

# **de antagonist als protagonist**

een receptieonderzoek naar de opbouw van sympathie voor een antiheld

Doctoraalscriptie van D.L.H. Tonk (0011266)

Begeleider: Dr. F. Hakemulder

Tweede lezer: Dr. N. Verhoeff

Opleiding Theater-, Film- en Televisiewetenschap, Universiteit Utrecht, juni 2007

# Abstract

*Sleutelwoorden:* sympathie, antiheld, highschool shooting, ethiek, identificatie, publieksonderzoek.

De antiheld is een paradoxaal personage. Hoewel hij de hoofdrol in een film of boek heeft, vervult hij geen voorbeeldfunctie zoals een traditionele held dat doet. De antiheld is immers een personage waar de toeschouwer zich niet mee wenst te identificeren. Daarmee is niet gezegd dat de antiheld per definitie een onsympathiek personage is. Filmwetenschapper Murray Smith ontwikkelde de *structuur van sympathie*, een alternatief model voor identificatie waarmee de totstandkoming van sympathie voor een personage op verschillende niveaus geanalyseerd kan worden. In een experiment is onderzocht of antiheld Calvin Gabriel, de dader van een fictieve *highschool shooting* in de film *ZERO DAY*, in staat is de sympathie te winnen van tachtig studenten Media- en Cultuurwetenschappen in de leeftijd van 18 tot 28 jaar. Uit de resultaten blijkt dat het personage inderdaad op de sympathie van de toeschouwer kan rekenen. De vraag rijst of deze sympathie voor moordenaar Calvin van goede of van slechte invloed is op het morele bewustzijn van de toeschouwer.

# Inhoudsopgave

Abstract	1
Inhoudsopgave	2
Voorwoord	4
Deel I: Theoretisch Kader	5
1. Vereenzelviging met een slecht karakter	
1.1 Schuilt er een gevaar in de identificatie met een antiheld?	9
1.2 Is de antiheld een waardevol personage?	10
1.3 Welke resultaten leverde eerder onderzoek op?	12
2. Waarom de term identificatie heeft afgedaan	
2.1 Hoe is het begrip identificatie onbruikbaar geworden?	14
2.2 Is een toeschouwer onderworpen aan zijn emoties?	15
2.2.1 Brechts wantrouwen van theatrale emoties	16
2.2.2 De relatie tussen emotie en cognitie	17
2.3 Stuurt perspectief de vorming van emoties?	19
3. Een nieuw analysesysteem voor emotionele reacties	
3.1 Op welke manier onderzoekt Smith betrokkenheid bij personages?	21
3.2 Schiet de weergave van Smiths systeem te kort?	22
3.3 Waarin verschillen empathie en sympathie van elkaar?	24
3.4 Uit welke lagen is sympathie opgebouwd?	25
3.4.1 Herkenning van personages	27
3.4.2 Narratieve informatie via personages	29
3.4.3 Emotionele kleuring door personages	31

Deel II: Experiment	37
1. Methode	
1.1 Proefpersonen	39
1.2 Materiaal	40
1.2.1 Verantwoording van de keuze voor de film	40
1.2.2 Het kiezen tussen personages Calvin en André	42
1.2.3 Het selecteren van scènes voor het fragment	43
1.2.4 Het waarborgen van structuur en thematiek	45
1.3 Instrument	47
1.4 Procedure	49
2. Resultaten	
2.1 Voorbereiding van de analyses	51
2.2 Toetsing van de hypothesen	52
3. Conclusie en Discussie	
3.1 Conclusie	54
3.2 Bespreking van de resultaten	55
3.3 Kritische evaluatie van het experiment	56
3.4 Vervolgonderzoek	58
3.5 Een onmogelijk <i>happy end</i>	59
Bibliografie	61
Filmografie	64
Bijlagen	
Bijlage 1: Fragment	65
Bijlage 2: Questionnaire	66
Bijlage 3: Instructies	69
Bijlage 4: SPSS data en output	71

# Voorwoord

Tijdens het schrijven van deze doctoraalscriptie waren mijn bureau en mijn boekenkast verzamelplaatsen voor talloze boeken, DVD's, artikelen en knipsels over publieksonderzoek, antihelden, emotiepsychologie en *highschool shootings*. Ontelbare A4-tjes met aantekeningen zwierven rond in een georganiseerde chaos waar alleen ik wijs uit kon worden. Er was één A4-tje in het bijzonder dat steeds opnieuw opdook en mijn aandacht eiste. Het was een kladje met wat eerste hersenspinsels over mijn scriptie, gedateerd 8 december 2004.

Eigenlijk waren de eerste ideeën voor mijn scriptie al enkele maanden eerder begonnen, om precies te zijn op 28 januari 2004. Die dag zag ik op het Internationale Film Festival van Rotterdam de films *ELEPHANT* en *ZERO DAY*, beide met een *highschool shooting* als onderwerp. De twee films en de wijze waarop het publiek op deze films reageerde intrigeerden me. Ik was op dat moment bezig met een publieksonderzoek naar de ontvangst van de laatste *LORD OF THE RINGS* film en werd daarin begeleid door onder anderen Frank Hakemulder. Ik besloot om ook voor mijn scriptie een publieksonderzoek uit te voeren, omdat de receptie van film voor mij één van de meest interessante gebieden van filmwetenschap is. Ik vroeg Frank mij te begeleiden. De films over *highschool shootings* zouden mijn onderwerp worden, al wist ik nog niet precies wat ik er mee wilde doen. Twee jaar lang hebben de ideeën in mijn hoofd geborrelt en uiteindelijk wist ik in september 2006, dankzij een cursus van het IVLOS, welke invalshoek ik zou kiezen voor mijn onderzoek, namelijk identificatie met een slecht personage.

Op deze plaats wil ik mijn dank uitspreken aan mijn begeleider Frank Hakemulder, die mij tijdens het schrijfproces en al ver daarvoor met veel enthousiasme heeft bijgestaan. Het was een verademing om in onze besprekingen mijn ideeën, plannen en vragen te spuien. De kritiek waarvan Frank mijn stukken voorzag was steeds helder, concreet en terecht. Het gaf mij duidelijke handvatten om mijn onderzoek te structureren en te rapporteren. Ook dank ik Nanna Verhoeff, die als tweede lezer van zowel mijn concept als van de uiteindelijke scriptie heeft gefungeerd. Mijn publieksonderzoek had niet kunnen plaatsvinden zonder de tachtig proefpersonen die zo gewillig waren om belangeloos aan mijn experiment mee te werken. Ik dank ze voor hun tijd en moeite en hun interesse in mijn onderzoek na hun deelname. Ook wil ik op persoonlijk vlak mijn ouders Wim en Marga, mijn goede vriendin Rina en mijn broer Lazlo bedanken voor hun motiverende woorden, hun commentaar en hun hulp in het vinden van de juiste woorden. Een betere taal- en spellingscontrole bestaat er niet.

