen voorkomen gaan domineren, waardoor afwijkende informatie genegeerd wordt.

A.Social cognition

Zodra we een onbekend persoon zien vormen we een impressie van die persoon. De vraag is hoe die impressie er uit ziet. Voordat we daar zijn moet opgemerkt worden dat we meteen begrijpen dat het gaat om een Ander, bij wie we in het hoofd denken te kunnen kijken, terwijl we alleen maar uiterlijkheden zien. Voorwaarde om anderen in te schatten is wat theoretici noemen een *Theory of Mind* (zie hoofdstuk 1).

Onder die voorwaarde vormt de waarnemer razendsnel een impressie, zo snel zelfs dat we het idee hebben dat die persoon is zoals we denken dat die is. In werkelijkheid is die impressie het resultaat van een proces van waarnemen, en een lange reeks berekeningen (*computations*). De impressie is in werkelijkheid niets meer dan een hypothese, die de waarnemer echter voor waarheid aanziet.

Er zijn minstens zes factoren die van invloed zijn op het vormen van een impressie van iemand. Er zijn de waarneembare feiten: het gedrag in context (1) en de emoties die iemand toont (*emotional display*) (2). Er zijn de rechtstreekse lichamelijke reacties op het waargenomene (*embodied understanding*): de simulatie van de handelingen (3), en het overnemen van de getoonde emoties (*emotional contagion*)(4). Verder zijn er nog twee *top-down* invloeden, volledig afhankelijk van de waarnemer: de mentale staat van de waarnemer (5) en stereotypen (6).

Een aparte factor die nog genoemd moet worden is hoe de waarnemer de zes verschillende factoren tegen elkaar afweegt (heuristiek).

Verbondenheid

	Traditionele verklaring vanuit <i>social cognition</i> theorie	Recente verklaring vanuit <i>social cognition</i> theorie
<i>Evidence based</i>	Gedrag in context: inferenties <i>top-down</i> en <i>bottom-up</i>	Simulatie
	<i>Emotional display</i> : inferenties <i>top-down</i> en <i>bottom-up</i>	<i>Emotional contagion</i>
<i>Projection</i> : altijd <i>top-down</i>	<i>Perceivers own mental states</i>	
	stereotypes	

Figuur 3.2. Overzicht van de belangrijkste invloeden bij het beoordelen van mensen in situaties. Alle genoemde invloeden (en de impressies die ze opleveren) beïnvloeden elkaar onderling ook.

De waarnemer ziet de gebeurtenis en verwerkt die informatie *bottom-up* en *top-down* tot een waarneming, daarbij sterk geholpen door de waargenomen emoties bij de handelende persoon.

Deze *evidence based* techniek (op zich al verre van foutloos) wordt verder beïnvloed door de *mental state* van de waarnemer, en de stereotypen. De gevoelde waarneming (simulatie en emotionele besmetting) heeft verder nog een grote invloed op de waarneming.

Het beste kunnen we het proces van *mindreading* zien als een *manifold*, zoals Bertram F. Malle stelt: “(...) *mindreading* as a diverse toolbox that covers a broad range of *stimuli*, information processing mechanisms, and outputs. This toolbox includes a conceptual framework (e.g., the intentionality concepts and distinctions among representational states as well as emotions); behavior observation capacities (e.g., for eye gaze, basic actions, and emotional expressions); and the ability to imitate and synchronize behaviors, emotions, and physiology. Add to that (...) joint attention and joint action, imagination and pretense, and explicit perspective taking. (...)”. (Malle 2005:40)

Gedrag in context

We begrijpen mensen vooral door ze te bestuderen in de context van de situatie. Stel we zien iemand door de stad lopen. Dan is de situatie: stadswandeling, en de *agent* is de persoon die de stadswandeling maakt. Zo omschreven maakt het weinig uit of we dit als situatie beschrijven (zoals we deden in hoofdstuk 1), of dat we de waarneming beschrijven om het personage te begrijpen. We nemen echter geen genoegen met deze waarneming, we zijn onmiddellijk op zoek naar de causaliteit. Iemand loopt niet zomaar in de stad, hij/zij komt ergens vandaan en gaat ergens naar toe. Niet alleen dat, hij/zij heeft ook een bepaalde intentionaliteit om ergens naar toe te gaan. Zelfs als iemand zomaar door de stad wandelt, dan infereren we nog dat iemand de intentie heeft om ‘zomaar door de stad te wandelen’.

Laten we dit abstracte voorbeeld concreter invullen aan de hand van de beginfase van FAMILY NEST, die begint met Iren die door de stad loopt.⁴⁶ Eerst zien we kippen, zodat we aan een boerderij denken. Dan komt er een vrouw voorbij. Onmiddellijk komen er vragen boven als, waar gaat ze naar toe, waar komt ze vandaan? In de volgende shots zien we haar weer, onze aandacht is duidelijk op haar gericht. Zodra we beelden van mensen op straat in de stad zien, zoeken we al actief naar haar, proberen haar te ontdekken in de menigte. We zien een tram, en daarna een *mediumshot* van de vrouw in de tram. Ze is nu overduidelijk ergens naar toe, al weten we niet waar naar toe. Dan zien we haar in een fabriek, en is het schema compleet: een vrouw gaat naar haar werk, werkt, en zal 's avonds weer terugkeren naar huis. Wanneer we geld uitgedeeld zien worden, begrijpen we dat als het uitbetalen van het salaris. Uit de manier waarop ze naar het geld kijkt dat ze krijgt, maken we op dat ze dat te weinig vindt. Al na een paar minuten hebben we een duidelijk beeld van Iren. Dit 'duidelijke beeld' is slechts een illusie, het bevat veel feiten die helemaal niet gegeven zijn. Zo weten we helemaal niet of de beelden allemaal fases zijn van dezelfde dag, weten we niet of de vrouw echt ontevreden is met haar salaris.

Er zijn vijf soorten visuele aanwijzingen die we gebruiken om te begrijpen wie de personen zijn en wat ze denken. Zo bewezen Susan R. Fussell e.a. hoe mensen bij het gezamenlijk werken aan een zelfde taak deze informatie gebruikten om hun werkzaamheden op elkaar af te stemmen (en dus te weten wat de ander dacht). (Fussell et al. 2005; Ickes 2003). De *shotlist* van FAMILY NEST in het vorige hoofdstuk bevat precies al deze aspecten, en dient hier als voorbeeld.

- Gezichten: om te weten wat zij van de werkelijkheid begrijpen, en hoe ze er emotioneel op reageren: we zien bijvoorbeeld veel mediums en close-ups, zodat we goed de emoties kunnen aflezen. Zo zien we hoe Iren naar het geld kijkt.
- Positie van hoofd, lichaam, en kijkrichting: om te weten waar ze naar kijken, en wat hun intenties zijn. Vrijwel de enige bewegingen zijn deictisch, ze wijzen naar iemand of iets. In het huis van Kovacs construeren we de ruimte en de discussie tussen de aanwezigen door de kijkrichting van de personages.

⁴⁶ Als we als omstander daar aanwezig waren geweest en op gehoorsafstand hadden gestaan, hadden we het zo kunnen zien. De toeschouwer is aanwezig bij deze situatie, al heeft hij/zij geen handlingsmogelijkheden. Het is voldoende vergelijkbaar om ermee te beschrijven hoe de toeschouwer inferenties maakt over de personen. Er is natuurlijk verschil tussen het waarnemen van mensen op film, en mensen in de werkelijkheid. FAMILY NEST wordt hier gebruikt om duidelijk te maken welke impressies de waarnemer vormt, en hoe. In de 'impression formation-theorie' wordt evengoed altijd gebruik gemaakt wordt van ofwel soortgelijke geregisseerde situaties met proefpersonen, ofwel met soortgelijke filmfragmenten die door proefpersonen geëvalueerd worden.

Verbondenheid

- Lichaam en handelingen: waar ze op gericht zijn. Zoals het werken van Iren.
- Voorwerpen: de staat van de voorwerpen laat zien wat de personages ermee gedaan hebben. Iren die het geld opbergt.
- Omgeving: de omgeving kan aanwijzingen bieden voor de handelingen van personages. De stad, de tram, de fabriek en het interieur van het huis van Kovacs.

Een belangrijke bron van informatie is de dialoog tussen de personages. De theorie van Herbert H. Clark, zoals ook al in de vorige hoofdstukken genoemd, is in dit verband erg bruikbaar om te begrijpen op welke manier dialoog informatief is. (Clark 1996) Hij stelt dat een dialoog een gezamenlijk project is tussen twee (of meer) mensen. Een project begint met het vinden van een gemeenschappelijke basis, het gezamenlijk ontdekken van het doel van het project, en daarna het komen tot een bepaalde conclusie. Elke dialoog kent dus een aantal fases, die afgerond moeten worden voordat de volgende fase kan worden begonnen. De dialoog hoeft niet alleen gesproken te worden, ook in gebaren, handelingen kan aan het project worden verder gewerkt.

Hoewel niet iedere taalwetenschapper deze theorie van Herbert Clark zal beamen, werkt het verrassend goed om te verklaren hoe mensen dialogen van anderen kunnen begrijpen: blijkbaar is dit een (onuitgeschreven) schema dat mensen gebruiken om te communiceren.

Zodra de scène in het huis van Kovacs begint, is er een gezamenlijk project tussen de aanwezigen: het vinden van een *common ground*. “*Now what’s for supper?*” Een simpele vraag. Maar in de theorie van Clark betekent dit dat Kovacs hier net zoveel informatie wil hebben als zijn vrouw. Het antwoord maakt dat duidelijk. Uit de volgende zinnen blijkt dat ze vaak stoofpot eten, maar dat is kennis die beiden al delen. Dan volgt er nieuwe informatie: de reden van dit eten is dat hun schoondochter pannenkoeken maakte, zodat zij niet kon koken wat ze wilde. Dit is informatie die Kovacs niet wist. Dan raadt hij dat ze een vriendin op bezoek heeft, en dat blijkt te kloppen. Iren mengt zich nu ook in het gesprek. De dochter mengt zich dan ook in de discussie.

De situaties die we hieruit afleiden is die van: Iren werkt in een fabriek, ze is getrouwd met Laci die in het leger is, samen hebben ze een kind Kristi en wonen ze bij de ouders van Laci. Die ouders ergeren zich over de aanwezigheid van Iren in huis.

Terwijl we bezig zijn deze situaties te construeren, construeren we ook de personen. Hoe construeren we Iren, hoe construeren we Kovacs? Iren wordt eerst geassocieerd met natuur. Daarna is ze één van de vele mensen op straat. Daarna is ze één van de vele anonieme arbeiders in de fabriek. We zien

haar hard werken voor weinig geld. Bij de introductie van Kovacs zien we Iren lange tijd niet, we weten zelfs niet dat ze in de ruimte is van Kovacs. Ze wordt voorgesteld als slecht: door haar moeten Kovacs en zijn vrouw tegen hun zin stoofpot eten. Maar tegelijkertijd is Iren sociaal: ze heeft een vriendin meegenomen naar huis om haar eten aan te bieden. Ze zorgt voor haar dochter, en verdient de kost.

Kovacs is vanaf de eerste introductie slecht, hij commandeert zijn vrouw en is uiterst onbeleefd tegen Iren. Hij wil altijd gelijk hebben. Daar staat tegenover dat hij zich keurig voorstelt aan de vriendin van Iren. Ook is hij lief tegen zijn kleindochter Janika.

Fritz Heider, die ervan uitging dat mensen naïeve psychologen zijn (zie hfdst 1, *folkpsychology*) stelde dat wanneer we iemand iets zien doen in een bepaalde situatie, we willen weten hoe erg iemand zich daartoe inspant, en doelgericht handelt. Als we waarnemen willen we vooral de oorzaak-gevolg-relatie ontdekken. Gedrag in een bepaalde situatie wordt door drie factoren bepaald: de energie die iemand er in steekt (wat hij kan, wil, en hoe hard hij probeert), welke kracht de situatie uitoefent (als we iemand met hogere sociale status ontmoeten, hebben we de neiging extra beleefd te zijn (zie ook de *social scripts* van Goffman)), en de karakteristieke eigenschappen van de persoon. Kovacs wordt zo eerst voorgesteld als onredelijk, onbeschaafde man, voordat we de situatie kennen. De situatie is dat hij zijn schoondochter in zijn te kleine huis laat inwonen. De vraag is dan hoeveel moeite de personages doen om met die situatie om te gaan. Beide partijen doen niet veel moeite sociaal met de ander om te gaan, en beklagen zich dat zij dat juist wel doen: Iren zegt dat ze het allemaal maar slikt, Kovacs zegt dat hij alle vaste lasten betaalt.

De *correspondence theorie* van Jones en Davis zegt dat er “behavior at face value” is. (Jones 1990:47) De vraag die men zich voortdurend stelt is: hoe verrassend is het gedrag in deze situatie, en hoe duidelijk is het gedrag? Kovacs gedrag is uitgesprokener, omdat hij elke keer ruzie zoekt. Irens gedrag is minder duidelijk: zij reageert alleen maar op de aanvallen van Kovacs. Ze is wel fel. Pas op het einde van de scène, als Laci thuiskomt, straalt ze van blijdschap. Dat is een gedrag dat bij de situatie hoort. Toch is dit wel informatief over Iren, omdat het in schril contrast staat met haar eerdere zorgelijkheid. Laci's gedrag is informatiever. We hebben hem nog niet eerder gezien, en in deze situatie moet hij net zo blij zijn als Iren. Maar hij is nauwelijks blij haar weer te zien, hij is heel gelaten. Dat terwijl hij tegen de rest van het gezin wel vrolijk doet, en vrolijk vertelt dat hij de militaire dienst heeft verlaten.

Kovacs zien we nu aardig doen, zelfs al zint het hem niet dat Laci de dienst heeft verlaten.

Verbondenheid

De *correspondence bias* betekent dat mensen in het algemeen geneigd zijn vooral gedrag te gebruiken als illustratief voor iemands overtuiging (*belief*).⁴⁷ We vinden Kovacs onsympathiek omdat hij zo onvriendelijk doet tegen zijn vrouw en vooral zijn schoondochter. We nemen niet in aanmerking dat die onvriendelijkheid voortkomt uit ergernis van het te lang in een te kleine ruimte bij elkaar leven.

Kelley's covariation model verklaart hoe we gedrag over langere periodes aan een persoon toeschrijven. (Kelley 1967) De gegeven scène is al zo'n langere periode, er zijn zoals gezegd verschillende situaties, en we kunnen het gedrag van de personen in die verschillende situaties naast elkaar leggen en er een patroon in ontdekken.

Kelley onderscheidt drie verschillende voorwaarden waar een handeling op kan scoren: opvallendheid, consensus dat die handeling daar de algemeen aanvaardbare handeling is, en consistentie over een lange periode.

Voorwaarden

Distinctive	Consensus	Consistency	
1. Hoog	Hoog	Hoog	→ Gebeurtenis
2. Laag	Laag	Hoog	→ Persoon
3. Hoog	Laag	Hoog	→ Persoon x Gebeurtenis (unieke combinatie)
4. Laag	Hoog	Hoog	→ Persoon + Gebeurtenis (komt samen voor, maar is niet informatief over persoon of gebeurtenis)
5. Laag of hoog	Laag of hoog	Laag	→ Omstandigheden

Figuur 3.3. Kelley: the discounting principle: "The role of a given cause producing a given effect is discounted if other plausible causes are also present." (Jones 1990:54)

Volgens het model van Kelley zou deze situatie niets zeggen over Iren, immers: het is *distinctive* (ze nodigt een vriendin bij haar thuis uit, ook al wordt dat niet op prijs gesteld door haar schoonouders), er is consensus (iedereen zou in dezelfde situatie datzelfde doen). Dus het gedrag van Iren is niet bijzonder, en het is alleen maar informatief over de situatie.

Maar het model verklaart wel waarom we uiteindelijk Iren gaan zien als een zelfstandige, felle vrouw die voor haar rechten opkomt. Immers, ze komt voor haar rechten op, nodigt haar vriendin uit terwijl dat niet op prijs wordt gesteld.

⁴⁷ Daniel Gilbert suggereert dat dit overigens een louter Westerse *correspondence bias* is; in andere culturen waar handeling niet zo centraal staat is er ook geen sprake van een dergelijke misperceptie. Gilbert, Daniel T. 1998. "Speeding with Ned: A Personal View of the Correspondence Bias." Pp. 5-37 in *Attribution and Social Interaction*, edited by John M. Darley and Joel Cooper. Washington DC: American Psychological Association.