Wanneer ik nu mijn scriptie vergelijk met het kladje uit december 2004 dan zie ik verbazend veel overeenkomsten. Ik ben in het onderzoek mijn oorspronkelijke fascinatie voor het onderwerp trouw gebleven en dit heeft er mede voor gezorgd dat ik er met veel plezier en enthousiasme aan heb gewerkt. Ik hoop dat deze scriptie met evenveel plezier en interesse gelezen wordt.

Dylan Tonk

# Deel I: Theoretisch Kader

“They’re young... they’re in love... and they kill people.”

Tagline BONNIE AND CLYDE (1967)

De levens van moordenaars, terroristen, maffiabazen, hoeren en psychopaten leveren de filmindustrie al tientallen jaren boeiende verhalen op. Bonnie Parker en Clyde Barrow zijn slechts twee voorbeelden van de vele antihelden die de filmgeschiedenis rijk is. Traditioneel werd dit soort personages de rol van antagonist toebedeeld. Als de gedoodverfde vijand van de protagonist was de antagonist een duidelijk onsympathiek personage. Hij stond in schril contrast met zijn rivaal, de onkreukbare held, die door het publiek omarmd kon worden als een wandelende morele standaard.<sup>1</sup> John Wayne, Joan Crawford en James Stewart speelden rollen waarmee de kijker zich zorgeloos kon identificeren. De toeschouwer waande zich even een held en wist zeker dat aan het eind van de film het goede zou overwinnen en hij met een fijn gevoel naar huis kon gaan.<sup>2</sup> Toch bleek het publiek ook aangetrokken te worden door personages die geen moraalriders waren. James Cagney werd beroemd vanwege zijn rol als gangster in *THE PUBLIC ENEMY* (regie: William A. Wellman, 1931). Mae West redde met de grote bezoekersaantallen die zij genereerde Paramount Pictures van een faillissement, omdat ze shockeerde met elke rol die ze speelde. De goede zeden en de duidelijke moraal begonnen steeds vaker het onderspit te delven in Hollywoodfilms.

Deze ontwikkeling baarde de Kerk en de conservatieve politiek in de Verenigde Staten grote zorgen.<sup>3</sup> Wat moesten zij denken van een film met bijvoorbeeld een moordenaar als protagonist? Het publiek zou zich wellicht kunnen identificeren met het hoofdpersonage of begrip kunnen krijgen voor zijn daden. Onder dreiging van een wettelijke censuur werd er in 1930 een preventieve censuurcode ingesteld door de Motion Picture Producers and Distributors Association, de MPPDA. Deze productie code werd ook wel de ‘Hays Code’ genoemd, naar de eerste voorzitter van de MPPDA, William Hays, die het beleid had ingesteld. De code bepaalde wat er wel en wat er niet was toegestaan in de films die in Hollywood geproduceerd werden. Hij bevatte onder andere voorschriften op het gebied van religie, seksualiteit en het gebruik van de Amerikaanse vlag. De eerste regel van de productie code schreef voor dat de sympathie van het publiek nooit uit mocht gaan naar de kant van “evil, wrongdoing or sin” (Bynum, 2006). Deze regel moest ervoor zorgen dat de morele waarden van het publiek niet verlaagd werden door het kijken naar een film. De code lichtte dit toe door aan te geven dat het goede altijd moest zegevieren en dat gedurende de film “the audience feels sure that evil is wrong and good is right” (Hayes, 2000).

In 1967, het jaar dat *BONNIE AND CLYDE* in de Amerikaanse bioscopen in première ging, werd de code afgeschaft en vervangen door het ‘MPAA film rating system’, een filmkeuringsysteem

---

<sup>1</sup> Omschrijving afkomstig uit Jurriën Rood (1995). *De verloren wedstrijd*.

<sup>2</sup> Bij het verwijzen naar een toeschouwer wordt in deze tekst altijd de mannelijke vorm gebruikt. Vanzelfsprekend kan de toeschouwer ook een vrouw zijn.

<sup>3</sup> Voor een uitgebreide inleiding op het censuurbeleid van Hollywood, zie Richard Maltby (1996). “Censorship and Self-Regulation”. In Geoffrey Nowell-Smith (red). *The Oxford History of World Cinema*.

vergelijkbaar met de Nederlandse Kijkwijzer. De censuurcode van Hays was onhoudbaar geworden na protesten van minderheidsgroepen die een revisie eisten van de racistische en conservatieve code. Bovendien gaven onafhankelijke producenten filmmakers de kans om buiten de MPPDA om hun films te realiseren. Enkele jaren later zou *THE GODFATHER* (regie: Francis Ford Coppola, 1972), met in de hoofdrol de uiterst criminele maffiafamilie Corleone, de geschiedenis ingaan als één van de beste films ooit gemaakt.

Filmcritici en het publiek omarmden zowel *BONNIE AND CLYDE* als *THE GODFATHER*.<sup>4</sup> Maar waarom maakten deze twee films zoveel los bij hun publiek? Was het wellicht het excessieve geweld in de films, waren het de tragische verhalen of waren het de dubieuze hoofdpersonages die een alternatief boden voor de traditionele held en heldin? In dit onderzoek zullen antihelden zoals Bonnie, Clyde en de familie Corleone centraal staan. Hoe gaat de toeschouwer om met een protagonist die tegengestelde normen en waarden belichaamt? Als een verhaal wordt verteld vanuit het perspectief van een antagonist, zal de toeschouwer zich dan met hem kunnen identificeren? Zou film en kunst in bredere zin, zijn toeschouwers kunnen corrumperen? Deze vraag houdt al sinds Plato kunsttheoretici en filosofen bezig.

Zo nu en dan laait de discussie over deze vraag weer fel op, zoals ook in 1999 na een schietincident in het kleine stadje Littleton in de Verenigde Staten. Op Columbine High School vonden dertien mensen de dood en raakte een nog groter aantal gewond toen twee scholieren het vuur openden op hun leraren en klasgenoten. De nasleep van het drama stond in het teken van de schuldvraag.<sup>5</sup> Shockrocker Marilyn Manson en de Duitse metalformatie Rammstein, waar de twee tieners veel naar luisterden, kregen de schuld toegewezen. Hun harde muziek en onheilspellende teksten zouden de pubers hebben aangezet tot hun daden. Ook auteur Stephen King moest zich verdedigen, omdat de door hem geschreven roman "Rage", over een scholier die zijn klas gijzelt en zijn leraar vermoordt, in één van de kluisjes van de moordenaars zou zijn gevonden. Maar vooral de filmindustrie kreeg er van langs omdat de twee jonge moordenaars Eric Harris en Dylan Klebold fan waren van de controversiële film *NATURAL BORN KILLERS* (regie: Oliver Stone, 1994, een eigentijdse variatie op *BONNIE AND CLYDE*). Harris en Klebold zouden de afkorting van de film, 'NBK', in hun dagboeken en homevideo's gebruikt hebben als codenaam voor hun plannen.

Had filmmaker Oliver Stone, de regisseur van *NATURAL BORN KILLERS*, hierdoor bloed aan zijn handen? Hij wilde met zijn film juist een satire maken op het absurde enthousiasme waarmee de media zich op (massa)moordenaars hadden gestort na de enorme televisieaandacht die gegenereerd was door de achtervolging van de voortvluchtige O.J. Simpson in 1994.<sup>6</sup> Juist door moordenaars Mickey en Mallory in de hoofdrol te plaatsen hoopte hij het publiek aan het denken te zetten over de manier waarop Amerikanen heden ten dage zijn gefocust op geweld. Het moest zeker geen film zijn die de kijker zou aanzetten tot het plegen van geweld. *NATURAL BORN KILLERS* borduurt hiermee voort op een traditie die in gang werd gezet door Stanley Kubrick, die in zijn *A CLOCKWORK ORANGE* in 1971 al de invloed van gewelddadige beelden op de toeschouwer onderzocht.

---

<sup>4</sup> Beide films hebben vele Academy Award nominaties en andere prestigieuze filmprijzen ontvangen.

<sup>5</sup> Antonio Mendoza (2002). *Teenage Rampage: The Worldwide Youth Crime Phenomenon*. Hoofdstuk "High School Armageddon".

<sup>6</sup> Roger Ebert, *Natural Born Killers*, 26 augustus 1994. Eberts recensie van Stones *NATURAL BORN KILLERS* op <http://www.rogerebert.com>, bezocht op 10 maart 2007.

Kubrick poogde aan te tonen dat het zien van excessief geweld in films een louterende werking zou hebben en dat goedheid van binnen uit moet komen.<sup>7</sup>

Kubrick en Stone dragen in feite hetzelfde standpunt uit: films kunnen van de toeschouwer geen slecht mens maken. Deze bewering is moeilijk te onderzoeken. Hoe is een slecht mens te definiëren? Hoe is meetbaar te maken dat een film van invloed kan zijn op de aard van een mens? En mocht film hier inderdaad toe in staat zijn, welke positieve en negatieve effecten zou dat dan met zich mee kunnen brengen? Hoewel er in de literatuurwetenschap al theoretisch en filosofisch onderzoek is verricht naar de samenhang tussen toeschouwers, personages en moraliteit (McGinn 1995, Hakemulder 1998, Brombert 1999), heeft de filmwetenschap zich vooralsnog nauwelijks op dit fenomeen gericht. Filmwetenschapper Murray Smith (1994) heeft een systeem ontwikkeld waarmee de band tussen personage en toeschouwer nauwkeurig onderzocht kan worden.<sup>8</sup> Dit systeem wordt in dit onderzoek gebruikt om de relatie tussen toeschouwer en antiheld in film te onderzoeken. Om te bepalen wat de gevolgen van deze band kunnen zijn moet er eerst vastgesteld worden of deze veronderstelde band ook in praktijk bestaat. In een experiment zal worden onderzocht of de toeschouwer door het kijken naar een film met een antiheld betrokken bij hem zal raken. Dit onderzoek is slechts een kleine stap in het verkennen van de aangestipte problemen rond de antiheld. Wanneer uit dit onderzoek mag blijken dat de toeschouwer inderdaad sympathische gevoelens voor de antiheld koestert, dan wordt wellicht de weg vrijgemaakt voor onderzoek naar de vermeende gevolgen ervan. De centrale vraag die in het experiment onderzocht zal worden luidt:

### **Is een antiheld in staat de sympathie van de toeschouwer te winnen?**

In het experiment wordt gebruik gemaakt van een film die geïnspireerd is op de gebeurtenissen op Columbine High. In *ZERO DAY* (regie: Ben Coccio, 2003) zijn André Kriegman en Calvin Gabriel de analogieën van Eric Harris en Dylan Klebold. Er wordt onderzocht hoe de toeschouwer zich opstelt tegenover het personage Calvin Gabriel. Gaat de kijker mee in zijn leefwereld en wekt deze antiheld sympathie op? Of wordt er juist antipathie voor hem gevoeld?

Cognitivistische kunsttheoretici Colin McGinn, Noël Carroll en James Harold hebben zich beziggehouden met de band tussen een slecht personage en de toeschouwer. Door middel van hun bevindingen wordt in het eerste hoofdstuk de positie van de antiheld in relatie tot identificatie geschetst. Dat identificatie een verkeerde term is om hiervoor te gebruiken wordt beargumenteerd in het tweede hoofdstuk, waar het concept identificatie geproblematiseerd wordt in navolging van Smith (1994). Hij stelt dat de term als wetenschappelijk begrip onbruikbaar is geworden en heeft een systeem ontwikkeld om de emotionele band tussen personage en toeschouwer op een andere manier te onderzoeken. Dit alternatief, wat Smith het 'systeem van betrokkenheid bij personages' heeft genoemd, wordt behandeld in het derde hoofdstuk en zal het theoretisch kader van het receptieonderzoek vormen. In dit laatste hoofdstuk worden tevens een aantal hypotheses

---

<sup>7</sup> Een loutering die te vergelijken is met het concept van catharsis in Aristoteles' *Poëtica*. Zie voor een Nederlandse vertaling door N. van der Ben en J.M. Bremer (1986). *Aristoteles Poëtica*.

<sup>8</sup> Smith introduceerde zijn model in 1994 in zijn artikel *Altered States: Character and Emotional Response in the Cinema*, en werkte dit in 1995 uit in zijn boek *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*.



geformuleerd die getoetst worden aan de hand van publieksreacties op een fragment uit ZERO DAY. Smith heeft zijn systeem nooit empirisch getest, waardoor de bruikbaarheid van het model nog niet bewezen is. Het experiment zal tevens uitwijzen of Smiths model van nut is bij het analyseren van de relatie tussen de toeschouwer en de antiheld.