Dat is duidelijk gedrag, er is grote *consistency* (ze doet dat altijd), maar er is geen consensus (niet iedereen zou het in deze situatie volhouden bij zijn schoonouders). Er ontstaat dus een unieke combinatie tussen de persoon en het gedrag (ze is een krachtige vrouw). Nu we deze conclusie getrokken hebben, en een hypothese over Iren hebben ingeruild voor een definitieve identiteit van Iren, valt op dat we de feiten naar onze hand hebben gezet. Immers: tegen de dochter van Kovacs beklagt ze zich over de situatie, en zegt dat deze haar voortdurend op de zenuwen werkt. Doordat we al een beeld aan het vormen waren van Iren als sterk, maakt dit haar niet opeens zwak. Zelfs voor iemand die sterk is, is het begrijpelijk dat het niet altijd meevalt om sterk te zijn.

De vraag is of het iets zegt over de situatie, of over de persoon. En als het iets zegt over de persoon, is dat dan over diens karaktertrekken, of over diens motieven? Ook deze twee hangen met elkaar samen, het vermoeden van bepaalde motieven leidt ook tot een andere mening over karaktertrekken. “(...) perceivers often infer motives spontaneously and then use them to make trait attributions about other people”. (Reeder and Trafimow 2005) Het waarnemen van anderen alsof ze een intentie hebben werkt gewoon het beste, stelt Dennett. (Dennett 1993) We begrijpen anderen door “the use of detailed, goal-based social knowledge structures that are activated during the process of narrative construction”. (Dennett 1993) (zie ook: Read 1987; Schank and Abelson 1977) Zo'n verhaal dat we construeren rond de vermoede doelen van de mensen bestaat uit:

(1) the actor's goals and reasons for his or her actions, (2) the conditions that might instigate those reasons, (3) the actor's plans and how they relate to the actor's goals and reasons, and (4) the consequences or outcomes of the actor's actions. (Read and Miller 2005)

Eenmaal gevonden/ bedachte/ geïnfereerde intentionaliteit plaatst namelijk alle handelingen in perspectief. Zulke inferenties over intenties gebeuren spontaan, en gaan sneller dan verklaringen vanuit iemands karaktertrekken, of omstandigheden. (Malle 1999) En die constatering leidt tot de volgende causaliteitsvraag: waarom loopt iemand zomaar door de duinen: is het als ontspanning, of is het uit wanhoop, of als levenshouding? De volgende informatie helpt om bepaalde veronderstellingen uit te sluiten, en bepaalde inferenties te bevestigen, en dat proces herhaalt zich dan weer, zodat we een steeds preciezer beeld krijgen van de persoon.

Welke intenties heeft Iren?

Waarom blijft Iren bij haar schoonouders wonen? Komt het door de omstandigheden (de situatie), of door Irens eigen intenties? Komt het door hoe ze is, of door haar sterke wil om met hem mee te gaan? Omdat het om een bijzondere beslissing gaat, is het niet een motief, maar het geheel aan *preconditions* (armoede,

etc.) en andere *enabling factors* (het is lastig om in Hongarije een appartement te krijgen). (McClure 2002) En het feit dat het om een lange termijn planning gaat, doet de waarnemer ook vermoeden dat het iets zegt over karaktertrekken, meer dan over korte termijn motieven. (Nussbaum et al. 2003)

Emotional display

Mensen zijn opvallend goed toegerust om emoties bij anderen te herkennen. Ekman (Ekman 1982) ontdekte dat emoties universeel zijn, dat elke emotie een karakteristieke uitdrukking heeft, die universeel herkend wordt. (Ekman 1994; Ekman et al. 1980; Ekman 1989) Oftewel: een belangrijk aspect van emotie is dat die resulteert in een zichtbare expressie. Het gezicht is het meest informatief over de emotie (bijvoorbeeld de stand van de wenkbrauwen, de mond e.d. in verschillende combinaties zijn meestal al voldoende om een emotie uit te drukken). Maar ook lichaamshouding, gebaren van handen e.d. drukken emotie uit. De evolutionaire basis voor emoties, functie, is communicatie. Emoties zijn communicatief, ze dienen om een context aan te geven hoe de boodschap begrepen moet worden.

Ondanks die universaliteit worden wereldwijd emoties niet exact op dezelfde manier geuit. Om dit verklaren introduceerde Ekman het begrip *display rules*, extra conventies die binnen bepaalde culturen heersen die de uiting van emoties reguleren. (Ekman 1989) Zo is het in sommige culturen niet gebruikelijk om emoties te tonen (daar worden die emoties zo veel mogelijk onderdrukt). Ook is het mogelijk dat bepaalde emoties in bepaalde omstandigheden niet getoond mogen worden. Deze *display rules* hoeven niet letterlijk voorgeschreven te zijn: er heerst voor de mensen binnen een bepaalde cultuur een geïnternaliseerde kennis van die regels (een *embodied understanding*). Kennis van, en begrip voor, deze regels is noodzakelijk voor het juist interpreteren van emotionele uitdrukkingen.⁴⁸

Een ander probleem dat de juiste inschatting van emoties kan verhinderen is dat mensen een *fake*-emotie uiten. Dat wil zeggen, ze uiten een emotie zonder die daadwerkelijk te voelen. Volgens Ekman zijn toeschouwers zijn wel degelijk in staat een emotie te onderscheiden van de *fake*-emotie, al is het de ene keer eenvoudiger dan de andere keer. (Ekman et al. 1980; Mark et al. 1993) Het signaleren van een *fake*-emotie heeft tot gevolg dat de toeschouwer extra

⁴⁸ Deze voorwaarde maakt het moeilijk om films uit andere culturen dan de Europees/westerse cultuur exact op waarde te schatten. Dit is de voornaamste reden om het corpus tot Europa te beperken. Gezien de universele distributie en waardering van films, lukt het toeschouwers toch goed de emoties van personages in te schatten, zonder hinder van kennis van locale *display rules*. Blijkbaar is de universaliteit van emotie-expressie groter dan de beperktheid van de *display rules*. Het is ook mogelijk dat films deze locale uitzonderingen expliciteren, of dat de toeschouwer zich gemakkelijk aanpast aan lokale uitzonderingen. Het uitwerken van deze hypothesen valt buiten het bereik van deze studie.

informatie krijgt/infereert over de persoon, en diens motivatie om een *fake*-emotie te uiten.

Hoe sterk dit principe is, blijkt wel uit de huiscène, het duurt heel lang voordat we Iren zien, en voordat we zien hoe haar gezicht staat als ze praat. De film frustrereert ons ook in dit verlangen, we zien zelden de gezichten op het moment dat ze spreken, en vaak ook niet wanneer we benieuwd zijn naar de reacties op wat gezegd wordt.

Embodied understanding

Zoals betoogd in hoofdstuk 1 is het begrijpen van mensen in een situatie nauw verbonden met het lichamelijk ervaren. De cognitieve benadering van de vorige paragrafen (het begrijpen), moet dan ook aangevuld worden met de lichamelijke ervaring (de *embodied understanding*). Dit is zuiver een theoretische scheiding, in werkelijkheid zijn ze in elkaar verstrengeld.

Simulatie

Allport, in navolging van Darwin, stelde al dat mensen de houding van anderen kopiëren (*mimic*). (Allport 1937/1961; Darwin 1965; Schefflen 1962). Sindsdien zijn er steeds meer bewijzen voor gevonden. “perception of a behavior in another automatically activates one’s own representations for the behavior, and output from this shared representation automatically proceeds to motor areas of the brain where responses are prepared and executed.” (Preston and De Waal 2002); zie ook (Prinz 1997) Zeker door de ontdekking van de *mirror* neuronen is gebleken dat de waarnemer handelingen vooral begrijpt door ze zelf uit te voeren. (di Pellegrino et al. 1992) Dezelfde hersengebieden worden geactiveerd die geactiveerd zouden worden als we zelf die handeling zouden uitvoeren. Zelfs de spieren die nodig zijn om de handeling uit te voeren, worden (minimaal) aangespannen. Het simuleren heeft dus als evolutionair nut dat we de handelingen van anderen kunnen begrijpen.

Een tweede nut is dat het simuleren van de handeling van de ander communicatief is naar die ander. Marianne La France en William Ickes stelden: “It has been suggested that people who adopt the same posture at the same time may be saying to each other and to those who care to notice that they are sharing a common psychological stance”. (La France and Ickes 1981:139)

Bavelas e.a. stellen nog specifieker: “Specifically, motor mimicry encodes the message, “I am with you” or “I am like you,” By displaying a literal mimesis of the other’s behavior. By immediately displaying a reaction appropriate to the other’s situation (e.g., a wince for the other’s pain), the observer conveys, precisely and eloquently, both awareness of and involvement with the other’s situation.” (Bavelas et al. 1988:278)

Emotional contagion

De simulatie van de bewegingen van anderen, om hun gedrag te begrijpen, heeft nog verdere consequenties. Zonder dat we het zelf weten, worden we besmet met de emotie die we zien. Het gaat hier vooral om de *emotional contagion* die relatief automatisch, niet-intentioneel, oncontroleerbaar, en niet toegankelijk tot het bewustzijn is.

Dat gebeurt als volgt. In de simulatie (*mimicry*) nemen we ook houdingen, gezichtsexpressies en bewegingen over die een uiting van een bepaalde emotie is. Daarmee begrijpen we die emotie. Er is echter nog een verdergaande consequentie. Op het moment dat de waarnemer de emotionele houding, gezichts-expressie en beweging kopieert (en daarmee dus een *fake*-emotie heeft), begrijpt diens lichaam die houding als het daadwerkelijk ervaren van die emotie. Die relatie tussen het hebben van een emotie en het uitdrukken van die emotie is zo absoluut, dat vanuit de beschrijving van de waargenome expressie beredeneerd kan worden wat de gevoelde emotie bij de waarnemer is. (Sabini and Silver 2005)

Door het hebben van de emotie-expressie, leidt de *fake*-emotie uiteindelijk tot het ervaren van de echte emotie. (Hatfield et al. 1992:153-154) “This interaction clearly demonstrates the relationship between emotional contagion (i.w. the tendency to mimic others’ emotional expressions) and, in turn, to be affected by one’s own expressions.” (Doherty 1998:203; Gelder et al. 2004; Hess and Blairy 2001)

Hatfield, Cacioppo en Rapson beweren nog stelliger dat het kopiëren van andermans expressie leidt tot het zelf hebben van die emotie: “In a variety of studies then, we find that people tend to feel emotions consistent with the facial expressions they adopt and, conversely have trouble feeling emotions inconsistent with those poses. Furthermore, the link between emotion and facial expression appears to be quite specific: When people produced a facial expression of fear, anger sadness, or disgust, they were more likely to feel the emotion associated not just with any unpleasant emotion but with that specific expression; those who made a sad expression felt sad, not angry.” (Hatfield et al. 1994:62) Hun conclusie is: “We generally mimic the behavior of those to whom we feel close, and feel closer to those who mimic our behavior”. (Hatfield et al. 1994:44)

Er zijn minstens twee kanttekening te plaatsen bij bovenstaande conclusies. Ten eerste hebben niet alle mensen een even grote gevoeligheid voor emoties bij anderen. (Laird et al. 1994) En ten tweede heeft niet iedereen een even positief of negatief zelfbeeld. Deze verschillen in zelfbeeld leiden tot een andere gevoeligheid voor de emoties van anderen. (Hess et al. 1998; Sonnby-Borgstroem and Joensson 2003)

Projecties van de waarnemer

Het voorgaande beschrijft hoe de waarnemer reageert op inkomende *stimuli*, en die begrijpt op basis van bestaande kennisschema's. Dat is dus een combinatie van *top-down* en *bottom-up* processen. Er is echter ook een invloed die volledig van de waarnemer zelf afkomstig is, en dus volledig *top-down* plaatsvindt: de projecties van de waarnemer op het waargenomen. De projecties die de waarnemer op het waargenome projecteert maken de waarnemer min of meer blind voor de waarneming. Er zijn twee soorten projectie: stereotypen, en de projectie van het zelf van de waarnemer op het waargenome.

Stereotypen

Stereotypen zijn kennisschema's die we gebruiken om mensen te ordenen op basis van bepaalde kenmerken. Alles dat in de vorige hoofdstukken gezegd is over het nut en het gebruik van kennisschema's geldt ook voor stereotypen. We gebruiken stereotypen bij *social categorization*, waarbij we iemand niet zien als individu, maar als deel van een bepaalde groep. De belangrijkste kenmerken waar we op onderscheiden zijn: fysieke aantrekkelijkheid, gender, ras en leeftijd; omdat deze het best zichtbaar zijn. (Stangor 2000:5). Maar er zijn een oneindig aantal kenmerken waarop we mensen in groepen categoriseren, zoals kleding en gedrag. Ook vormen we groepen op basis van onzichtbare kenmerken zoals familieleden, collega's op het werk, stadsgenoten, landgenoten, geloof, mens. Ook de aanwezigheid op een zelfde moment en/of plaats, het hebben meegemaakt van een zelfde gebeurtenis kan leiden tot een groep. Zo vormen bezoekers van een bepaalde film in de bioscoop ook een groep.

We categoriseren snel en makkelijk, en zijn ons nauwelijks bewust van het feit dat we het doen. (Allport 1954; Taylor and Fiske 1978; Van Knippenberg et al. 1994)

Er zijn een aantal redenen waarom mensen stereotyperen: om snel een inschatting te kunnen maken van de mensen om je heen (is iemand gevaarlijk?) (Jussim et al. 1995; Oakes and Turner 1990), of omdat we denken dat het informatief is: als je op het station inlichtingen wil zoek je naar iemand in een NS-uniform omdat je verwacht dat die persoon je die gewenste informatie kan verschaffen.

De belangrijkste reden om mensen te categoriseren in groepen is om onszelf een *social identity* aan te meten, het mensen categoriseren in groepen gaat altijd samen met de associatie 'daar hoor ikzelf wel/niet bij', "knowledge that he belongs to a certain social group together with some emotional and value significance of his membership". (Tajfel 1978:66-67) We creëren daarmee *in-groups* en *out-groups* (de tegenpartij). Beide conclusies geven ons meestal een goed gevoel over onszelf (we categoriseren zelfs graag met als doel ons goed te gaan voelen).

Verbondenheid

Er zijn echter uitzonderingen, wanneer de *out-group* een groep is waar we graag bij willen horen, dan is het een *reference group* (Allport 1954).

Zoals met alle kennisschema's gaat het niet alleen om feiten, maar is dat gekoppeld aan een gevoelswaarde en handelingstendenties (de *embodied understanding* van Damasio). In de sociale psychologie was deze constatering al heel lang gemeengoed: het allereerste, en nog steeds verrassend accurate, handboek van G.W. Allport *The Nature of Prejudice* stelt al dat "The category saturates all that it contains with the same ideational and emotional flavor". (Allport 1954).

Gewoonlijk gebruiken we stereotypen alleen voor een eerste indruk, en als we langer met de personen samenzijn, delen we die personen eerst in in subtypen, en uiteindelijk tot uniek individu.

Er kunnen een aantal dingen mis gaan in het gebruik van kennisschema's. Alhoewel ze in eerste instantie gebruikt worden als een voor-oordeel, een vooraf oordeel, werken ze ook vaak als vooroordeel (in de negatieve connotatie). (McConnell 2001) Een vooroordeel is wanneer een bepaalde categorisering een negatieve gevoelswaarde heeft, en tot een negatieve houding leidt ten opzichte van leden van die groep.

Het voornaamste dat dan gebeurt, is dat mensen daardoor de leden van de groep niet als individu kunnen/willen zien. Ook een probleem is dat de categorisering niet gebeurt op basis van eigen bevindingen, maar op basis van cultuur (opvoeding, opgroeien in een bepaalde samenleving), of dat ze gebaseerd zijn op de bevindingen met slechts 1 individu. En het feit dat we die vooroordelen niet als zodanig herkennen, we gebruiken ze als kennisschema's (stereotypen) die wel degelijk gebaseerd zijn op feiten. Vooroordelen zijn erg lastig te verhelpen. Waar een feitelijk stereotype steeds opnieuw geherformuleerd wordt (elk nieuw individu in de categorie zorgt voor een aanvulling aan de definitie van die categorie) gebeurt dit niet bij vooroordelen. Een individu dat op het eerste gezicht tot een bepaalde categorie hoort, en we later als individu duidelijk herkennen als iemand op wie de negatieve associaties niet van toepassing zijn, gebruiken we niet om het vooroordeel te ontzenuwen. In plaats daarvan zien we deze persoon als individu en niet langer behorend bij de groep waarover we bevooroordeeld waren.