# 1. Vereenzelviging met een slecht karakter

## 1.1 Schuilt er een gevaar in de identificatie met een antiheld?

Een protagonist kan omschreven worden als "the hero or heroine, the leading character in the story" (Marling, 2001). Het is het personage waar een film om draait, de centrale figuur die een ontwikkeling doormaakt.<sup>9</sup> Een antagonist is daarentegen synoniem voor de tegenstander, het boosaardige personage dat de protagonist tegenwerkt met kwade bedoelingen. Hun kenmerken zijn duidelijk te benoemen. Een protagonist is doorgaans slim, sterk, knap en grappig. Een antagonist is gemeen, lelijk, duister, vaak misvormd en door en door slecht. Naast deze tweedeling is er een derde, hybride vorm van hoofdpersonages te onderscheiden. Deze derde categorie wordt de antiheld genoemd.<sup>10</sup> Een antiheld is niet eenduidig goed of slecht maar een samensmelting, wat het personage ambigu maakt. De antiheld is in wezen een antagonist op de plaats van de protagonist, een slecht personage als centrale figuur in een film. Zoals uit de inleiding al is gebleken zijn de voorbeelden legio. Door de plaats van de protagonist in te nemen wordt de antagonist geprofileerd als meer dan slechts een stereotype *bad guy*. Als protagonist worden zijn motivaties, gevoelens en acties centraal gesteld in het verhaal en kenbaar gemaakt aan de toeschouwer. De kijker krijgt hierdoor een completer beeld van het personage dan wanneer het personage de rol van antagonist vervult. Het slechte personage is als protagonist de held van het verhaal, maar heeft geen voorbeeldfunctie zoals een traditionele held dat heeft. Dit contrast schept een vreemde relatie tussen toeschouwer en antiheld. Hoewel de toeschouwer de neiging heeft om zich te identificeren met de protagonist van de film zoals hij gewend is, zou hij in het geval van een antiheld in gewetensnood kunnen raken. De antiheld draagt immorele waarden uit, waar de toeschouwer zich ethisch niet mee kan verenigen. De antiheld nodigt hem uit om dit immorele perspectief te verkennen.

Een fictiefilm is volgens Smith in staat de kijker los te weken van zijn alledaagse moraal en hem voor de duur van de film moraliteit vanuit een ander perspectief te laten bekijken. Door een moreel verwerpelijk personage in de rol van protagonist te plaatsen wordt de toeschouwer gedwongen het perspectief van de antiheld in te nemen. Verschillende onderzoeken hebben uitgewezen dat de focus van de toeschouwer altijd gericht is op de protagonist.<sup>11</sup> Onderzoek toont aan dat de toeschouwer zich tevens conformeert aan het emotionele perspectief van de protagonist en de fictieve wereld beleeft aan de hand van de ervaringen van de protagonist (DeVega et al, 1996, Harris en Martin, 1999, in Harold, 2005). Dit houdt in dat zelfs als een protagonist slecht is, de toeschouwer zich op hem zal focussen en mee zal gaan in zijn emotionele beleving van het verhaal. Wayne Booth en Seymour Chatman beargumenteren dat het volgen van een personage een basale sympathie voor hem creëert.<sup>12</sup> Hoe meer de toeschouwer weet van het personage, hoe

---

<sup>9</sup> Vanzelfsprekend is dit niet alleen het geval bij film, maar ook bij literatuur, theater, videogames etcetera.

<sup>10</sup> Murray Smith definieert antihelden als: "protagonists around which the alignment structure of the film is built, but who remain unsympathetic" in *Engaging Characters*, p. 188.

<sup>11</sup> James Harold geeft als voorbeeld de onderzoeken van Bower en Morrow, 1990, Rinck en Bower, 1995, Glenberg et al., 1997 en Harris, 2000, in *Infected by Evil*, p. 181.

<sup>12</sup> Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 187.

groter de kans dat hij zich identificeert met dat personage. Dit zou betekenen dat door het kijken naar een film met een antiheld de toeschouwer zich met hem zal identificeren. De toeschouwer zou zich dus kunnen conformeren aan het moreel verwerpelijke perspectief van het slechte personage en zodoende sympathische gevoelens voor hem kunnen hebben en begrip voor hem kunnen opbrengen. Regisseur Alfred Hitchcock werd er vaak van beschuldigd met vuur te spelen omdat hij 'sympathie voor de duivel' opbouwde in zijn films. Hij wist zijn personages zo in te zetten dat er een tegennatuurlijke sympathische band met immorele personages ontstond.<sup>13</sup> Wat voor effect dit gevormde bondgenootschap heeft is onduidelijk. Voordat dit onderzocht kan worden moet eerst worden aangetoond dat deze vermeende sympathische band met immorele personages daadwerkelijk bestaat. Dit onderzoek zal hiertoe een aanzet geven.

Het blijft vooralsnog speculatie of de vereenzelviging met een antiheld stimulerende of schadelijke gevolgen heeft. Wel is met zekerheid te zeggen dat de omstrede invloed van de antiheld een belangrijke plaats inneemt in onderzoek naar ethiek in relatie tot fictie.

## 1.2 Is de antiheld een waardevol personage?

De held van een verhaal heeft traditioneel een voorbeeldfunctie. Bij een antiheld ligt dit zoals aangegeven gecompliceerder. Het voorvoegsel anti geeft aan dat hij juist het tegenovergestelde van een held is. De antiheld is een protagonist, maar wel één met tegengestelde normen en waarden. Hij is een moreel verwerpelijke protagonist die laat zien hoe de kijker zich juist niet hoort te gedragen. Door de fouten die de antiheld maakt en de consequenties die hij daarvan ondervindt is de kijker van de film in staat om van zijn tekortkomingen te leren en ervoor te waken niet in dezelfde valkuilen te trappen. Sceptici geloven niet in deze positieve morele werking van films met antihelden. De discussie over de uitwerking van de antiheld op zijn publiek wordt gevoerd door twee kampen die tegenstrijdige ideeën uitdragen.

In navolging van Plato en de Hays Code waarschuwen sceptici als filosoof James Harold dat toeschouwers vatbaar kunnen zijn voor de ongepaste normen en waarden die antihelden uitdragen.<sup>14</sup> Gevreesd wordt dat de onschuldige toeschouwer verstrikt raakt in de wereld van de slechte protagonist en de acties op het scherm zal nabootsen. Identificatie met een verderfelijk personage zou volgens bijvoorbeeld Robert Gordon en Gregory Currie de toeschouwer infecteren met immorele denkbeelden.<sup>15</sup> Zonder dat de toeschouwer het merkt is hij onderworpen aan de subtiele corrumperende invloed die de film op hem uitoefent. De tegenstanders van dit idee pleiten juist ten gunste van films met antihelden omdat zij vinden dat toeschouwers tot een completer moreel besef kunnen komen door een les te trekken uit de levens van moreel verwerpelijke personages. Noël Carroll en Colin McGinn verdedigen films met antihelden vanwege de educatieve en reflectieve waarde. Kunst heeft volgens filmfilosoof Carroll een belangrijke taak in de algemene morele opvoeding.<sup>16</sup> McGinn, hoogleraar filosofie, gebruikte literatuur met antihelden in zijn

---

<sup>13</sup> Zie voor meer informatie over Hitchcocks films bijvoorbeeld Robin Wood (1989). *Hitchcock's Films Revisited*. New York: Columbia University Press.

<sup>14</sup> James Harold, *Infected by Evil*, p. 173.

<sup>15</sup> James Harold, *Infected by Evil*, p. 180.

<sup>16</sup> Carroll vindt hiermee aansluiting bij de stroming gematigd moralisme, welke hij verdedigt in zijn artikel *Moderate Moralism*, in: *British Journal of Aesthetics*, vol. 36, nr. 3, 1996.

filosofieklassen om zijn studenten aan het denken te zetten over ethiek. Deze aanpak had verrassend positieve gevolgen.<sup>17</sup> Door te zien hoe slechte personages morele keuzes maken en de gevolgen daarvan moeten ervaren, kan de toeschouwer afwegingen maken tussen goed en kwaad. Op die manier kan kunst een rol vervullen in de vorming van oordelen over ethische vraagstukken.

McGinn voert de opvoedkundige waarde van morele teksten terug op de Bijbel.<sup>18</sup> Volgens hem bestaan er twee stijlen waarin een morele tekst kan worden vormgegeven. De eerste stijl is een puntsgewijze lijst van morele richtlijnen in de vorm van de tien geboden: een set simpele en eenduidige regels die opgevolgd dienen te worden. Het is als het ware een morele handleiding die de lezer voorschrijft hoe hij moet handelen om een goed persoon te zijn. McGinn noemt dit de 'commandment-stijl' van morele teksten.<sup>19</sup> De andere stijl voor morele teksten is in de Bijbel geïntroduceerd door Jezus van Nazareth en wordt door McGinn de 'parabel-stijl' genoemd. In een parabel of 'gelijkenis' worden een narratief en zijn personages ingezet om normen en waarden te verduidelijken in een context. De toeschouwer moet uit de parabel zelf een ethische les trekken. Hiervoor wordt een actieve houding van de lezer gevraagd. De les is niet zo duidelijk geformuleerd als in de commandment-stijl. De lezer moet zelf de betekenis vinden in een evaluatie van de acties van de personages. De parabel-stijl is volgens McGinn de laatste eeuwen onterecht ondergewaardeerd en verwaarloosd. Hij is een groot voorstander van deze stijl: "one purpose of fiction is to present and reveal character in such a way as to invite moral appraisal: we are brought to enter into someone's character as it is expressed in feeling and action, and we react to this with various evaluative attitudes – affective as well as cognitive" (McGinn, 1995, p. 2). Verhalen bieden de lezer door middel van personages een interessante route langs ethische vraagstukken en kunnen volgens McGinn zodoende gebruikt worden als bron voor ethische reflectie. Het menselijk ethisch gevoel werkt volgens hem het beste wanneer het moet omgaan met specifieke personen in een specifieke context. Het moreel gevoel werkt niet met abstracte generaliseringen. Of iets goed of slecht is om te doen hangt altijd van vele factoren af. Het gebod 'gij zult niet stelen' stelt een duidelijke norm. De legende van Robin Hood probeert daarentegen duidelijk te maken dat stelen onder bepaalde voorwaarden zo slecht niet is.

Is hij die steelt van de rijken nu een goed of een slecht personage? Als een typische antiheld heeft hij goede en slechte kanten. Zijn eigenschappen dagen de toeschouwer uit om moreel te reflecteren en te leren dat bepaalde zaken vaak minder zwart-wit zijn dan zij in eerste instantie lijken. Voor McGinn is het bestuderen van ethiek door middel van verhalen van grote waarde: "in fiction we find ethical themes treated with a depth and resonance that is unmatched in human culture" (McGinn, 1995, p. vi). Het moedigt een dialectiek aan tussen de eigen ervaringen van de toeschouwer en de ervaringen van de personages uit het verhaal. Volgens McGinn worden een tekst en zijn moraal door de toeschouwer betreden via personages. Door een antiheld in de hoofdrol te plaatsen wordt de toeschouwer gedwongen een alternatief perspectief aan te nemen en hierdoor ethische thema's te verkennen vanuit een afwijkend gezichtspunt. Op deze manier krijgt hij een breder inzicht in de thematiek en dit zou het morele bewustzijn van de toeschouwer kunnen

---

<sup>17</sup> Het bestuderen van Nabokovs *Lolita* stimuleerde veel studenten tot het inleveren van kwalitatief goed werk.

<sup>18</sup> Colin McGinn, *Ethics, Evil, and Fiction*, p. 171.

<sup>19</sup> Deze benaming is gebaseerd op de Engelse vertaling van de tien geboden, *the Ten Commandments*.

bevorderen. McGinn heeft een voorkeur voor de parabel-stijl van morele teksten en ziet verhalen en films met antihelden als een ongevaarlijke uitdaging voor het moreel besef van de toeschouwer.

De twee visies die er bestaan op het effect van identificatie met een antiheld op het moreel bewustzijn van de toeschouwer staan lijnrecht tegenover elkaar. Sceptici geloven in de corrumperende effecten van het meeleven met een antiheld, terwijl de optimisten de verkenning van de gedachtes en gevoelens van een antiheld zien als een waardevolle aanvulling op de morele opvoeding van de toeschouwer. Het blijft voorsnog speculatie welke van de twee visies de juiste is.

### **1.3 Welke resultaten leverde eerder onderzoek op?**

Harold heeft terecht opgemerkt dat het uitvoeren van empirisch onderzoek de enige manier zou zijn om te ontdekken wat voor invloed teksten op hun lezers hebben.<sup>20</sup> Huidige beweringen zijn voornamelijk gestoeld op filosofische aannames, *Gedankenexperimenten* en filmanalyse. Zillmann en Cantor (1977) onderzochten als één van de weinigen emotionele reacties op een antiheld in een film. In hun experiment hebben zij een groot aantal basisschoolleerlingen naar verschillende versies van een filmpje met een jongetje in de hoofdrol laten kijken. In de eerste versie van de film was sprake van een antiheld. Het jongetje was kwaadaardig. Hij duwde zijn vriendjes omver, sloeg zijn hond en was gemeen tegen zijn broertje. In de tweede versie van de film was het jongetje neutraal. Hij liep gewoon over straat met zijn vriendjes, liet de hond met rust en probeerde zijn broertje tevergeefs te helpen zijn kapotte speelgoed te repareren. In de laatste versie van de film was het jongetje goedaardig. Hij deed vriendelijk tegen zijn vriendjes, aaide de hond en repareerde het speelgoed van zijn broertje onmiddellijk. Zillmann en Cantors onderzoek leek aan te tonen dat de respondenten het neutrale en goedaardige jongetje aardig vonden en dat zij een afkeer hadden van het kwaadaardige jongetje in de hoofdrol. Het onderzoek deed vermoeden dat het voelen van sympathie voor de antiheld voor de kinderen niet mogelijk was.<sup>21</sup>

In het onderzoek werden twee verschillende eindes aan de drie versies toegekend. In het ene einde kreeg het jongetje een nieuwe fiets van zijn ouders en reed hij vrolijk de straat uit. In het andere einde kreeg hij een ongeluk met zijn fiets en zag de toeschouwer het jongetje huilen. Na het bekijken van de film werd er aan de respondenten gevraagd hoe zij zich voelden op het moment dat het jongetje de fiets kreeg of daar van af viel. De reacties op de verschillende eindes waren voor het neutrale en het goedaardige jongetje gelijk. Het fietsongeluk vonden de respondenten niet prettig en het cadeau van de ouders werd juist als een plezierig einde van de film ervaren. Bij het zien van de film met de kwaadaardige jongen was dit precies andersom. De respondenten vonden het oneerlijk dat hij een fiets cadeau kreeg na zijn slechte gedrag. De afloop met het ongeluk werd zelfs als zijn verdiende loon ervaren.