Er zijn verschillende definities van vooroordelen, de ene vindt dat het uitsluitend om negatieve associaties moet gaan (waar anderen ook positief geladen stereotypen vooroordelen noemt). Een ander vindt dat het belangrijkste verschil is dat vooroordelen emotioneel geladen zijn, en stereotypen gedeeltelijk op feiten zijn gebaseerd. Zo'n theoretische scheid is niet waarschijnlijk, gezien de eerdere discussies over schema's en de onontwarbare relatie tussen cognitie en emotie. Daarmee is eigenlijk het verschil tussen een stereotype en een vooroordeel

minimaal, en dat verklaart dan ook de vermenging van beide termen in het alledaags taalgebruik. Mij lijkt het belangrijkste verschil dat vooroordelen verhinderen bepaalde mensen als individu te zien/ leren kennen.

Stel we slagen niet voor een examen: voor onszelf (en leden van de ingroep) hebben we dan sterk de neiging om het te wijten aan de gebeurtenis (het examen was te moeilijk). Van leden van de *out-group* die voor datzelfde examen niet slagen wijten we dat aan hun onkundigheid (ze zijn niet geschikt). Het principe is zelfs zo sterk dat we beide constatering, over hetzelfde examen, kunnen beweren, zonder dat ons opvalt dat ze elkaar grotendeels uitsluiten (als het examen te moeilijk is, zegt het niets over iemands geschiktheid).

Volgens Allport is *outgroup*-vooordeel altijd negatief. Tegenstanders van Allport zeggen dat een preferentie voor *ingroup* zorgt voor indifferentie voor *outgroup*, en daardoor tot vooroordeel. Dat is dus niet noodzakelijk negatief. (Brewer 1999; Brown and Zagefka 2005; Gaertner and Dovidio 2005; Mummendey et al. 1992)

Een ander probleem is dat mensen in vele verschillende groepen tegelijk kunnen worden ingedeeld, wat tegenstrijdige gevoelens oproept. Iemand kan op basis van bepaalde kenmerken lid zijn van een *ingroup* en op basis van andere kenmerken ook van een *outgroup*. Dan is het volledig afhankelijk van de waarnemer aan welke kenmerken, categorieën hij/zij meer waarde hecht. (Kunda et al. 1990) Overigens zijn alle mensen onderdeel van de *ingroup* 'mens'.

Projectie van zelf

Bij het inschatten van mensen gebruiken we zoals gezegd alle bestaande kennisschema's over mensen en de wereld in het algemeen. Zodra we echter een bepaald gedrag of bepaalde karaktertrek van onszelf in de ander ontdekken, zijn we geneigd om alle ontbrekende (en nog te infereren) informatie over die ander op te vullen met informatie over onszelf. En natuurlijk vinden we die persoon daardoor meteen veel sympatieker. (Ames 2005:164) In het algemeen zijn we geneigd de mate waarin de ander op ons lijkt sterk te overschatten. (Krueger and Clement 1994; Krueger and Clement 1997; Marks and Miller 1987; Nickerson 1999; Nickerson 2001; Royszman et al. 2003) Overigens geldt het omgekeerde ook: als we gedrag of karaktereigenschappen bij de ander ontdekken die we zelf niet hebben (of willen hebben), zijn we sterk geneigd de ander negatief te typeren, of te stereotyperen. (Ames 2005:164)

Heuristiek

Er is een tijdschaal denkbaar van de te besteden denktijd voor het inschatten van mensen. Die schaal gaat van heel weinig nadenken tot lang overpeinzen. (het *continuum model*. (Dépret and Fiske 1999; Fiske et al. 1999)) Mensen zijn, zoals meerdere social cognitivisten het noemen: *cognitive misers* (cognitieve sukkels). (Jones 1990; Kunda 1999) We kunnen wel tot een goed oordeel komen, maar we

Verbondenheid

nemen al snel genoeg met een minimale verklaring. Wij, als waarnemer construeren een mensbeeld, en dat mensbeeld zegt veel meer over ons dan over de betreffende persoon. Wij combineren de gegevens zoals wij willen, wij zien feiten die er niet zijn, en wij negeren feiten die er wel zijn. Wij gebruiken stereotypen, terwijl we voortdurend denken dat dat niet zo is. Wij projecteren ons zelf gedeeltelijk op die ander.

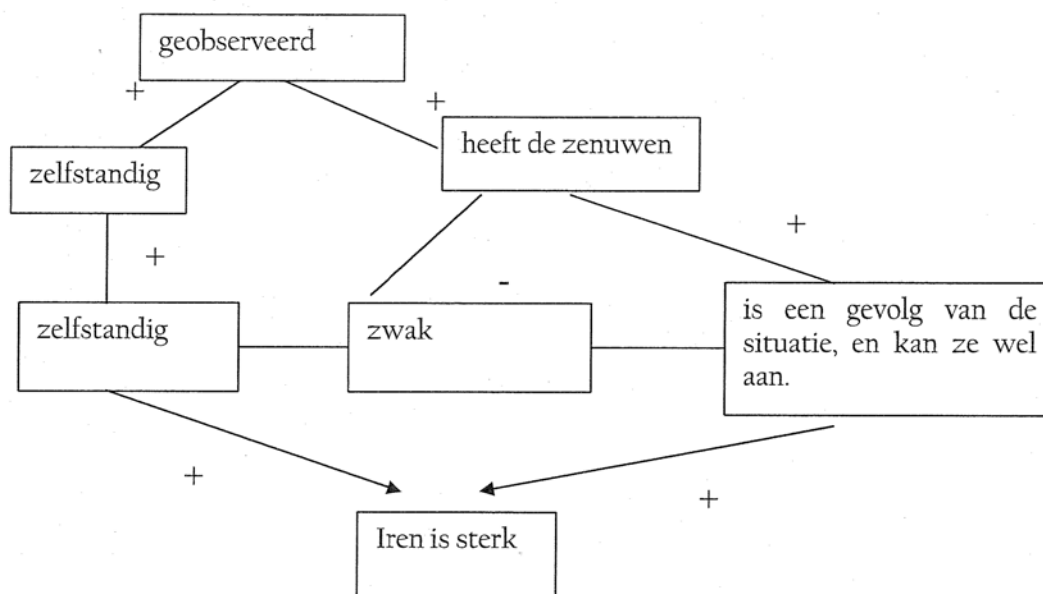
Wij zijn lui: we zien liever ons vooroordeel bevestigd dan dat we iemand serieus de kans geven te bewijzen wie hij/zij is als individu.

Er zijn heel erg veel factoren van invloed op het inschatten van iemands motieven, eigenschappen: verkeerd gebruik van statistiek, *primacy* effecten, *cognitive overload*. Zoals Ziva Kunda het verwoordt (woorden van gelijke strekking staan in alle studies over social cognition):

Our judgments, feelings, and behaviors can be influenced by factors that we have never been aware of and have only been exposed to subliminally, by factors that we were aware of at one time but can no longer recall, and by factors that we can still recall but whose influence we are unaware of. Consequently, our evaluations of others may be inadvertently influenced by our liking for them, by our goals, by our moods, by our stereotypes of their groups, by many aspects of the situation, and by a multitude of recent experiences, without our recognizing these influences. Therefore, people's reports on the reasons for their judgments and actions cannot always be trusted; people may simply be unaware of the extent to which they have been swayed by a variety of factors. (Kunda 1999:308)

Hierboven staan drie modellen over hoe we informatie verwerken over personen in een situatie: een analyse van gedrag in context, emotie herkenning/besmetting, en projectie. Kunda en Thagard introduceren nog een vierde model, dat nadrukkelijk toont hoe verschillende indelingen in groepen (stereotypen) tegen elkaar afgewogen worden, en tot bepaalde inschattingen van mensen leidt: de *parallel-constraint-satisfaction* theorie. (Kunda 1999; Kunda and Thagard 1996) De mogelijkheden worden ingeperkt door de *constraint satisfaction processes in neural network* (zie ook: Nerb 2007; Read and Miller 2005:125) De theorie gaat ervan uit dat de associaties die bij bepaalde stereotypen horen onmiddellijk geactiveerd worden, en gelijktijdig verwerkt met mogelijke verklaringen van het gedrag.

Toegepast op Iren in de film FAMILY NEST: het stereotype 'zelfstandige vrouw' wordt tegelijk verwerkt met de observatie dat ze de zenuwen krijgt van de situatie.



Figuur 3.5. Toepassing van het parallel-constraint-satisfaction model van Kunda en Thagard (Kunda 1999; Kunda and Thagard 1996) op Iren.

Zo komen we tot de impressie dat Iren sterk is. Dit beeld dat we van Iren hebben sluit een aantal andere conclusies uit. Als we de situaties goed bekijken hadden we ook kunnen constateren dat ze zwak is: immers, ze woont nog steeds tegen haar zin bij haar ouders, Kovacs zegt dat ze een zwakke vrouw is, en ze zegt zelf dat het haar op de zenuwen werkt. Er zijn dus twee stromen informatie die parallel verwerkt worden, en elkaar beperken.

Wat zegt dit over persooninschatting? Enerzijds is er een afwachtende houding van de waarnemer die een objectief beeld probeert te creëren van personen, en alle eventueel tegenstrijdige informatie rustig met elkaar combineert tot een consistent persoonsbeeld, dat die persoon ook recht doet als individu.

Anderzijds is er altijd onvolledige informatie, is de waarnemer *biased* (vooringenomen), en lui (of beperkt in aandachtstijd). Dat zorgt er voor dat de waarnemer voortijdig een conclusie trekt over de identiteit van een persoon. Dit voortijdige beeld hoeft overigens geenszins onjuist te zijn. Het kan in een keer juist zijn, of juist en onvolledig tegelijkertijd. "(...) we are cognitive misers in the sense that there are pressures to conserve intellectual resources for those moments when they are most needed." (Jones 1990:223)

Als er zoveel factoren van invloed zijn op de waarneming, dan is elke persoonswaarneming volledig subjectief, en is niets met zekerheid te zeggen over hoe bepaalde personen waargenomen worden.

Er zijn een aantal argumenten tegenin te brengen: de invloed van simulatie en *emotional contagion* is niet individueel maar binnen dezelfde cultuur gelijk (zij het eventueel wat minder krachtig). Verder zijn stereotypen grotendeels ook

binnen een cultuur gelijk. En de manier waarop de verschillende factoren elkaar beperken is voor iedereen meestal gelijk.

Interpersonele relaties

Wat begon als observeren van mensen om hen te begrijpen, te kennen, zoals hierboven beschreven, leidt in zekere zin tot een betrokkenheid bij die waargenomen mensen. We kunnen als observator niet afzijdig blijven. Niet alleen maakt *emotional contagion* en simulatie ons onderdeel van de handeling, door ons oordeel hoort iemand ook bij ons (*in-group*), en naderen we gevoelsmatig ook personen. Kijken maakt ons betrokken (zonder dat we ons daarvan bewust zijn).

Over die betrokkenheid die zo ontstaat is al veel geschreven in termen van ofwel sympathie, empathie en identificatie (in veel verschillende vakgebieden, variërend van filosofie tot neurobiologie).

Preston en De Waal brengen alle bestaande theorieën onder in één model, het *Perception-Action model*. (Preston and De Waal 2002) Dit betekent een overkoepelend systeem van alle aspecten van waarneming die tot een of andere handeling bij de observator leidt. Empathie is een ondergeschikte categorie van fenomenen, en omvat (in betekenis enigszins overlappend) identificatie, *emotional contagion*, *true empathy*, *cognitive empathy*, *helping behavior*, *guilt*. Empathie is voor hen: "(...) attended perception of the object's state automatically activates the subject's representations of the state, situation, and object, and that activation of these representations automatically primes or generates the associated autonomic and somatic responses, unless inhibited." (Preston and De Waal 2002:4)

De mate waarin we betrokken raken is afhankelijk van de relatie met het object (van tijdelijk, tot langdurig), de aard van de relatie "the more interrelated the subject and object, the more the subject will attend to the event, the more their similar representations will be activated, and the more likely a response." (Preston and De Waal 2002) We hebben reacties *met* de waargenomen persoon (gelijke emoties), en reacties *naar* de waargenomen persoon (pijn leidt tot troosten).⁴⁹

We nemen personages niet zomaar waar, we doen het vooral om een oordeel over de persoon te vellen. Is iemand een bedreiging voor ons, of een medestander? En dat oordeel is een moreel oordeel. Steve Duck citeert in dit verband Festinger: "It is an important fact, not just a coincidence, that we live our lives as members of social and psychological communities that provide such contexts against which to evaluate our actions of relevant other people, and we habitually compare our

⁴⁹ Preston en De Waal stellen dat er talloze bewijzen voor zijn, en ook redenen. Ultieme motivatie (evolutionair nut), en *proximate reasons* (de observant heeft een direct nut: bijv. het helpen geeft een goede indruk bij anderen).

behaviour, dress, attitudes and beliefs. We are strongly affected by the views and actions of relevant other people, and we habitually compare our behaviour, dress, attitudes and beliefs to other people's ((Festinger 1954)". (Duck 1998:135)

Betrokkenheid: empathie en sympathie

Nu is de vraag, wat ervaart de waarnemer bij het zien van het object? Dezelfde inkomende informatie die gebruikt werd om personages waar te nemen heeft ook effect op wat de toeschouwer ervaart.

"The term 'empathy' has been used to refer to at least three different qualities: (a) knowing what another person is feeling ... (b) feeling what another person is feeling ... and (c) responding compassionately to another person's distress." (Levenson and Ruef 1992)

De bestaande literatuur over empathie en sympathie is een voortdurende strijd over de scheiding tussen die twee termen, om die discussie te beëindigen stellen Preston en De Waal het volgende overzicht voor.

Term	Definitie	Zelf-ander onderscheid	Overeenkomstige staat	Helpen?
Emotional contagion	Subject's state results from the perception of object's state	No	Yes	None
Sympathie	Subject feels "sorry for" the object. Focused more on object's situation than physical state	Yes	No	Depends
Empathie	Subject's state results from the attended perception of the object's state	Yes	At representation level, not necessarily visible	Increasing with familiarity, similarity, salience
Cognitive empathy	Subject represents state of object through top-down processes	Yes	No	Depends
Prosocial behaviors	Actions taken to reduce the object's distress	Usually	Not necessarily	Yes

Figuur 3.6. Verschillende verwante termen voor meevoelen/invoelen met anderen. Naar het model van Preston en De Waal (Preston and De Waal 2002:4)

De belangrijkste conclusie van hun onderzoek is dat de scheiding tussen empathie en sympathie, tussen voelen *met* en voelen *voor* een ander nauwelijks te maken is. Daarbij zijn het geen hoofdcategorieën, maar subcategorieën samen met ander gedrag als emotional contagion, sociaal gedrag, en cognitive empathie.

Conclusie

Wat leert ons dat over de situatie? De toeschouwer probeert een indruk te krijgen van de identiteit van de persoon en diens motivatie. Daartoe beoordeelt hij/zij de handelingen in een situatie en de uiterlijkheden (gezichten, kleding). Het

voorgaande heeft afdoende duidelijk gemaakt dat de waarnemer een sterk gekleurd beeld krijgt van zowel persoon als gebeurtenis, dat dat gekleurde beeld voor waar wordt aangenomen, en dat de kleuring volledig de verantwoordelijkheid is van de toeschouwer (al zal hij zich daar grotendeels niet van bewust zijn, en is het ook niet opzettelijk).

In het ideale geval oriënteert de toeschouwer zich langdurig op de persoon in kwestie, om daarna een moreel oordeel te vellen over deze persoon, en op basis daarvan een betrokkenheid aan te gaan. Een dergelijke ideale situatie doet zich nooit voor: op basis van een zeer geringe hoeveelheid informatie oordeelt de toeschouwer al over de persoon, en raakt al in een heel vroeg stadium bij de persoon betrokken.