Was de reactie van de kinderen een louter rationele evaluatie van het bekeken fragment? Of hadden emoties hun beoordeling beïnvloed? Om na te gaan hoe emotie en cognitie zich verhielden tot de beoordeling van de personages, hebben Wilson et al. (1986) het onderzoek van

---

<sup>20</sup> James Harold, *Infected by Evil*, p. 184.

<sup>21</sup> Voor het hele verslag van het onderzoek zie Dolf Zillmann en Joanne Cantor (1977). Affective Responses to the Emotions of a Protagonist. *Journal of Experimental Social Psychology*, 13 (2), 155-165.

Zillmann en Cantor opnieuw uitgevoerd. In plaats van basisschoolleerlingen te gebruiken zijn hun respondenten zwakzinnige kinderen geweest, waarvan werd gedacht dat zij geen beoordelingsvermogen hebben en zodoende niet kunnen bepalen of de uitkomst van een verhaal gewenst of ongewenst is. Er is gebleken dat de kinderen wel in staat waren onderscheid te maken tussen goedaardige en kwaadaardige personages. De resultaten van het onderzoek verschillen op één belangrijk punt met dat van Zillmann en Cantor. Het einde waarin het boosaardige jongetje de fiets cadeau krijgt is door de zwakzinnige kinderen positief ontvangen. Zij lijken geen gevoel te hebben voor beloning of straf en kunnen zodoende niet beoordelen of de uitkomst van een verhaal wenselijk is.

Om de afloop van een verhaal op een moreel juiste manier te beoordelen is slechts een emotionele reactie niet voldoende. Ook rationaliteit is van belang om tot een correcte evaluatie van een personage of een situatie te komen. Er vindt een samenspel plaats tussen emotie en cognitie bij de morele beoordeling van een personage. Omdat het onderzoek bij kinderen is uitgevoerd is het nog niet bewezen dat deze processen ook bij volwassenen zo werken. Het morele gevoel van kinderen kan nog erg zwart-wit zijn. En wat zou er gebeuren als er een scène voor het filmpje geplaatst zou worden waaruit blijkt dat het boosaardige jongetje de hele ochtend op school getreiterd was door een aantal bullebakken? Dit zou op zijn minst zijn boosaardigheid afzwakken en wellicht de emoties met betrekking tot het einde van de film beïnvloeden.

Wanneer de drijfveren en motieven van een personage in een film naar voren komen kan de toeschouwer begrip krijgen voor het handelen van een personage. De kans bestaat dat de kijker door dit begrip zelfs een sympathische band met hem ontwikkelt. Hoewel de antiheld moreel verwerpelijk is krijgt de toeschouwer door middel van het narratief inzicht in zijn denken, doen en laten maar daarnaast ook in zijn gevoelens, dromen en doelen. Dit brengt met zich mee dat de toeschouwer het personage niet alleen ethisch, maar ook emotioneel zal evalueren. Hoe voelt de toeschouwer zich tegenover dit, op sommige momenten verwerpelijke personage? Normaal gesproken heeft de toeschouwer geen remmingen om zich te identificeren met de protagonist, maar de resultaten van het onderzoek van Zillmann en Cantor schijnen aan te tonen dat de aard van de protagonist van doorslaggevend belang is bij het al dan niet vormen van sympathische gevoelens voor hem. Het vervolgonderzoek van Wilson et al. doet vermoeden dat er meer onderzoek nodig is naar de emoties die door een antiheld worden oproepen.

Een antiheld wordt gedefinieerd als een personage waar men zich niet graag mee identificeert.<sup>22</sup> Wellicht is identificatie dan ook niet de juiste term om de band tussen toeschouwer en antiheld mee te beschrijven. Filmwetenschapper Murray Smith heeft in 1994 al problemen met de bruikbaarheid van het begrip gesignaleerd. In het volgende hoofdstuk wordt zijn constatering beargumenteerd.

---

<sup>22</sup> Van Dale Taalweb: *onlinewoordenboek*, <http://www.vandale.nl>, bezocht op 23 maart 2007.

## 2. Waarom de term identificatie heeft afgedaan

### 2.1 Hoe is het begrip identificatie onbruikbaar geworden?

In dit hoofdstuk worden verschillende theorieën over identificatie geïntroduceerd om het debat over identificatie en de bruikbaarheid van dit begrip in kaart te brengen. Er wordt aangevangen met het ontstaan van het begrip identificatie in Freuds psychoanalyse en de manier waarop het daarna in de filmwetenschap geïncorporeerd is door onder anderen Christian Metz. Zijn theorie over primaire en secundaire identificatie functioneert als aanzet naar theorieën van Bertolt Brecht, Dolf Zillmann en Noël Carroll. De rode draad is de emotionele positionering van de toeschouwer ten opzichte van een antiheld en in bredere zin ten opzichte van personages in het algemeen. Uit de verscheidenheid aan definities zal blijken waarom Murray Smith zich genoodzaakt voelde met een alternatief te komen voor het begrip identificatie.