B. Het ervaren van personages

Het voorgaande deel geeft al een goed idee van hoe de toeschouwer personages in film herkent. Als we echter naar de filmtheorie kijken, dan zien we dat daar te weinig aandacht aan is besteed, en dat er een aantal theorieën in omloop zijn die het probleem simpelweg ontkennen. Het komende deel schetst de oorsprong van die theorieën, en wil een model aanbieden waarin een aantal van die theorieën toch van nut kan blijven. Aan bod komen de aard van de personages, de betrokkenheid bij de personages, de beïnvloeding door de vertelling.

De gebruikelijke narratologische theorieën gaan ervan uit dat een personage een (op verschillende manieren gedefinieerd) gegeven is. Gegeven personages kunnen hooguit veranderen. De personage-inschatting zoals in het voorgaande betoogd, gaat vooraf aan de bestaande theorieën.

WYSIWYG (What you see is what you get)?

De voornaamste reden dat filmtheorie zich nooit interesseerde voor *impression formation* van personage, is dat ze de klassieke films bestudeerde waarin personages schijnbaar zijn wat ze lijken te zijn. Een klassieke film begint met de introductie van een personage met een ondubbelzinnige betekenis. Een held is fysiek aantrekkelijk, nobel, slim en handig, een schurk heeft een litteken in zijn gezicht, is gemeen, en heeft slechte motieven.

Een personage is WYSIWYG: *what you see is what you get*. Natuurlijk schat de toeschouwer ook zulke personages in, alleen is bij voorbaat duidelijk (vanuit de conventie) dat de allereerste impressie die de toeschouwer maakt de juiste zal blijken te zijn. In RAIDERS OF THE LOST ARK (USA: Steven Spielberg, 1981) steelt Indiana Jones (Harrison Ford) in de openingsscène een kostbaar beeldje. Omdat het de held is (Per Persson ziet 'held-zijn' terecht ook als een soort sociale status (Persson 2003)) is zijn handeling goed, is hij vaardig genoeg om het beeldje te stelen, en veronderstellen we dat ook zijn motivatie goed is. Hij doet het niet voor

zichzelf, maar om het uit handen van andere dieven (die als motief geldzucht hebben) te redden.

In werkelijkheid passen we het *parallel-constraint satisfaction* model toe: het geobserveerde wegpakken van het beeldje is ofwel 'diefstal', ofwel 'veilig stellen voor het nageslacht'. Door de sterke nadruk op Jones' held-zijn (goede motieven hebbend) wordt 'diefstal' nauwelijks geactiveerd, en in ieder geval *overruled* door 'veilig stellen'. Met kennis van de totale film blijkt dat een volledig juiste inschatting. Wat het kijken naar een klassieke film zo vertrouwd maakt is dat de veronderstellingen over de onbekende gegevens correct zullen zijn.

Personages zijn op deze manier niet meer dan een bundel karaktertrekken, waarbij elke aangeduide karaktertrek van nut moet zijn voor een volgende handeling. In sprookjes is er een eenduidige handeling, een duidelijke door functie bepaald personage. Wanneer er een melding van een trek gemaakt wordt, heeft dat direct betrokkenheid op de handeling. Zoals Chatman zegt: als van iemand beweerd wordt dat hij jaloers is, dan zal het personage onmiddellijk daarna jaloers handelen. (Chatman 1978) Als er staat: de jaloerse man sloot zijn vrouw op in het huis, dan is er zowel een oorzakelijk verband tussen de handeling, en tussen de relatie van die trek en de handeling: De man handelt zo omdat hij jaloers is.

De mededeling: "De man met rood haar sloot zijn vrouw op in het huis" is vreemd, omdat het 'rode haar' geen enkel causaal verband heeft met het opsluiten. Voor het begrijpen van de handeling is het kenmerk 'rood haar' overbodig. Wat opvalt, is dat een dergelijke zin wel onmiddellijk leidt tot psychologiseren. Zelfs al is er geen enkel oorzakelijk verband, de toeschouwer zal toch wel enige moeite doen om met een verklaring te komen. Dergelijke verwarrende mededelingen en/of suggesties ontbreken grotendeels in de klassieke film.

Een personage kan ook iets abstracter gedefinieerd worden, namelijk in functie van het verhaal. In de narratologie wordt Aristoteles altijd genoemd als de benoemer van een personage als een *narrative agent* (NA), die in functie staat van het verhaal. (Aristoteles 1988b) Aristoteles stelt dat dat in de definitie van de *narrative agent* besloten ligt het oordeel of het personage goed of slecht is. In zijn bespreking van Aristoteles merkt Seymour Chatman op dat ook een enkele noodzakelijke karaktertrek in de definitie van NA besloten ligt, want zonder deze eigenschappen zou de handeling onmogelijk zijn. (Chatman 1978:108-113). Alle overige karaktertrekken die niet noodzakelijk zijn voor de handeling, vallen onder psychologie. Aristoteles' beschrijving weerklinkt in de theorie van de Russische Formalisten, die het personage beschreven in functie van het verhaal. Het bekendste voorbeeld is natuurlijk Vladimir Propp, die alle volkssprookjes groepeerde en de personages daarin classificeerde in termen van functie. (Propp 1968) Zo'n functionele beschrijving zien we later bij de Franse narratologen terug

bij het actantiële model van Greimas, met de actanten: subject (hoofdpersoon), object (doel), tegenstander, helper, begunstiger (opdrachtgever), begunstigde (degene die profiteert van het bereiken van het doel). (Bal 1985; Barthes 1977b; Greimas 1966; Vernet 1989)

Zoals Per Persson stelt, gebruiken we dit soort schema's ook al bij de eerste *impression formation*, we trekken niet alleen conclusies over personages als *social types* (vader, moeder, beroep, status), maar we delen de personages al vanaf het begin in op het niveau van de actanten. (Persson 2003) Indiana Jones zal de held zijn, en omdat hij de held is, zal hij zijn doel bereiken.

Klassieke personages zijn dus onmiddellijk wat ze lijken te zijn. Toch is ook narratologie en filmtheorie opgevallen dat personages niet gedurende het hele verhaal/ de hele film hetzelfde zijn. Eigenlijk is de premisse van elk klassieke film: gegeven deze eigenschappen/ karaktertrekken, hoe zal het personage met daarmee onder nieuwe omstandigheden handelen?

Dit is wat het onderscheid tussen *flat* en *round* personages moet kunnen verklaren.⁵⁰ Een *flat* character heeft weinig karaktertrekken, die dan ook nog allemaal met elkaar in overeenstemming zijn. Een *round* character heeft meer karaktertrekken, die soms ook tegenstrijdig zijn. Een *flat* character is niet hetzelfde als Aristoteles' *Narrative Agent*, zodra een personage meer kenmerken heeft dan alleen voor de handeling noodzakelijk is, is het op z'n minst een *flat character*.

In grote lijnen kunnen we wel stellen dat *flat character* meestal voorkomt in een klassiek verhaal, en een *round character* meer bij psychologische verhalen. Maar er zijn ook wel klassieke verhalen met *round characters*: Smeagol in LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING is goedgehartig en slecht tegelijk. Wanneer hij Frodo helpt is dat vanwege zijn goedgehartigheid (hij weet hoe moeilijk het voor Frodo is drager van de Ring te zijn), wanneer hij aardig is tegen Sam is dat omdat hij een doortrapte intrigant is (hij wil de Ring terug). Dus ook al zijn er meerdere, conflicterende, eigenschappen gegeven, wat een verhaal klassiek maakt is dat er hoe dan ook een eenduidige relatie bestaat tussen een bepaalde karaktertrek en een handeling. Het is niet zo dat elke karaktertrek een noodzakelijke relatie heeft met een bepaalde handeling, wat in de uitwerking klassiek is, is dat het meest voor de hand liggende verband tussen een bepaald kenmerk en de handeling onmiddellijk juist is, en nadien niet meer in twijfel getrokken wordt.⁵¹

⁵⁰ Forster introduceerde dit onderscheid in 1927. Forster, Edward Morgan. 1974. *Aspects of the novel: and related writings*. London: Abinger.

⁵¹ Smeagol is dan wel een *round character* in een verder erg klassiek verhaal, op een aantal momenten in de trilogie (vooral deel 2: THE TWO TOWERS) overstijgt het personage zelfs de

Francesca Johnson (Meryl Streep) in BRIDGES OF MADISON COUNTY (USA: Clint Eastwood, 1995) wordt eerst getoond als ongelukkige huisvrouw, niet gewaardeerde spil in het gezin, maar alleszins veelzijdige vrouw. Dat ze dan verliefd wordt op Robert Kincaid (Clint Eastwood), is een rechtstreeks gevolg van haar ongelukkig zijn. En niet omdat later blijkt dat bijvoorbeeld het personage Clint Eastwood haar herinnert aan haar eerste liefde.

En natuurlijk kent de auteursfilm genoeg *flat characters*. In DIVA (F: Jean-Jacques Beineix, 1981) is het personage 'Le curé' gespeeld door Dominique Pinon, die in elk gesprek zegt "je n'aime pas ça" onmiskenbaar een *flat character*. (vgl. ook de cynische opmerkingen van het personage Ian Malcolm (Jeff Goldblum) in JURASSIC PARK (USA: Steven Spielberg, 1993)).

De tegenstelling *flat* versus *round character* wordt ook gebruikt om aan te geven of een personage zich ontwikkelt, of gedurende de *story* hetzelfde blijft. Dat lijkt me een onhandige definitie. Beide soorten personages kunnen zich ontwikkelen. Van een *round* personage (met vele, conflicterende, kenmerken) is het vanzelfsprekend dat het zich ontwikkelt, al was het alleen maar vanwege die conflicterende kenmerken. Als een *flat character* zich ontwikkelt, dan is dat ofwel 'flat' gemotiveerd: een personage doet opeens iets waar hij niet toe in staat werd geacht (de toeschouwer klaagt dan meestal over ongeloofwaardigheid). Ook kan het zijn dat we niet genoeg wisten over een personage: het personage leek *flat*, maar bleek uiteindelijk een *round character*, en dat verklaart dan alsnog het gegeven dat het personage zich ontwikkelt.

Al deze theorieën verklaren de personages achteraf, vanuit volledige kennis van het verhaal. Omdat de allereerste indruk van de *impression formation* in een klassieke film altijd de juiste is, is er nooit enige (theoretische) behoefte gevoeld de *impression formation* een punt van discussie te maken. Immers, het enige verschil tussen personages aan het begin van de plot en aan het einde van de plot, is dat de toeschouwer aan het einde meer over dat personage te weten is gekomen.

Betrokkenheid bij personages

Door een verschuiving van paradigma's zijn personages en toeschouwersbetrokkenheid op veel verschillende manieren te definiëren in filmtheorie.

Ten eerste is de definitie van personages vaak veranderd. Personages zijn gedefinieerd als een functie van het verhaal (actanten), een bundel eigenschappen, een *desire-creature* (psycho-analyse), een uiting van een acteur, of in termen van ras en gender.

klassieke benadering van een *round character*, en ontstaat bij de toeschouwer verwarring over welke trek zijn handeling bepaalt.

Ten tweede is de relatie van de toeschouwer tot personages veranderd. Van een toeschouwer die verlangt het personage te zijn (identificatie-theorie) tot een afstandelijke toeschouwer als onzichtbare getuige van personages (huidige cognitietheorie).

Met een aantal filmtheorieën als basis moeten we komen tot een nieuw analytisch model dat meer recht doet aan het proces van mensen-inschatting zoals in de vorige paragraaf beschreven.

Betrokkenheid bij veranderende personages?

In de jaren zeventig was, onder invloed van psychoanalyse, de gangbare gedachte dat de toeschouwer zich identificeerde met een personage. Tijdens het kijken vergat de toeschouwer het onderscheid tussen hem/haarzelf en het personage, en was het alsof de toeschouwer in de diegese aanwezig was. Niet alleen werd daarmee de afstand tussen toeschouwer en personage overbrugd, maar ook de afstand tussen werkelijkheid en fictie. Zodra de cognitieve theorie de relatie tussen toeschouwer en personage scheidde, kon ook de definitie van fictie niet langer in stand worden gehouden. Dit was de reden om in het vorige hoofdstuk zoveel aandacht te geven aan fictie.

Dan blijft over de vraag: in hoeverre denkt de toeschouwer het personage te zijn? De psychoanalyse stelt dat de toeschouwer meent het personage te zijn, hij/zij identificeert zich met het personage. In termen van Smith: hij/zij stelt zich voor het personage te zijn (*central imagination*). Als het model waar zou zijn, verklaart het vrijwel automatisch dat toeschouwers emoties met de personages delen. Zoals vele cognitivisten hebben uitgelegd, zijn er teveel argumenten tegen deze gedachte. (Bordwell and Carroll 1996; Carroll 1990; Smith 1995))

Het belangrijkste argument is dat we niet altijd dezelfde emoties delen, als iemand valt kunnen we daar in het ene geval om lachen, een andere keer hebben we medelijden. Ook delen we niet alle emoties met betrekking tot een personage, maar verdelen we dit over verschillende personages.

De *cognitive turn* in filmwetenschap stelde dit ter discussie; Noel Carroll en David Bordwell deden dit nogal fel, zij stelden dat er geen sprake van kon zijn dat de toeschouwer zich op welke manier dan ook in de fictie bevond, en dat de toeschouwer alleen maar een toeschouwer op afstand was (een onzichtbare getuige volgens Ed Tan). (Bordwell and Carroll 1996)

Hoewel Carroll elke directe betrokkenheid bij personages uitsluit, zien sommigen toch nog wat restanten van het oude identificatie begrip mogelijk: Bordwell (Bordwell 1985) gebruikt het voor bepaalde emoties die cognitivisme toen nog niet kon verklaren, Grodal gebruikt het om een geleidelijke overgang te kunnen maken van het psycho-analytisch paradigma naar het cognitivistische. (Grodal 1997) Murray Smith verwerpt de terminologie, maar stelt wel dat personages cognitief worden ingeschat (*a-central*), en ook beïnvloed worden door

automatische reacties (*central*). Ed Tan doet min of meer hetzelfde, maar analyseert het in termen van sympathie en empathie. (Tan 1996)

In al deze theorieën analyseert men onmiddellijk op het niveau van betrokkenheid met personages, in plaats van eerst te analyseren hoe personages worden beoordeeld. Terwijl die betrokkenheid toch vooral wordt mogelijk gemaakt door die eerste inschatting. Dit wil echter niet zeggen dat de voorgestelde theorie van Smith, Grodal en Tan onjuist is. Integendeel: in een klassieke film is de eerste inschatting gewoonlijk de juiste. Maar voor het begrip van de auteursfilm, waarin de eerste inschatting gewoonlijk de verkeerde inschatting blijkt te zijn, is het goed precies te achterhalen hoe die personage-inschatting tot stand komt.⁵²

In 1995 schreef Murray Smith *Engaging characters*, en zijn theorie ligt het meest in lijn met wat 3A beweert. (Smith 1995) Smith stelt het volgende model voor. Hij onderscheidt drie opeenvolgende fases van betrokkenheid bij personages: *recognition*, *alignment* en *allegiance*.

Smith stelt dat mensen allereerst mensen moeten herkennen (*recognition*) als mensen. De vraag is voor deze studie niet zo relevant, in *live-action* fictiefilms zijn personages altijd als mensen te herkennen. In *DER SIEBENTE KONTINENT* (Oostenrijk: Michael Haneke, 1989) zien we 10 minuten lang alleen maar handelingen in close-up van personages, hun gezichten blijven daar buiten beeld. Toch kost het geen enkele moeite de personages als mensen te herkennen. Zo liet Fritz Heider liet in 1944 al films zien met driehoekjes en vierkantjes, die willekeurig over het beeld bewogen, waaraan de toeschouwer eigenschappen en gedrag toedichtten (agressief vierkantje). (Heider 1944) Zulk onderzoek maakt het eenvoudiger te begrijpen waarom we in animatie zo gemakkelijke getekende figuurtjes als mensen begrijpen, zoals in de antropomorfe wereld van Walt Disney.

Het tweede niveau noemt Smith *alignment*, waar de toeschouwer op een lijn komt te staan met een personage. Dat gebeurt als we meer weten over een bepaald personage, als we een personage meer volgen dan een ander personage. (Branigan noemt dat *spatial attachment*, *external focalisation*).

De sterkste betrokkenheid die we kunnen voelen met een personage is *allegiance*, verbondenheid. Smith stelt dat we dan echt partij kiezen voor een personage, en dezelfde uitkomsten van gebeurtenissen verwachten als dat personage. Er zijn

⁵² Per Persson geeft van alle cognitivisten de meest uitvoerige beschrijving van het proces van personage inschatting, maar ook hij past dat niet toe op films waarin die personage-inschatting verkeerd blijkt te zijn. Persson, Per. 2003. *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge: Cambridge University Press.

twee redenen waarom we met een personage *allegiance* kunnen voelen: doordat we het meest weten van dit personage, ook van de meest geheime gedachten (diepte focalisatie), en dat we dezelfde moraal hebben als dit personage. Wanneer we *allegiance* met een personage voelen, zeggen we impliciet: ik heb dezelfde morele waarden als dit personage.

Deze overgang van *recognition* naar *alignment* naar *allegiance* verloopt geleidelijk, en is gewoonlijk afhankelijk van de tijd dat we een personage kunnen volgen. Een personage dat we maar even zien (een bijpersonage) zullen we alleen maar herkennen, terwijl er bij een personage dat we langere tijd volgen *alignment* ontstaat. Als we vinden dat het personage moreel juist handelt, kan ook *allegiance* ontstaan. Als we vinden dat een personage niet moreel juist handelt, dan hebben we hooguit *alignment*.

Zoals elke cognitivist is Murray Smith er ook van doordrongen dat mensen niet louter cognitief handelen, maar dat er een ingewikkelde wisselwerking is tussen cognities en emoties (zolang die twee theoretisch onderscheiden worden). Minstens zo belangrijk zijn de emoties die de cognitie beïnvloeden, en de emoties die een gevolg zijn van de cognities. Dat gaat als volgt:

Er zijn een aantal automatische reacties die we hebben bij het zien van personages die ons betrokken maken: als we een willekeurig mens zien aangereden worden door een tram, hebben we een centrale reactie (schrik, pijn, verdriet), ook al gaat het om iemand anders. Onze emotie maakt ons meteen betrokken, en leidt ertoe dat we minstens *alignment* voelen met deze persoon. Vanuit die *alignment* volgen we de handelingen en gebeurtenissen van dit personage met meer belangstelling, zodat er ook een basis ontstaat voor *allegiance*. Wanneer een personage met wie we *allegiance* hebben echter iemand anders slaat, voelen we mee het slachtoffer, en die emotie zou ons ertoe kunnen overhalen de *allegiance* met de dader te verbreken. Dus de betrokkenheid bij personages fluctueert. Gewoonlijk neemt betrokkenheid toe naarmate we personages beter kennen. Maar we kunnen onze *allegiance* ook verbreken, namelijk wanneer personages iets immoreels doen.

Een belangrijke constatering van Smith is dat de personagebetrokkenheid fluctueert, op basis van wat we van personages weten, wat we van personages vinden. Ook verklaart dit model (maar niet als enige, zie ook (Tan 1996)) dat door de betrokkenheid bij een bepaald personage de betrokkenheid bij andere personages verandert. Als in RAIDERS OF THE LOST ARK (USA: Steven Spielberg, 1981) een bijpersonage op gruwelijke wijze wordt gespietst, dan zou dat afgrijzen moeten oproepen, en betrokkenheid bij dat personage. Maar doordat we betrokkenheid hebben bij Indiana Jones, en deze zojuist immoreel was behandeld door dit bijpersonage (hij had Indiana Jones bijna vermoord), zien we de dood

van het bijpersonage als *poetic justice*, in zekere zin als gerechtigheid. Waardoor het zien van diens dood een soort prettige walging oproept.

Murray Smith *revisited*

Het model van Murray Smith is een uitstekend model, maar toch zijn er enkele verbeteringen mogelijk:

De eerste aanpassing is een terminologische: er is zo weinig verschil tussen personages en mensen, dat we de relatie (betrokkenheid) tot personages beter kunnen uitdrukken in strikt menselijke/relatieve termen.

- Het niveau van *recognition* wordt dan het niveau van voorbijgangers. De toeschouwer voelt evenveel betrokkenheid bij personages in de *recognition*-fase als bij voorbijgangers op straat.
- Het niveau van *alignment* wordt dan het niveau van kennissen. De toeschouwer voelt evenveel betrokkenheid bij personages in de *alignment*-fase als bij kennissen. Kennissen zijn mensen die je onregelmatig ontmoet, maar van wiens levensloop je toch een gedeeltelijk beeld hebt.
- Het niveau van *allegiance* wordt dan het niveau van 'vrienden'. De toeschouwer voelt evenveel betrokkenheid bij personages in de *allegiance*-fase als bij vrienden. Vrienden zijn mensen met wie je een sterke verbondenheid voelt, van wie je weet dat wat ze ook doen, jij in diezelfde situatie hetzelfde zou doen.

Wyfiwyg (What you feel is what you get)!

Ten tweede is evident dat Murray Smith veel te weinig aandacht besteedt aan het proces van *impression formation*. In wezen suggereert zijn model dat onze betrokkenheid bij personages slechts afhangt van hoeveel we weten van een personage, wat ons moreel oordeel daarover is, en hoe dat eventueel gekleurd wordt door onze emotionele betrokkenheid. Onproblematisch in het model van Smith is de status van die gegevens, alles wordt bij Smith voor 'waar' aangenomen.

Maar de theorie van personage herkenning maakt duidelijk dat er geen feiten over personages bestaan. Immers, er zijn geen feiten over personages. De emotionele betrokkenheid bij personages, samen met de fouten in de verwerking van alle gegevens over personages, beïnvloedt zo sterk het beeld van dat personage, dat er geen 'waarheid' is. En natuurlijk heeft deze verkeerde perceptie grote invloed voor de keuzes die in de opeenvolgende fases van 'kennissen' en 'vrienden' worden gemaakt.

FAMILY NEST maakt duidelijk dat er veel meer aan de hand is met de personages, dat niet met bovenstaande theorie beschreven kan worden. Er zijn talloze emotionele reacties op de gebeurtenissen (zoals de gevoelde afkeer van Kovacs)

die bovenstaande theorie niet noemt. In tegenstelling tot de gedachte dat personages zijn zoals je ziet, is een juistere beschrijving: *What you feel is what you get*. Laten we het vervolg van FAMILY NEST beschouwen:

In latere scènes zien we hoe de vader steeds openlijker Iren aanvalt, van vreemdgaan beticht, haar moederschap in twijfel brengt. Er is een lange scène waar Iren bij een officiële instantie een aanvraag doet voor een flat, waar ze geen gehoor vindt. In gesprekken met haar beschuldigt Laci haar van vreemdgaan.

Als Gabor, de broer van Laci een vrouw zwanger heeft gemaakt, en daar verder niets van wil weten, dan dwingt zijn vader (die Iren voortdurend zo slecht behandelt) hem juist verantwoordelijkheid te nemen. En vertelt hij hoe hard hij heeft gewerkt, en heeft overgewerkt om zijn gezin te onderhouden.

Kristi blijkt problemen met haar longen te hebben, en moet eigenlijk elders gaan wonen.

Bij weer een ruzie met Kovacs waar Iren wordt getreiterd door Kovacs, en hij haar opnieuw beticht van vreemdgaan, slecht moederschap en het verkwisten van geld, zoekt ze steun bij Laci, en vraagt hem: “wie geloof je?” Hij antwoordt: “Half jou en half mijn vader.” Daarop verlaat Iren woedend met Kristi het huis.

Hierna is een lange monoloog van Iren die aan een vriendin vertelt hoe het haar sindsdien vergaan is. Kristi woont bij Irens broer, en Iren heeft geen plek om te wonen.

Dan is er een scène in een café waar Kovacs een vrouw versiert, waarbij hij expres ongevoelig is voor het argument dat hij getrouwd is.

In weer een lange monoloog in *close-up* vertelt Iren hoe ze als kraker een plek heeft om te wonen. Ze vertelt dat ze eenzaam was in de tijd dat Laci in het leger dienst deed, en dat ze zo weinig steun vond bij anderen, behalve bij één persoon. Dat ze wel eens een nacht niet in het huis van Kovacs sliep. Ze vertelt dat als ze eindelijk een eigen woning krijgt

In een lange monoloog vertelt Laci zijn verhaal: hoe Iren door haar slechte ouders depressief was, en hij alles voor haar deed om haar te helpen. Dat hij nog steeds van haar houdt, en dat als hij een eigen woning krijgt, ze weer bij hem kan komen wonen, met Kristi. Hij vertelt hoe hij een keer plotseling met verlof thuis kwam en haar niet thuis trof. Hij legde de deken zo dat hij kon zien of het bed beslapen was, en vond de volgende dag de deken nog zo. Maar Iren bleef beweren dat ze die nacht thuis had geslapen. Zo wist hij dat ze vreemd ging. Maar ook dat Iren door de situatie bij Kovacs weer zo depressief was geworden als toen hij haar leerde kennen.

Maar hij vertelt ook dat Kovacs haar 's nachts in bed betastte. En dat hun huwelijk verstoord was om hij alcoholist was. Ze huilt.

In het laatste shot is Iren met Kristi, en huilt langdurig.

Opeens zien we alle scènes met haar in een ander daglicht. Stel nu dat Iren inderdaad overspel had gepleegd, dat een aantal andere dingen die over haar

beweerd zijn door haar schoonvader ook waar zijn, dan is die schoonvader veel minder erg. Dan is hij eerder een gewoon mens met slechte manieren en onhebbelijkheden, dan een onredelijk monster.

De informatie die gegeven wordt over Iren is als volgt: ze is zelfstandig (loopt vrij door de stad), ze werkt hard, ze woont bij haar schoonouders met een dochter, en wordt daar voortdurend getreiterd. Haar man is in het leger.

Kovacs zien we voortdurend onredelijk argumenteren, ruzie zoeken en de baas spelen. Hij is onredelijk tegen Iren, tegen Irens vriendin, en hij is aardig tegen zijn kleindochter en zijn eigen kinderen.

Laci zien we lange tijd niet. In de ogen van Kovacs deugt hij niet, maar tegelijkertijd houdt Kovacs wel van hem, en accepteert hij hem met zijn gebreken. Zodra we Laci thuis zien komen, is hij aardig voor zijn familie, maar nauwelijks enthousiast om Iren te zien (die overduidelijk wél blij is met zijn thuiskomst). We zien Laci samen met zijn broer Gabor de vriendin van Iren verkrachten. Maar even later weer een vrolijk dagje uit met Iren en Kristi.

De meeste informatie halen we uit de dialoog. Maar sommige informatie kunnen we niet op waarheid controleren. We weten niet of Iren de goede salamiworsten met haar vriendin deelt, en de slechte aan Kovacs overlaat.

Verder gaat de discussie over meningen: Kovacs zegt verontwaardigd dat Iren vriendinnen zomaar mee naar huis neemt, en Iren verweert zich door te zeggen dat hij haar de kans niet gaf om het mede te delen “*You didn’t let me tell you!*”

De manier waarop Kovacs communiceert, hoe hij zich gedraagt, maakt hem een onaangenaam mens, terwijl Iren naar voren komt als een sterke vrouw.

Laci’s gedrag is onbegrijpelijk: hij doet koel tegen zijn vrouw. Hij verkracht de vriendin van Iren. In de ruzies tussen Iren en Kovacs houdt hij zich op de vlakke.

We proberen van alle drie deze personages in te schatten wie ze zijn, hoe ze handelen, hoe ze handelen ten opzichte van de situatie, en hoe informatief dat is over hen, of over de situatie. De situatie is dat Iren en Laci en Kristi tegen hun wil bij Kovacs en zijn vrouw in hun veel te kleine woning wonen.

Maar we kiezen voor Iren, omdat we haar als eerste leren kennen, zien werken en een vriendin thuis te eten vraagt. Kovacs zien we als degene die dit allemaal afkraakt, waardoor we een afkeer voor hem voelen. Doordat Laci niet blij is Iren terug te zien, is dit informatief over Laci, omdat ieder ander in die situatie wel blij zou zijn na zo’n lange tijd de partner terug te zien. De walging van de toeschouwer bij het zien van de verkrachting van de vriendin door Laci geeft ons een definitief slecht gevoel over Laci.

Ons gevoel, de afkeer van Kovacs en Laci, leidt tot een grotere voorkeur voor Iren. Bij alle tegenstrijdige meningen tussen Kovacs en Iren nemen we haar mening als waarheid, en zien die van Kovacs als verdraaiing van de waarheid.

Terwijl, zoals later blijkt, de waarheid toch echt in het midden ligt, tussen Iren en Kovacs.

De theorie van *impression formation* geeft zo een bruikbaar model om de personage herkenning en betrokkenheid te beschrijven.

De toeschouwer verandert betrokkenheid door andere inschatting van de personages

Hoewel Murray Smith niet genoeg geprezen kan worden voor het feit dat hij de moraliteit van betrokkenheid bij personages onder woorden brengt, suggereert hij ten onrechte dat moraal pas in het geding is bij het al dan niet betrokken willen zijn. Hij beweert dus dat we eerst personages inschatten, en op basis van die inschatting onze (morele) betrokkenheid bepalen. Uit de *impression formation* theorie, en bovenstaande toepassing op FAMILY NEST, is duidelijk dat de moraal vanaf het allereerste moment van personage-constructie van groot belang is. Immers, bij alle eigenschappen, alle uiterlijkheden, elke handeling probeert de toeschouwer die niet alleen te begrijpen en categoriseren, maar wordt het tegelijk langs een morele meetlat gehouden. Als we zien dat Iren werkt, dan vinden we het goed dat ze werkt. Heeft Iren haar vriendin uitgenodigd om te komen eten (dat is sociaal)? Natuurlijk is het evident dat het verkrachten van de vriendin langs een morele meetlat wordt gehouden door de toeschouwer, maar minder evident is dat de toeschouwer Laci al moreel veroordeelt op het moment dat hij zijn vrouw niet enthousiast begroet.

In de personageherkenning zelf zit een dergelijke morele inschatting besloten. Elke toeschouwer zal iets andere normen en waarden hebben, en niet alles even zwaar moreel wegen. De meeste van dit soort morele oordelen zijn onbewust. En zelfs al zijn we ons er wel van bewust, dan nog zijn we ons er niet van bewust dat dit nadrukkelijk morele oordelen zijn. We ervaren het hoogstens als inschattingen van mensen, of als een voorkeur of afkeur van die mensen.

Dit punt is van groot belang, want onze betrokkenheid bij personages fluctueert dus niet alleen op basis van de hoeveelheid informatie die we hebben van een personage; en eventuele emotionele betrokkenheid die we voelen. Het blijkt nu dat de betrokkenheid al onderdeel is van de personage constructie, waartoe dan later een bepaalde betrokkenheid door de toeschouwer wordt bepaald.

Oftewel: de toeschouwer creëert een beeld van een personage, bepaalt op basis van dit beeld hoe hij er moreel bij betrokken zal zijn. Maar als dit beeld onjuist zal blijken te zijn (door aanvullende informatie), zal de toeschouwer de betrokkenheid bij het personage moeten herzien.

Wat van belang is, is dat de betrokkenheid bij de personages de *impression formation* van de personages kleurt. Ook al kunnen we dit in termen van het oude model van Murray Smith analyseren, we kunnen het niet verklaren zonder de voorgestelde aanpassingen. Immers, volgens Murray Smith zouden we gewoon-

weg niet genoeg weten van Iren en Kovacs om tot betrokkenheid te komen, en ons moreel oordeel hebben uitgesteld totdat we genoeg van hen wisten.

Alleen door te erkennen dat moraliteit de basis is van personage herkenning, en te erkennen dat toeschouwers verkeerde en voortijdige beelden construeren van personages, is het mogelijk te begrijpen dat we Iren moreel beoordeelden. En dat we voor het feit dat we een verkeerd beeld van haar geconstrueerd hebben vooral ons eigen inschattings/ oordeels vermogen te verwijten hebben.

De invloed van vertelling

Bovenstaande conclusie, dat de toeschouwer zelf medeverantwoordelijk is voor het gecreëerde beeld van een personage, vermindert enigszins het belang van de vertelling. Het onderstaande beschrijft de functie van vertelling zoals die tot nu is beschreven, en hoe het bovenstaande daarin verandering brengt.

Er is, onder verschillende termen, al lange tijd onderkend dat als personages gelijk zijn, het van groot belang is hoe de personages worden verbeeld. Personages, zo is het uitgangspunt, zijn een constructie, en een analyse van een verhaal of film moet duidelijk maken hoe de toeschouwer wordt gestuurd de personages op een bepaalde manier te begrijpen.