Grondlegger van de psychoanalyse Sigmund Freud heeft de term identificatie bedacht bij de ontwikkeling van zijn theorie over wat hij het 'Oedipus complex' heeft genoemd.<sup>23</sup> Voor Freud staat identificatie voor de vroegste band die een kind ontwikkelt met een andere persoon. Deze persoon is voor jonge kinderen doorgaans de vader. Een jongen identificeert zich met zijn vader en wil net zo zijn als hij. Freud gelooft dat identificatie ervoor dient om aantrekkelijke kenmerken, ideeën en houdingen over te nemen van een ander. Zijn theorie over de incorporatie van eigenschappen van de ander zegt dat identificatie de reden is van een uiteindelijke drang om de plaats van de ander in te nemen. De jongen zal op termijn de vader vermoorden en een relatie met zijn moeder aangaan.<sup>24</sup>

Freuds critici vonden het concept onbruikbaar op de manier zoals hij het hanteerde en ontwikkelden eigen theorieën.<sup>25</sup> In 1955 is er al op gewezen dat de term identificatie door de pluriformiteit van definities niet langer te hanteren is, maar deze waarschuwing heeft geen effect gehad.<sup>26</sup> De term is juist erg populair geworden bij de beschrijving van de band tussen toeschouwer en personage in literatuur, theater en film. Christian Metz is de eerste geweest die de psychoanalyse in relatie met film heeft gebracht.<sup>27</sup> Hij heeft een uitgebreide theorie ontwikkeld en heeft daarin onderscheid gemaakt tussen primaire en secundaire identificatie. Hij zoekt de aantrekkingskracht van film vooral in het visuele. Volgens hem identificeert de kijker zich primair met de camera, alsof die gelijk staat aan zijn eigen ogen. Metz ziet film als de hercreatie van de psychoanalytische spiegelfase, de fase waarin het *zelf* zichzelf en de ander leert onderscheiden.<sup>28</sup> Voor de toeschouwer is het kijken van een film een herbeleving van de spiegelfase die hij als kind

---

<sup>23</sup> Dolf Zillmann in *Mechanisms of Emotional Involvement with Drama*, p. 34, over het ontstaan van de term.

<sup>24</sup> Vandaar de naam 'Oedipus complex', naar de tragische held die onbewust zijn vader vermoordde en met zijn moeder trouwde.

<sup>25</sup> Zillmann verwijst hiervoor naar de theorieën van behavioristen Edward Tolman en Hobart Mowrer, in *Mechanisms of Emotional Involvement with Drama*, p. 34.

<sup>26</sup> N. Sanford (1955), *Dynamics of Identification*, *Psychological Review*, 62, pp. 106-118.

<sup>27</sup> Christian Metz, *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, 1982.

<sup>28</sup> Dit is een simplificatie van de spiegelfase. Voor een gedetailleerde beschrijving zie de uitwerking van *le stade du miroir* in Jacques Lacan (1966). *Écrits*.

doorlopen heeft. Identificatie met de personages in een film is volgens Metz inferieur aan primaire identificatie. Hij verwijst daar dan ook naar als secundaire identificatie. Volgens Freud ligt de cinematische aantrekkingskracht juist wel in identificatie met personages en met name in identificatie met de protagonist. De toeschouwer wil een held zijn en hij heeft daar de gelegenheid voor door middel van identificatie met de protagonist. Film kan gezien worden als een forum van personages waaruit de toeschouwer kan kiezen om zich er mee te identificeren. De filmkijker kan zelf kiezen of hij zich wil vereenzelvigen met Achilles (TROY, regie: Wolfgang Petersen, 2004), James Bond (DR. NO, regie: Terence Young, 1962) of Superman (SUPERMAN, regie: Richard Donner, 1978). Na deze vaak onbewuste keuze is identificatie vervolgens een proces dat moeiteloos op gang komt en waar geen speciale vaardigheden voor nodig zijn.<sup>29</sup>

Dolf Zillmann heeft hier een kritische aantekening bij gemaakt. Hij stelt het volgende scenario voor: een groep kinderen kijkt naar een poppenkast en ziet een tafereel met een politieagent. Deze diender staat bij de kinderen bekend als de goedheid zelve en zijn publiek identificeert zich graag met hem. In de scène die de kinderen zien heeft Meneer Agent net een cadeautje gehad van Jan Klaassen en de toeschouwers delen in zijn blijdschap. Vanuit de rechterbenedenhoek van de poppenkast komt plotseling een krokodil tevoorschijn. De agent staat met zijn rug naar hem toe en ziet het gevaarlijke reptiel niet aankomen. Langzaam maar zeker sluipt het ongedierte op de held af. De kinderen delen niet langer in zijn blijdschap, maar voelen angst en frustratie omdat zij de agent niet kunnen behoeden voor een zekere dood. Zillmann maakt hiermee duidelijk dat de toeschouwer niet per se dezelfde gevoelens ervaart als de held waarmee hij zich identificeert. Hoewel Zillmanns voorbeeld jonge kinderen betreft is eenzelfde scenario denkbaar voor een jongvolwassene die vreest voor het leven van zijn held James Bond wanneer deze in een benarde situatie verkeert.

Voor Smith is de term identificatie ontoereikend. Niet alleen zijn er in de loop der jaren uiteenlopende definities geformuleerd, ook laat Zillmanns voorbeeld zien dat identificatie niet betekent dat de toeschouwer dezelfde emoties ervaart als het personage. Voor dit onderzoek naar identificatie met een antiheld zal dus een andere manier gezocht moeten worden om de emotionele verbinding tussen toeschouwer en antiheld te beschrijven.

## 2.2 Is een toeschouwer onderworpen aan zijn emoties?

De gevoelens die in het voorbeeld van de poppenkast ervaren worden lijken in wezen meer op de gevoelens uit de sociale werkelijkheid van de toeschouwer. Emoties die hij ook kan voelen met betrekking tot zijn ouders of vrienden. De kinderen uit het poppenkastvoorbeeld schreeuwen dan ook luidkeels dat de politieagent achter zich moet kijken in verband met het naderende gevaar. Cinematische conventies hebben de toeschouwer afgeleerd om te proberen in te grijpen in het verhaal. Volgens Metz geeft de toeschouwer zich over aan de onderwerping van het cinematische beeld.<sup>30</sup> Een film wordt door Metz gezien als een dramatische illusie waarin de toeschouwer willens en wetens voor de gek wordt gehouden.<sup>31</sup> Hij vergelijkt de film met een droom, een

<sup>29</sup> Dolf Zillmann, *Mechanisms of Emotional Involvement with Drama*, p. 35.

<sup>30</sup> Jean-Louis Baudry, Laura Mulvey en andere filmwetenschappers delen zijn mening. Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 41.

<sup>31</sup> Murray Smith noemt dit de paradox van fictie, *Engaging Characters*, p. 42.



gerepresenteerde wereld die als realiteit wordt ervaren. Voor de duur van de film neemt de toeschouwer de representatie voor waar aan. De vergelijking met een droom is wat verregaand. De toeschouwer verplaatst zich in wat hij ziet en gelooft daar in, maar weet tegelijkertijd in zijn achterhoofd dat het een representatie is. Wanneer dit niet het geval zou zijn zou de toeschouwer op latere leeftijd nog steeds naar de held op het bioscoopscherm roepen om toch vooral op te passen voor de naderende krokodil. De toeschouwer reageert op een passende manier omdat hij weet dat wat hij ziet een film is. Dit verklaart ook waarom toeschouwers het alarmnummer niet hebben gebeld toen komiek Tommy Cooper tijdens zijn laatste show een hartaanval kreeg op het podium en stierf. De toeschouwer heeft geleerd om geen gehoor te geven aan een neiging om in te grijpen in wat hij ziet op het toneel of het witte doek.