Er zijn grofweg twee manieren waarop een vertelling invloed heeft op hoe personages begrepen worden:

- door de hoeveelheid informatie die wordt geboden, en de volgorde waarin die informatie wordt bekend gemaakt
- door hoe de personages getoond worden, en met de toeschouwer meekijkt. “Perhaps the most extensive issue of character in the narratological tradition, which also takes place on the plot level of analysis, is the question of point-of-view” (Persson 2003:145)

Om een lange traditie samen te vatten: Edward Branigan met zijn vertelniveaus geeft het meest uitgebreide model waarin alle voorgaande theorieën zijn verwerkt. Dat is dus een aardig beginpunt.

Er is erg veel aandacht voor hoe film de toeschouwer stuurt om de personages op een bepaalde manier te begrijpen, maar daardoor werd steeds over het hoofd gezien dat de toeschouwer ook een eigen verantwoordelijkheid heeft in het herkennen van personages.

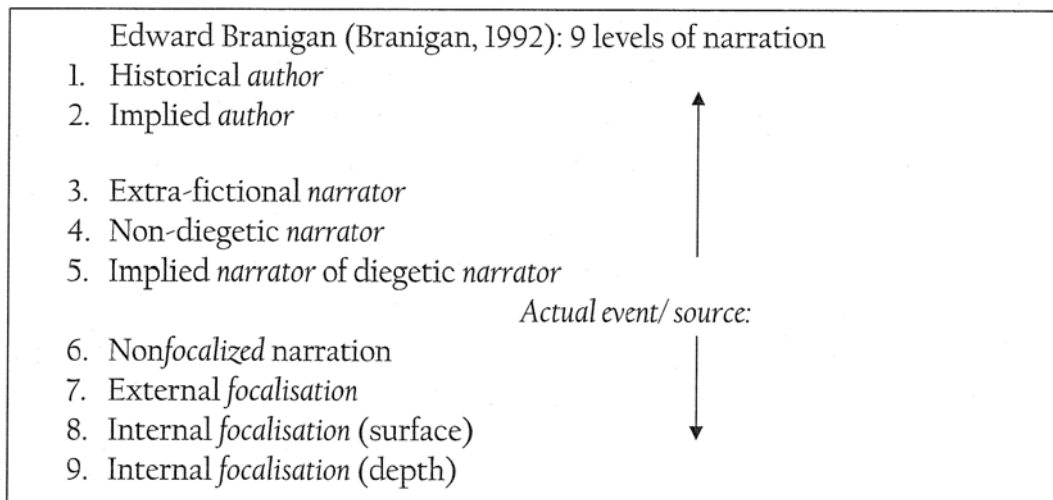
Vertelling suggereert de toeschouwer de personages op bepaalde wijze te interpreteren?

Edward Branigan spreekt van vertelinstanties. Stel dat er een objectieve werkelijkheid was, nog voordat het geregistreerd is door de camera. Dan is film per definitie de kleuring van die gebeurtenis. Het gaat hier niet om de discussie of

Verbondenheid

het een fictionele werkelijkheid is, of een reële werkelijkheid, en ook gaat het niet om de indexicale relatie tussen beeld en object.

Dan kunnen we gradaties en manieren aangeven waarop de film kleuring is van de 'originele' gebeurtenis. Er zijn volgens Branigan twee soorten kleuring mogelijk, namelijk door een (impliciete) verteller, of door de visie van een personage (focalisatie). De negen niveaus die Branigan onderscheidt zijn allemaal gradaties van kleuring.



Figuur 3.6. Edward Branigan: model van vertelinstanties. (Branigan 1992:111-112)

Het model is het beste te beschrijven vanuit het midden. Tussen niveau 5 en 6 bevindt zich de objectieve werkelijkheid/ de gebeurtenis. Niveau 5 is het niveau waar de gebeurtenis enigszins gekleurd is door een (impliciete) verteller. En niveau 4 en 3 zijn steeds sterker gekleurd. Een non-diegetische verteller kan de voice-over zijn, of de muziek, of een niet-diegetische geschreven tekst in beeld. Niveau 2 en 1 zijn zo sterk gekleurd dat de verteller in een auteur verandert. Een auteur is impliciet als de toeschouwer zich nadrukkelijk bewust is van de stijl van een film, maar niet weet hoe die instantie heet.

Niveau 6 is het niveau waar de gebeurtenis enigszins gekleurd is vanuit een personage, en niveau 7, 8 en 9 steeds meer. Focalisatie betekent dat we meekijken met bepaalde personages. In film ontstaat focalisatie vooral door de aandacht die personages krijgen (hoe vaak zijn ze in beeld en aanwezig bij gebeurtenissen) en in hoeverre de toeschouwer met hen meekijkt. Bij niveau 9 is de focalisatie zo sterk dat we in het hoofd van het personage zitten en diens dromen en gedachten kennen.

In FAMILY NEST wordt er voornamelijk door de personages verteld: in de begindialoog wordt heel veel over het verleden verteld (*story*-tijd die niet getoond wordt) (niveau 5). Zo zit de film ook redelijk dicht bij de 'werkelijkheid', de informatie die wordt gegeven is volledig diegetisch. Er worden wel *gaps* (zie hieronder) gecreëerd door tijdsprongen, waardoor er informatie-achterstand

ontstaat, maar die wordt uiteindelijk altijd opgelost door de nieuwe gebeurtenissen, en dialoog waarin personages vertellen wat er ondertussen gebeurd is. Zo zit er tijd tussen het naar huis gaan van Iren, en het moment waarop we Kovacs in de keuken zien. Er zijn geen echte *point of views*, wel is er *alignment* doordat we met bepaalde personages meekijken, zelfs al zijn ze in het beeld aanwezig (niveau 6, niveau 7). Zo volgen we Iren in de stad- en fabrieksscènes. Daarna volgen we Kovacs, maar zodra we begrijpen dat Iren ook in het huis aanwezig is, bekijken we de situatie vanuit haar positie, onafhankelijk van het feit of ze wel of niet in beeld zichtbaar is.

Er is geen sprake van een erg nadrukkelijke vertelling, en zeker niet van een auteursvertelling (als we niet zouden weten dat de film van Tarr is). De vertelling is erg neutraal, aantoonbare vertelniveaus zijn niveau 5: de diëgetische verteller (vrijwel alle informatie krijgen we via de dialoog van de personages). En ook is er de nondiegetische verteller, die gebeurtenissen nauwelijks gekleurd toont zoals ze gebeuren. Verder niveau 6: er is een zeer beperkt aantal personages bij wie we dicht op de huid zitten, zoals Iren en Kovacs. *Eye-line matches*, niveau 7 zijn er volop.

David Bordwell legt de nadruk op *gaps* (gaten in de kennis van de toeschouwer), en is geïnteresseerd in hoe de vertelling informatie distribueert. Wat weten we van de gebeurtenissen, welke informatie missen we, komen we dat nog te weten, zijn we ons daarvan bewust? Hij noemt informatie-achterstand gaten in onze kennis: *gaps*: “Gaps are among the clearest cues for the viewer to act upon, since they evoke the entire process of schema formation and hypothesis testing.” (Bordwell 1985:55) *Gaps* zijn ofwel tijdelijk ofwel permanent.

Gaps kunnen *diffused* of *focused* zijn. *Diffused* betekent dat de toeschouwer wel meer kennis wil, maar niet precies weet wat. *Focused* betekent dat we op zoek zijn naar een exact antwoord op onze vraag. *Gaps* kunnen *flaunted* of *suppressed* zijn. Een *flaunted gap* is vrijwel gelijk aan een *focused gap*, alleen reserveert Bordwell *focused* voor die gevallen waar het de toeschouwer opvalt, en *flaunted* waar de vertelling die nadruk legt.

De meeste tijd volgen we Iren en Laci, dan ligt de nadruk vooral op hun reacties op gebeurtenissen. De weinige gaten die de toeschouwer opmerkt zijn de afwezige gebeurtenissen: wat is er gebeurd in de periode dat Laci in dienst zat? Is Laci vreemd gegaan? Is Iren vreemd gegaan? Is Laci nog steeds alcoholist?

Bordwell gebruikt deze termen voornamelijk om de begrippen *suspense* en *surprise* uit te leggen, als de belangrijkste principes om een verhaal te structureren. In *suspense* wordt er een verwachting gecreëerd over wat er zal gaan/kunnen gebeuren. *Surprise* is wanneer een gebeurtenis onaangekondigd (onverwacht) plaatsvindt.

Verbondenheid

Het model van Roland Barthes maakt het mogelijk te analyseren hoe verantwoordelijk een verteller is. De Franse structuralist Roland Barthes besteedde vanaf zijn studie *S/Z* meer aandacht aan de psychologie van het personage (en werd daarmee een post-structuralist). (Barthes 1974) Voor mijn onderzoek zijn een aantal zaken relevant in de studie *S/Z*. Ten eerste zag Roland Barthes in dat de functionalistische/ structuralistische beschrijving tekort schoot bij een modern verhaal als *Sarrassine*. Barthes geeft een beschrijving van de personages in elk lexia/segment, waarbij hij aangeeft hoe de kennis van het personage tot dan toe leidt tot een bepaald (en dus beperkt) beeld van het personage. Hij erkent daarmee dat er een verschil bestaat tussen *impression formation* op korte termijn en die op lange duur. Oftewel, dat de toeschouwer *top-down* schema's toepast, maar die voortdurend corrigeert met nieuwe *bottom-up* informatie. En dat het hier om een verhaal gaat waarin juist de volledige kennis van het personage pas aan het eind van de plot tot stand komt (dit type verhaal kenmerkt een groot aantal auteursfilms). Chatman noemt Barthes om aan te geven dat daarmee een meer open benadering ontstaat van een personage. Het begrip 'open personage' lijkt me in dit geval niet zo goed gekozen. Een personage als *Sarrassine* is 'open', dat wil zeggen nog niet voldoende gedefinieerd, tijdens de vertelling, maar 'gesloten' met volledige kennis van het verhaal. De term 'open personages' zou gereserveerd moeten blijven voor personages die ook nadat het verhaal bekend is, nog steeds raadselachtig zijn.

Barthes onderscheidt 5 codes, die in elk verhaal, en elk deel van een verhaal te onderscheiden zijn. Hoewel die 5 codes tot doel hebben te achterhalen hoe een verhaal betekenis stuurt bij de toeschouwer, is een groot deel van deze nieuwe theorie afkomstig uit zijn structuralistische tekst. (Barthes 1977b) Van belang voor dit onderzoek is de hermeneutische code. Daarmee beschrijft hij het systeem dat er voor zorgt dat de vertelling informatie achterhoudt (Bordwell's systeem van *gaps* kan er daarom ook enigszins mee vergeleken worden.) De hermeneutische code betreft het raadsel dat de film stelt. Elk verhaal houdt informatie achter, om de aandacht van de lezer vast te houden. Roland Barthes noemt vijf verschillende manieren waarop informatie achter gehouden wordt: de *snare*, *equivocation*, *partial answer*, *suspended answer*, *jamming*.

De *snare* is een bewuste vervorming van de waarheid, *equivocation* is een mengeling van waarheid en *snare*, *partial answer* (gedeeltelijk antwoord), *suspended answer* (uitgesteld antwoord), *jamming* (het onopgelost laten van verschillende problemen). (Barthes 1974:75-76)

Bij elk verhaal is het vanzelfsprekend dat er een begin-midden-eind is, en dat er iets te vertellen moet overblijven. Dat informatie langzaam wordt gedistribueerd, dat er spanning is, een climax scène, boeiende details, etc. is vanzelfsprekend.

Equivocation, een *partial answer* en een *suspended answer* zijn vanzelfsprekende retorische technieken: ze zijn te bespreken met de termen *suspense/ surprise* en met de verschillende soorten *gaps* van Bordwell. *Jamming* zal de toeschouwer verbazen.

Speciale aandacht behoeft de *snare*, de valstrik. Het is zo'n opvallend principe dat er meerdere theoretische termen voor zijn. Het is hetzelfde wat Henry James al introduceerde als: "crooked corridor", waarin de vertelling de toeschouwer tot verkeerde conclusies verleidt. (Bordwell 1985; James 1934:165) Ook de term 'unreliable narrator' wijst in dezelfde richting.

Een bekend voorbeeld van een *snare* is *THE USUAL SUSPECTS* (USA: Bryan Singer, 1995) waarin het personage Roger Kint (Kevin Spacey) de gehele tijd een belangrijke onschuldige getuige is van gruwelijke moorden, maar uiteindelijk wordt onthuld als de moordenaar zelf. Belangrijk hierbij is dat de toeschouwer, voor wie dit een verrassing is, dit niet kon weten. De film bevat geen aanwijzingen die de toeschouwer hier op voorbereiden.

Waar 'valstrik' en '*crooked corridor*' onpersoonlijke termen zijn, wijst de term '*unreliable narrator*' meer in de richting van een verteller die verantwoordelijk is voor dit misverstand. De toeschouwer is misleid (door iemand). In wezen zou *snare* misschien het beste 'bewijs' moeten zijn dat de toeschouwer zich bewust wordt van het bestaan van een 'auteur'.

Hoewel een *snare* de toeschouwer zich wel degelijk bewust zal maken van de film als constructie, is er geen aanleiding om daarmee de auteur in beeld te brengen bij die toeschouwer. Dan zou elke *surprise* en *suspense* altijd maar leiden tot auteursgedachten? Integendeel, het is inherent aan het lezen, zien van verhalen, dat de toeschouwer verrast wordt, en liefst niet elke keer op dezelfde manier.

Zo is de *snare* zelfs een verplicht onderdeel van het detective-genre. Daar zijn verschillende personages mogelijk dader, en houdt de vertelling zo lang mogelijk alle opties open. Hier is de verteller meestal niet leugenachtig, maar tekent wel alle getuigenissen op, wetende dat één ervan een leugen moet zijn. De snares leiden nooit tot de conclusie dat er een verteller moet zijn, maar uitsluitend tot de conclusie dat de detective mooi geconstrueerd is.

De toeschouwer maakt zichzelf gevoelig (door eigen inschatting) voor de suggesties van de vertelling

Maar zelfs al is het niet een uitgemaakte zaak of een valstrik wordt beoordeeld op de valstrik zelf (Barthes, Bordwell), of wijst naar degene die de valstrik heeft gezet, dan nog blijft de vraag in hoeverre het relevant is voor dit onderzoek. Want is het voorbeeld van *THE USUAL SUSPECTS* wel te vergelijken met het voorbeeld van Iren in *FAMILY NEST*?

Verbondenheid

In *THE USUAL SUSPECTS* krijgen we de gebeurtenissen als *flashbacks* getoond, en deze maken duidelijk dat Roger Kint daadwerkelijk onschuldig is. En daarop baseren we ons oordeel. Pas later blijkt dat dit een gelogen *flashback* is. Tegelijkertijd is de toeschouwer zich er wel van bewust dat de film een puzzel is met de vraag: wie is de moordenaar?

In *FAMILY NEST* zien we Iren, Kovacs en Laci ruzieën over de vraag of Leni is vreemd gegaan, of ze goed voor Kristi zorgt, of ze geen geld voor haar eigen genoegens heeft uitgegeven. De toeschouwer staat volledig vrij om te kiezen wie er gelijk heeft. Dat de toeschouwer kiest voor Iren, zonder daartoe gedwongen of gestuurd te zijn. De vertelling liegt niet: de vertelling zegt op geen enkele manier dat Iren haar man trouw is gebleven. Toch kiest de toeschouwer er voor om te geloven in Irens goedheid. Nadat de toeschouwer zich realiseert dat alle beschuldigingen van Kovacs waarschijnlijk waar zijn, kan de toeschouwer niemand (geen auteur en geen vertelling) van misleiding beschuldigen.

Wat de auteursfilm (zoals *FAMILY NEST*) anders doet dan een (post-) klassieke film is:

- De toeschouwer is zich er niet van bewust dat het herkennen van personage en moreel oordelen belangrijk is, de toeschouwer maakt die inschatting terloops, zoals in het dagelijks leven.
- De toeschouwer wordt zich pas achteraf (als het te laat is) ervan bewust dat hij personages moreel beoordeeld heeft.
- De film beïnvloedt de herkenning van het personage zo min mogelijk filmisch (dat we Iren wél, en Kovacs niet geloven in *FAMILY NEST*, heeft niets te maken met de manier waarop dat in beeld is gebracht).

Natuurlijk zetten we daarmee de functie van vertelling niet buiten spel. Integendeel, er zal toch eerst informatie gegeven moeten worden om door de toeschouwer bekeken en geïnterpreteerd te worden. Waar bovenstaande wel toe leidt, is dat Bordwell gelijk heeft wanneer hij zegt dat de vertelling een leessuggestie is, en geen leesgarantie. (Bordwell 1985) We mógen wel het pad van de vertelling volgen, maar we móeten dat niet. En wat persoonsherkenning betreft: dat doet de toeschouwer grotendeels zelfstandig. Dat we betrokken raken bij Iren en Kovacs als bruut zien, is volledig de conclusie van de toeschouwer, en wordt niet door de vertelling benadrukt.

De verkeerde interpretatie die de toeschouwer van Kovacs maakt, is de verantwoordelijkheid van de toeschouwer, niet van de vertelling. De vertelling is onschuldig: die heeft nooit gezegd of gesuggereerd dat Kovacs slecht is. Alleen de toeschouwer heeft dit (door vooroordelen, luiheid) onterecht aangenomen.

Empathie of sympathie? Het lakmoesproefmoment.

In de literatuur over toeschouwersbetrokkenheid bij personages wordt meestal

gesproken in termen van empathie of sympathie. Zoals mijn voorgaande beschrijving duidelijk maakt is die tweedeling heel moeilijk in stand te houden. Zo moeilijk zelfs, dat het niet zinvol is ze verder te gebruiken. Immers, op het moment dat we iemand pijn zien lijden, zelfs al hebben we geen enkele *allegiance* met hem/haar, dan begrijpen we die pijn door die pijn enigszins te voelen (via *mimicry* en simulatie).

Veel nuttiger is het om te bespreken met welke personages de toeschouwer partij kiest, als de lakmoesproef voor het aantonen van betrokkenheid bij personages. Mijn model stelt voor de betrokkenheid van personages te analyseren door uitvoerig te bestuderen hoe personages getoond worden en tot welke personageconstructie dit kan leiden bij de toeschouwer, zoals in de analyse van FAMILY NEST uitvoerig besproken. Er zijn verschillende lakmoesproefmomenten. In de ruzie tussen Iren en Kovacs, denken we dan: wat een rotzak, die Kovacs (dan hebben we dus besloten tot betrokkenheid bij Iren), of denken we: als je inwoont bij je schoonouders moet je je aanpassen, en dankbaar zijn (onze betrokkenheid ligt bij Kovacs). Een belangrijke lakmoesproef is dan het moment waarop Laci, samen met zijn broer, de vriendin van Iren verkracht. Op dat moment vindt de toeschouwer dat alleen Iren en de vriendin deugen, en aangezien Iren de hoofdpersoon van de film is, ligt onze betrokkenheid definitief bij Iren. Alle cognitieve en emotionele processen die daar aan voorafgaan vinden redelijk onbewust (in de cognitieve betekenis) plaats. Alleen op bepaalde lakmoesproefmomenten zal de toeschouwersbetrokkenheid getoetst worden, omdat die veel bewuster wordt ervaren (de toeschouwer hoort zichzelf bijna afkeuring van Laci's gedrag uitspreken).

Na zeventig minuten plottijd is er weer een lakmoesproefmoment, wanneer Iren aan Laci vraagt: wie geloof je, mij of Kovacs? Ze stelt de vraag aan Laci, maar ook wij als toeschouwer voelen ons aangesproken. Als het antwoord (in gedachten) van de toeschouwer is: "jou, Iren" dan is daarmee de definitieve betrokkenheid met Iren bezegeld.

Zo'n lakmoesproefmoment heeft nog een tweede belangrijke consequentie: op dat moment is de personageconstructie en de beginfase afgerond. Als we zo duidelijk partij kiezen, dan vinden we dat we genoeg weten over dit personage in deze situatie. Als we ons oordeel over Iren hadden uitgesteld tot aan het einde van de film, dan hadden we gedacht: Iren, Kovacs en Laci hebben ieder hun eigen redenen voor hun gedrag.

Doordat er meerdere lakmoesproefmomenten zijn, zijn er ook verschillende eindes van de beginfase denkbaar. De beginfase van FAMILY NEST kan aflopen bij de verkrachtingsscène, of op het moment dat Iren de loyaliteitsvraag aan Laci stelt. In dat laatste geval is de beginfase pas na zeventig minuten plottijd, wat uitzonderlijk laat is in een film die 108 minuten duurt.

Aangepast theoretisch model voor toeschouwersbetrokkenheid bij personages

Het model van Murray Smith is nog steeds even relevant. Toeschouwers herkennen personages, volgen personages en raken eventueel moreel betrokken bij die personages, en die drie aspecten werken met elkaar samen, beïnvloeden elkaar en staan onder invloed van zowel een lichamelijk/ emotionele reactie van de toeschouwer, als van een cognitieve evaluatie van de toeschouwer.

Waar mijn model toe leidt is:

- Een veel grotere nadruk op het aandeel van de toeschouwer tijdens het inschatten, die grote consequenties heeft voor het volgen van personages en het moreel betrokken raken
- Als gevolg daarvan een veel beperkter aandeel van de vertelling in het sturen van de toeschouwer om betrokken te raken bij bepaalde personages.
- Nadat in de psychologische filmtheorie de toeschouwer en personage versmolten waren, en de *cognitive turn* duidelijk maakte dat personage en toeschouwer op afstand van elkaar bestonden, blijkt de huidige stand van zaken in de cognitieve wetenschap die afstand tussen toeschouwer en personage weer te verkleinen: in *mimicry* en simulatie doet de toeschouwer veel handelingen van het personage na. Er is wel een tegenstelling met de psychoanalyse: daar verplaatste de toeschouwer zich in een personage, terwijl in de hedendaagse cognitieve theorie een toeschouwer naar een personage kijkt, en dat personage begrijpt via *mimicry*/ simulatie.

Mijn voorgestelde aanpassing op bestaande theorieën verklaart toeschouwersbetrokkenheid beter dan die bestaande theorieën zolang ze toegepast worden op klassieke films. Maar toegepast op klassieke films leiden ze echter niet tot wezenlijke andere interpretaties.

Maar bij niet-klassieke films brengen ze iets aan het licht dat tot nu toe onbestudeerd is gebleven: de grote rol van de toeschouwer in het inschatten van personages en de daaruit voortvloeiende betrokkenheid bij die personages.

C. Personageherkenning in LA STRADA

Laten we dit abstracte voorbeeld concreter invullen aan de hand van de eerste paar minuten van LA STRADA (I: Federico Fellini, 1954), die begint met Gelsomina (Giuletta Masina) die door de duinen loopt. Al na een paar minuten hebben we een duidelijk beeld van Gelsomina, Zampano (Anthony Quinn) en Gelsomina's moeder. Dit 'duidelijke beeld' is slechts een illusie, het bevat veel feiten die helemaal niet gegeven zijn.

De auteur zij met ons

Beeldbeschrijving	Dialogoog
Vrouw op rug gezien, draagt cape en een bundel riet op haar rug. Op duin bij strand.	
Kinderen komen aanrennen (nu begint ze te rennen)	Kinderen: <i>Gelsomina! Gelsomina! Je moet naar huis komen. Moeder zegt, dat je meteen moet komen. Er is een man met een hele grote bakfiets. Hij zegt dat Rosa dood is.</i>
Huis, vervolg van rennen, vrouw staat bij huis (dat blijkt haar moeder te zijn).	
Medium Gelsomina (en face)	Moeder: <i>Gelsomina, ken je Zampano nog, die Rosa meegenomen heeft?</i>
Medium Zampano Zampano kijkt weg en neemt trek aan sigaret.	<i>Mijn arme dochter. Ik zal niet eens haar graf zien.</i>
Medium moeder (met kind op arm) droogt haar tranen met zakdoek.	<i>Ze is dood, de stakker. Ze was zo mooi en zo flink. Ze kon gewoon alles.</i>
Gelsomina medium, hoofd naar omlaag Gelsomina laat bundel riet op grond vallen.	<i>Zie je wel, Zampano, hoe zij op mijn andere dochter lijkt? Dit is Gelsomina.</i>
Medium Close-up Zampano	<i>Wat hebben we toch 'n pech!</i>
Moeder	<i>Ik zeg je eerlijk, Zampano, deze stakker is niet als Rosa.</i>
Zampano	<i>Ze doet wel wat je haar zegt.</i>
Gelsomina, keek naar Z, maar nu weer naar grond	<i>Maar ze is wat vreemd. Maar als ze elke dag te eten krijgt, draait ze wel bij.</i>
Moeder, zet kind op grond, buiten beeld	<i>Wil je niet met Zampano meegaan, in de plaats van Rosa?</i>
Gelsomina kijkt naar moeder ze kijkt nu naar Zampano	<i>Dan leer je een vak en verdien je wat.</i>
Moeder, smekend	
Gelsomina, met broer naast haar Gelsomina (vrouw komt in beeld en slaat haar arm om Gelsomina) ze tast in haar zak, haar stem wordt helemaal vrolijk, toont geld	<i>En dan hebben wij 'n mond minder om te vullen. Zampano is een beste man, hij zal goed voor je zijn. Je trekt de wereld rond, je zult zingen en dansen. Kijk 's wat ie me gegeven heeft: 10.000 lire! Kijk. Daarvan kunnen we 't dak</i>
Medium Zampano	<i>Repareren en hebben we weer wat te eten.</i>
Gelsomina met broer en moeder	<i>Waarom is jullie vader toch van ons heengegaan? Je bent al groot en je hebt nog nooit gewerkt. 't Is jouw schuld niet dat je anders bent dan andere meisjes.</i>
Close-up Zampano.	
Gelsomina met broer en moeder Gelsomina kijkt vrolijk naar Zampano	<i>Wil je je moeder niet helpen? Jij leert haar 'n vak, he, Zampano?</i>
Medium Zampano: Bedenkt zich, kijkt in andere richting, pakt geld uit zijn zak	<i>Zampano: Zeker, ik kan zelfs honden wat leren. Goed, Ga eens</i>
Totaal met Zampano op rug, de kinderen, Gelsomina en moeder	<i>een kilo salami halen en een pond kaas..</i>

Verbondenheid

Medium Zampano	<i>En een fles wijn</i>
Totaal. Kinderen lopen links het beeld uit. Iedereen kijkt naar Gelsomina, die zich omdraait en wegloopt	<i>Zo ben ik nu eenmaal, hier. Moeder: Dank je wel zeggen, kinderen! Waar ga je heen, Gelsomina?</i>
Medium Zampano	
Totaal, Gelsomina zakt op haar knieën	<i>Moeder: Waarom doe je nou zo?</i>
Medium Gelsomina van opzij, we zien hoe ze lacht.	
Overvloeier naar medium shot van Gelsomina die naar rechts loopt, gevolgd door haar moeder, Gelsomina loopt naar vrouw toe: Gelsomina maakt dansje. Gelsomina kijkt verdrietig naar moeder. Gelsomina loopt naar rechts, moeder komt weer achter haar aan, klagend: Shot eindigt in totaal van hele gezin, en Zampano met wagen op achtergrond. Gelsomina neemt afscheid van moeder en broers en zussen.	<i>Ga je weg, Gelsomina?</i> <i>Gelsomina: Ik ga werken, 'n vak leren en dan stuur ik geld naar huis. Ik word een artiest en dan dans ik en zing ik net als Rosa.</i> <i>Vrouw: En wanneer kom je terug?</i> <i>Gelsomina: Wanneer kom ik terug?</i> <i>Moeder: Ga niet weg! Mijn lieve kind, blijf bij mij!</i>
Kleiner totaal van alleen Zampano bij zijn wagen: Zampano loopt naar bestuurdersplek.	<i>Zampano: We komen heus gauw terug!</i>
Vorig totaal. Gelsomina loopt naar Zampano, gevolgd door gezin, die op enige afstand blijven stilstaan.	
Kleiner totaal van wagen Blij, zwaait, waardoor haar cape voor haar gezicht komt.	<i>Gelsomina: Instappen.</i>
Close-up moeder, met naast haar broer, zwaait met sjaal	<i>Moeder: Je spullen, Gelsomina! Je sjaal!</i>
Vorig shot, Gelsomina kijkt erg verdrietig, draait zich om en klimt in de wagen.	<i>Zampano: Spring er achter in!</i>
Close-up moeder, met zakdoek. Huilend	<i>Moeder: Mijn meisje. Mijn arme meisje!</i>
Vorig shot, Gelsomina klimt in wagen. Wagen rijdt weg, kinderen rennen er achteraan.	
Totaal (pov Gelsomina) van kinderen die achter haar rennen.	
Close-up Gelsomina (vanuit wagen), zwaait.	
Totaal dorpje, weg, dat steeds kleiner wordt (pov Gelsomina)	
Close-up Gelsomina, kijkt bedroefd en tevreden, laat dekzeil vallen, zodat ze uit beeld verdwijnt.	

Figuur 3.7. Shotlist begin LA STRADA

Wat zijn de feiten: Zampano is een rondtrekkende straatartiest die Rosa, de zus van Gelsomina, als assistente had. Rosa is dood gegaan. Nu is Zampano terug om Gelsomina als assistente mee te nemen. Hij geeft de moeder 10.000 lire en salami, kaas en wijn. Gelsomina gaat uiteindelijk met hem mee, als zijn assistente.

Als we als omstander daar aanwezig waren geweest en op gehoorafstand hadden gestaan, hadden we het zo kunnen zien. De toeschouwer is aanwezig bij deze situatie, al heeft hij/zij geen handlungsmogelijkheden. Het is voldoende

vergelijkbaar om ermee te beschrijven hoe de toeschouwer inferenties maakt over de personen.

De film begint met een gezamenlijk project tussen de aanwezigen: het vinden van een *common ground*. “Gelsomina, ken je Zampano nog, die Rosa meegenomen heeft?” Dan volgt er nieuwe informatie, dat Rosa dood is, en dat leidt ertoe dat nu iedereen dezelfde nieuwe *common ground* deelt. Het volgende deel van de dialoog gaat over het aanbod van Zampano dat Gelsomina Rosa gaat vervangen. Hier is goed te zien dat volgende handelingen laten zien hoe het gesprek verder gaat, zonder dat er zelfs maar gesproken wordt. Want alhoewel Gelsomina niets zegt, blijkt uit haar opmerkingen aan de (buur)vrouw “Ik ga werken, ’n vak leren en dan stuur ik geld naar huis. Ik word een artiest en dan dans ik en zing ik net als Rosa.” Dat ze het gesprek volledig begrepen en gevolgd heeft, en blijkbaar ook ‘ja’ heeft gezegd. Het project heeft dus een aantal fases doorlopen, en de laatste zichtbare fase impliceert dat alle tussenliggende fases doorlopen zijn.

Zo werken gedrag en dialoog samen als aspecten van een dialoog. Dat geldt ook voor shots die duidelijk maken over wie het gaat: als de moeder zegt “Gelsomina” dan toont het beeld de vrouw die blijkbaar Gelsomina is, en als ze vervolgt: “Gelsomina, ken je Zampano nog, die Rosa meegenomen heeft?” dan toont het beeld de man, en begrijpen we dat dat Zampano is.

Andere keren krijgen we Zampano of Gelsomina te zien om te kijken wat hun reactie is op datgene dat verteld wordt. Als ze dan vervolgt: “Mijn arme dochter. Ik zal niet eens haar graf zien.”, zien we Zampano weg kijken en een trek aan zijn sigaret nemen.

De situaties die we hieruit afleiden is die van: overlijdensbericht ontvangen, voor baan solliciteren/ aangenomen worden, op reis gaan, het ouderlijk huis verlaten (volwassen worden), artiest worden, een levensgezel vinden.

Zo eenvoudig en vanzelfsprekend als de scène aandoet, zo complex is het eigenlijk. Want elk van deze situaties heeft eigen sociale regels, omgangsvormen en handelingspatronen. En in deze specifieke situaties zijn die handelingspatronen niet hetzelfde, maar vaak juist tegengesteld. Het tonen van verdriet over het overlijden bijvoorbeeld is moeilijk in overeenstemming te brengen met de blijdschap over het zicht op een nieuwe, spannende toekomst.

Terwijl we bezig zijn deze situaties te construeren, construeren we ook de personen. Laten we eens zien welke informatie we hebben om Gelsomina mee in te vullen, en welke informatie we hebben om Zampano mee in te vullen.

Gelsomina: in natuur, met bundel riet op rug (haar gezicht blijft uit beeld). Ze luistert naar de kinderen, maar komt pas echt in beweging bij de opmerking dat Rosa dood is. Als we haar gezicht zien is ze verdrietig en verlegen. Ze praat niet. Haar moeder zegt dat Rosa “zo mooi en zo flink” was, en dat Gelsomina op haar

lijkt. Maar één zin later zegt ze: “Ik zeg je eerlijk, Zampano, deze stakker is niet als Rosa. Ze doet wel wat je haar zegt. Maar ze is wat vreemd. Maar als ze elke dag te eten krijgt, draait ze wel bij... Je bent al groot en je hebt nog nooit gewerkt. ’t Is jouw schuld niet dat je anders bent dan andere meisjes.”

Het enige dat Gelsomina zelf zegt is: “Ik ga werken, ’n vak leren en dan stuur ik geld naar huis. Ik word een artiest en dan dans ik en zing ik net als Rosa. ... Wanneer kom ik terug?” En als ze weggaat zegt ze: “Instappen.”

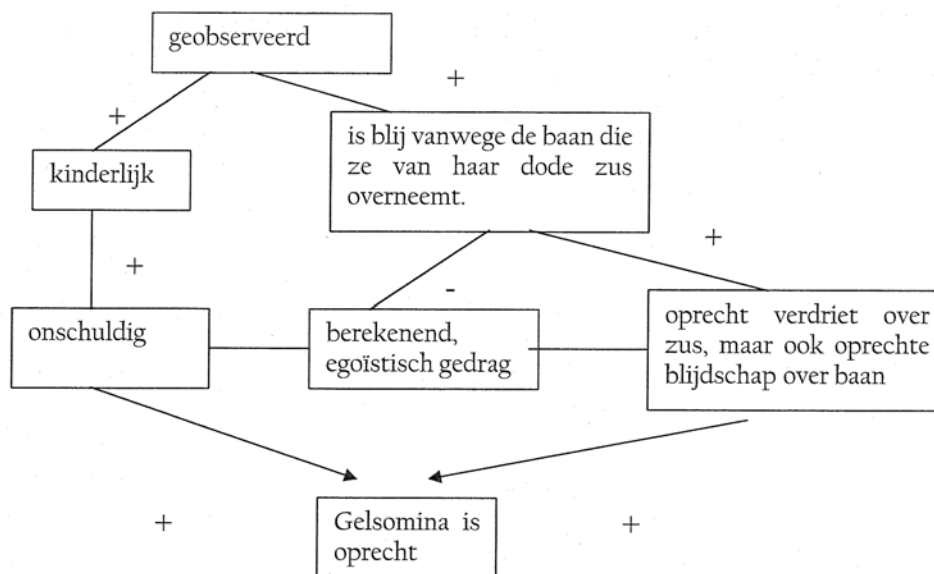
Volgens het model van Kelley zou deze situatie niets zeggen over Gelsomina, immers: het is *distinctive* (ze gaat gaat niet zomaar mee, maar pas bij het bericht dat haar zus dood is), er is consensus (iedereen zou dat het belangrijkste vinden, en meer willen weten), elke keer als het over haar zus gaat, is ze verdrietig. Dus het gedrag van Gelsomina is niet bijzonder, en het is alleen maar informatief over het bericht ‘Rosa is dood’.

Maar het model verklaart wel waarom we uiteindelijk Gelsomina gaan zien als een gevoelig, blij en wat naïeve vrouw. Immers, ze reageert op elke situatie primair, als ze iets verdrietigs hoort is ze verdrietig, als ze iets vrolijks hoort is ze blij. Dat is duidelijk gedrag (ze toont haar emoties zeer uitdrukkelijk, bijna karikaturaal), er is grote *consistency* (ze doet dat altijd), maar er is geen consensus (weliswaar zou iedereen per situatie die emoties tonen, maar niet als zich zo’n reeks situaties voordoet, dan zou de vorige emotie niet zomaar vergeten zijn). Er ontstaat dus een unieke combinatie tussen de persoon en het gedrag (primair reageren op elke emotionele *stimulus*). Nu we deze conclusie getrokken hebben, en een hypothese over Gelsomina hebben ingeruild voor een definitieve identiteit van Gelsomina, valt op dat we de feiten naar onze hand hebben gezet. Immers: de moeder zegt dat Gelsomina precies is zoals haar zus Rosa, *zo mooi en zo flink* en dat ze *niet is als Rosa. Ze doet wel wat je haar zegt, maar ze is wat vreemd. Maar als ze elke dag te eten krijgt, draait ze wel bij.* Beide beweringen kunnen niet tegelijk waar zijn (al sluiten ze elkaar niet echt uit). Het eerste is complimenteus “zo knap, zo lief, zo slim” terwijl de tweede beschrijving simpelweg constaterend is, en voorafgegaan door het ‘niet als Rosa’. Dat ‘niet’ maakt het al negatief, en de opmerking “Deze stakker” maakt het denigrerend. Terwijl de echte inhoud niet erg negatief is “kind” is op zich niet negatief, en gehoorzaam “ze doet wel wat je haar zegt” is niet negatief. Wel negatief is: “Maar ze is wat vreemd”.

Doordat we zelf al een beeld aan het vormen waren van Gelsomina als eigenaardig, hebben we een sterke voorkeur om de moeder te geloven als ze zegt dat Gelsomina niet als Rosa is en een beetje vreemd. We zien dit als bevestiging van ons eerste oordeel, en negeren de opmerking dat Gelsomina *wel* als Rosa is.

Het stereotype ‘naïeve, kinderlijke vrouw’ wordt tegelijk verwerkt met de observatie dat ze blij is vanwege het overnemen van de baan van haar dode zus.

De observatie van die blijdschap kan op zichzelf op twee manieren worden uitgelegd: ze is berekenend of ze is oprecht verdrietig en oprecht blij. Door de observatie dat ze naïef, kinderlijk is, domineert de conclusie dat ze oprecht verdrietig en blij is.



Figuur 3.8. Toepassing van het *parallel-constraint-satisfaction* model van Kunda en Thagard (Kunda 1999; Kunda and Thagard 1996) op Gelsomina.

Dit beeld dat we van Gelsomina hebben sluit een aantal andere conclusies uit. Als we de situaties goed bekijken hadden we ook kunnen constateren dat ze gevoelloos is, egocentrisch, alleen uit op eigen gewin: immers, nauwelijks heeft ze gehoord dat haar zus dood is, en ze mag haar baan overnemen en is daar zo blij mee dat ze niet langer rouwt om haar dode zus. Het zijn dus twee processen die parallel verwerkt worden, en elkaar beperken.

In LA STRADA vormen we niet alleen impressies van Gelsomina, maar ook van Zampano. In het begin weten we nog niet zoveel van hem. Er wordt over hem verteld (hij heeft een auto, is rondtrekkend artiest) we zien hem geld geven (om te vieren), hij geeft geld aan Gelsomina's moeder (als loon voor Gelsomina. Aan zijn gezicht valt niet veel af te lezen, en is dus multi-interpretabel. Dat geldt ook voor zijn handelingen: is het geld om op te scheppen (stoer te doen), om zijn geweten te sussen (Gelsomina's zus is gestorven bij hem in dienst), is hij een slavendrijver (Gelsomina wordt verkocht als een object), is hij eerlijk (de moeder krijgt Gelsomina's loon)?

De toeschouwer zal het oordeel over Zampano uitstellen. In de scènes hierna zien we hem optreden. Hij treedt op, en vertelt hoe gevaarlijk de act is (die in wezen totaal ongevaarlijk is). Ook hier kan de toeschouwer verschillende interpretaties maken: hij schept op (hij heeft geen zuiver beeld van zijn eigen vermogens, geen zelfinzicht) of hij schept op als onderdeel van de show (hij kan

goed toneelspelen). Daarna zien we Gelsomina doen alsof ze eet, terwijl ze in werkelijkheid het eten weggooit. We zien dan Zampano ook eten, maar na afloop zeggen dat Gelsomina niet kan koken.

Ze oefenen muziek, hij laat trompet horen, zij doet het verkeerd na: hij tikt op trompet: “*Doe alleen wat ik je zeg*”. Hij doet haar een trommel om, en trommelt voor: Zampano is hier. Zij doet hem na, maar niet goed. Dan doet hij het nog een keer voor, zij doet het weer op haar eigen manier. We zien Zampano kijken, weglopen naar de struiken, een tak afbreken, van bladeren ontdoen en weer gaan zitten. “*Nog eens*”. Zij doet dat, en hij slaat haar met de tak. Zij krimpt ineen van de pijn, loopt weg. Zampano: “*Kom hier*”. Ze komt terug, hij vraagt haar het nog eens te doen, ze doet het weer, en opnieuw slaat hij haar.

Als toeschouwer voelen we deze klappen bijna zelf (*emotional contagion*, simulatie) en hebben daardoor medelijden met Gelsomina (we zien haar nu als *in-group*) terwijl we Zampano vanaf dan als *out-group* zien. Daardoor gaan we slechter van hem denken, en zien we in al zijn handelen als ‘slecht’. Dat wordt ook keer op keer bevestigd: zoals wanneer hij met Gelsomina uit eten gaat (waar ze blij mee is), maar even later met een andere vrouw verdwijnt en Gelsomina laat zitten. Zo ontstaat een herhalend patroon, waarin Gelsomina elke keer weer blij is met Zampano, en hij haar teleurstelt/kwetst.

Op een gegeven moment ontmoeten ze De Gek. Deze spreekt Zampano aan als Weg-eer (in Nederlandse vertaling). Hij maakt voortdurend Zampano belachelijk, treitert hem, verpest diens act. Dan studeert hij met Gelsomina een komische act in. Ze doet alles verkeerd, en hij reageert er net zo verwijtend op als Zampano eerder deed (alleen slaat hij niet). Gelsomina doet het uiteindelijk goed, en hij prijst haar. Daardoor bloeit ze op. Even later eist Zampano Gelsomina op. De Gek gooit een emmer water over hem heen, waarop Zampano hem achtervolgt met een mes. Dat wordt ontdekt door de politie, en Zampano wordt gearresteerd. Gelsomina is dan vrij om met het circus mee te trekken, maar blijft achter, om op Zampano te wachten.

In ons streven vóór Gelsomina te zijn, en omdat we zien dat haar samenwerking met Zampano haar geen goed doet, zijn we blij met iedereen die Zampano aanvalt. En dus zien we De Gek, die deze functie voor ons vervult, als onderdeel van de *in-group*, en zeer positief. En dat terwijl alles dat hij doet tegen onze principes is (hij scheldt Zampano uit, ruïneert zijn act, maakt hem tegenover iedereen belachelijk). Bij het repeteren valt ons op dat De Gek eigenlijk net als Zampano is (hij minacht Gelsomina bij tijden ook), maar wanneer hij haar prijst, en zij trots straalt, kan hij geen kwaad meer doen. En dus hopen we dat Zampano hem niet te pakken krijgt, dat Zampano gevangen zal worden.

We geven onze impressie van De Gek ook alle tijd, wat we nog niet begrijpen komt nog, we nemen zijn woorden niet letterlijk. In het nachtelijk gesprek dat hij met Gelsomina heeft zegt hij bijvoorbeeld dat ze lelijk is, maar dan

begrijpen we dat hij dat zegt om duidelijk te maken dat Zampano wellicht van haar houdt (geobserveerd ‘schelden’, geassocieerd: ‘nobel’).

Wanneer we daarna Gelsomina met Zampano samen zien, en zij Zampano’s gedrag als ‘slecht gecommuniceerde liefde’ begrijpt, dan doen wij dat als toeschouwer ook, via haar en De Gek.

De tot nu toe gebruikelijke manier om personages te beschrijven zou stellen dat Zampano gewoon een personage met een bundel karaktertrekken is (lomp, goedbedoelend, onhandig, overdreven stoer) van wie we benieuwd zijn wat er gebeurt in samenzijn met Gelsomina. Hij is een *round character* met redelijk wat karaktertrekken en hij verandert (hij komt tot zelfinzicht), en hij durft zijn emoties te tonen.

En ook sluit het aan bij wat Bordwell beweert: dat toeschouwers door middel van de *plot de story* reconstrueren. Zelfs klopt het dat *surprise* en *suspense* meewerken: er is voortdurend afwachting ‘wat zal hij nu doen?’

Een dergelijke beschrijving mist volledig de dimensie waar het om gaat: parallel aan deze bewegingen van de film maakt de toeschouwer een geheel ander traject door: het personage Zampano verandert niet zozeer zelf, maar de *person impression* door de toeschouwer verandert.

De lakmoesproef is het moment waarop Zampano Gelsomina met een tak slaat, en we Gelsomina zich huilend zien terugtrekken. Laat de toeschouwer bij zichzelf te rade gaan wat daar gedacht werd. Denkt de toeschouwer “Niet doen Zampano!” dan was er dus betrokkenheid bij Gelsomina, en denkt de toeschouwer “Goed zo, dat helpt Gelsomina sneller leren/luisteren”, dan was er dus betrokkenheid bij Zampano.

Zo’n lakmoesproefmoment heeft nog een tweede belangrijke consequentie: op dat moment is de personageconstructie afgerond. Als we zo duidelijk partij kiezen, dan vinden we dat we genoeg weten over dit personage in deze situatie. Als we de scène in LA STRADA hadden bekeken terwijl we ons oordeel over de personages hadden uitgesteld, dan hadden we gedacht: het is akelig dat Gelsomina pijn heeft, maar Zampano heeft ongetwijfeld zijn redenen om dat te doen, en wellicht is hij welwillend, en kent hij geen andere didactische middelen dan slaan (wat overigens, achteraf bezien, inderdaad de meest objectieve interpretatie van deze scène is).

D. Conclusie

De beginfase eindigt op het moment dat de toeschouwer besluit tot een bepaalde betrokkenheid bij een personage. Dat moment is gewoonlijk later dan in een klassieke film. De toeschouwer neemt meer tijd om tot een personageconclusie/oordeel te komen. Maar ook al neemt hij/zij meer tijd, toch is die tijd niet lang

genoeg en kiest hij/zij voortijdig voor betrokkenheid bij een bepaald personage. En vaak kiest hij dan ook tegen betrokkenheid bij een ander personage.

Dit hoofdstuk stelde zowel de theorievorming over betrokkenheid bij personages ter discussie, als de definitie van de auteursfilm.

Immers, in de psycho-analytische traditie projecteert de toeschouwer zichzelf op het personage, en identificeert zich daarmee. In de cognitieve traditie is de toeschouwer afstandelijk betrokken. De toeschouwer is zich bewust van het verschil tussen hem/haarzelf en het personage, maar kan zich toch tot bepaalde personages meer betrokken voelen dan bij andere.

In dit hoofdstuk werd duidelijk hoe de toeschouwer parallel personages beoordeelt (inschat) zoals gewone mensen, en *bottom-up* informatie verzamelt, maar tegelijkertijd via simulatie en *emotional contagion* bepaald gedrag kopieert en zelf ervaart. Die parallelle beleving/ inschatting beïnvloedt elkaar, en maakt het precieze onderscheid tussen personage/ toeschouwer wat diffuus.

In alles wat de toeschouwer denkt en voelt met en voor het personage is de toeschouwer zelf verantwoordelijk. Of het nu een moreel oordeel is, een inschatting van een situatie, een herkenning van een bepaalde trek, het infereren van bepaalde motieven; alles wordt gecreëerd door de aard en het karakter van de individuele toeschouwer.

Ook al geldt dit voor alle films, voor ons corpus films is die verantwoordelijkheid van de toeschouwer veel groter dan in klassieke films. In de auteursfilm is de vertelling objectiever en terughoudender in het suggereren van oordelen over situaties en personages, en ligt de verantwoordelijkheid nog meer bij de toeschouwer.

Deze toeschouwer komt voorbarig tot een personage-oordeel, dat later in de plot onjuist zal blijken.

Daarmee is de volgende fase van de auteursfilm een logisch gevolg van de alliantie-fase: de toeschouwer begint zich te oriënteren op wat komen gaat, en zich onrustig te voelen (door het vermoeden van de naderende ontmaskering van het personage-oordeel als onjuist).

Maar dat is voor hoofdstuk 4. Voor nu is het genoeg om te constateren dat er een directe link is tussen de toeschouwers en hoe we de personages inschatten: zoals de waard is, vertrouwt hij zijn gasten.