De geschetste situatie wekt de indruk van een publiek dat als een kudde makke schapen helemaal opgaat in een getoonde realiteit. Smith bekritiseert Metz' theorie over de onderworpen toeschouwer op dit punt. Zijn theorie schiet volgens Smith tekort door het potentieel van film te onderschatten om toeschouwers te engageren en hen aan het denken te zetten. Smiths theorie sluit op dit punt aan bij die van theatermaker Bertolt Brecht die in het theater een lans heeft willen breken voor de actieve, geëngageerde toeschouwer.<sup>32</sup> In zijn stukken wil Brecht de toeschouwer direct betrekken bij wat er op het podium gebeurt. Hij heeft zijn publiek wakker willen schudden door middel van zijn Verfremdungseffekt. Door de encenering van het theaterstuk zichtbaar te maken doorbreekt hij de theatrale illusie. De acteurs wenden zich met regelmaat tot het publiek om hen rechtstreeks aan te spreken. Door middel van deze doorbreking van de vierde theatrale wand worden de aangeleerde, geautomatiseerde processen van de toeschouwer verstoord. Plotseling wordt de toeschouwer zich bewust gemaakt van zijn 'toeschouwer zijn' en gedwongen om op een meer betrokken manier naar het getoonde verhaal te kijken.<sup>33</sup>

Metz' theorie over de machteloze, onderworpen toeschouwer, ook de 'injectienaaldtheorie' genoemd, heeft aan populariteit moeten inboeten ten gunste van de *active audiences* theorie.<sup>34</sup> De toeschouwer maakt zelf uit in hoeverre hij de gepresenteerde ideologie van een film of theaterstuk overneemt of verwerpt. Hij wordt gezien als een kritisch en geëngageerd individu dat de ideologische boodschap van de tekst toetst aan zijn eigen ideologie.

### **2.2.1 Brechts wantrouwen van theatrale emoties**

De 'ideale' toeschouwer zoals die in de vorige paragraaf beschreven is wordt volgens Brecht door emoties gedwarsboemd. Volgens hem verhuult traditioneel, Aristotelisch theater de representatie. Het publiek gaat op in de getoonde realiteit en neemt de ideologie uit het stuk blindelings over en voor waar aan. Deze theatertraditie zorgt voor een illusie van realiteit waarin de toeschouwer zichzelf verliest in een fictionele wereld door een sterk medeleven met de protagonist. Dit staat volgens Brecht kritische reflectie op het getoonde in de weg. Verblind door de leefwereld van de

---

<sup>32</sup> Voor een verzameling van Brechts publicaties zie *Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic*, vertaald en gebundeld door John Willet, Londen: Methuen, 1964.

<sup>33</sup> Vervreemdingseffecten zijn ook in film terug te vinden, wanneer een personage zich bijvoorbeeld rechtstreeks tot de camera wendt en het publiek aanspreekt.

<sup>34</sup> Zie voor aanvullende informatie het hoofdstuk "Audiences, Meanings and Effects" in: Graeme Burton (2000), *Talking Television*, pp. 211-234.

protagonist ziet de toeschouwer de moraal van het theaterstuk als vanzelfsprekend en bepaald door het sociale milieu. Brecht wil met zijn stukken de toeschouwer juist aansporen om kritisch naar het vertelde verhaal te kijken. Om dit te bereiken zet hij het *Verfremdungseffekt* in. Hierdoor wordt de verteller van het verhaal zichtbaar en wordt de kijker bewust gestoord in zijn emotievorming ten aanzien van de personages. Dit zou de door Brecht gevreesde identificatie voorkomen. Emoties zitten de toeschouwer volgens hem alleen maar in de weg wanneer hij kritisch moet reflecteren op een personage of op een tekst.

Brechts kritische benadering van emoties vindt zijn oorsprong in de traditie van Plato en het stoïcisme. Plato heeft vier eeuwen voor de Christelijke jaartelling al geschreven dat dichtwerken en theaterstukken de toeschouwer kunnen beïnvloeden in zijn doen en laten.<sup>35</sup> Hij geeft daarin het voorbeeld van een man die van komische personages houdt en zich na het zien van een komedie zelf thuis als een nar gedraagt. Hoewel dit een onschuldig voorbeeld is onderstreept Plato het gevaar van het overnemen van karaktertrekken van personages waar de toeschouwer zich emotioneel mee verbindt. Zeker als dit gaat om moreel verwerpelijke personages. Wanneer de toeschouwer een emotionele band krijgt met een personage wordt hij volgens Brecht klemgezet in zijn perspectief en zal er geen ruimte zijn voor een kritische benadering. In plaats dat de toeschouwer een beter begrip van de wereld krijgt, wordt zijn aandacht verzwolgen door de personages waar hij emotioneel betrokken bij raakt. "Rather than transforming our understanding of the world, emotive ('Aristotelian') narratives divert our critical attention away from the world, by providing a safe, protected sphere in which we can experience sorrow, anger, outrage – and congratulate ourselves on our sensitivity – without having to act on these emotions" (Smith, 1995, p. 55). Wanneer een dief de hoofdrol in een theaterstuk heeft zou het publiek van traditioneel theater zich met hem kunnen identificeren en medelijden voor hem kunnen voelen wanneer hij gearresteerd wordt. In plaats van zich af te vragen hoe de maatschappij veranderd kan worden om diefstal te voorkomen verbruikt de toeschouwer zijn energie door mee te leven met het personage en zich in emoties te verliezen.

Volgens Brecht staat emotionele betrokkenheid de kritische reflectie op het getoonde in de weg. Indien emoties in een theaterstuk de overhand krijgen wordt het potentieel van theater om de toeschouwer sociaal te engageren niet benut. Brecht heeft in zijn theaterstukken identificatie met de personages proberen te voorkomen met als doel de kritische aandacht van de toeschouwer niet te laten verslappen.

### **2.2.2 De relatie tussen emotie en cognitie**

Zoals Brecht voor het theater heeft gedaan benadrukt Smith de mogelijkheid van film om bepaalde ideologische visies en waarden te communiceren.<sup>36</sup> Karakterstructuren zijn volgens hem essentieel voor het uitspreken hiervan. Smith verdedigt een meer gematigde visie op de problemen die door Plato en Brecht werden aangedragen. Volgens Smith zal de emotionele betrokkenheid van een toeschouwer bij een personage hem niet beletten dit personage te evalueren aan de hand van zijn eigen normen en waarden. Voor Smith staat vast dat cognitie en emotie niet tegenover elkaar

---

<sup>35</sup> James Harold, *Infected by Evil*, p. 173. Plato's *Politeia* is in een Nederlandse vertaling te lezen in Gerard Koolschijn (2005). *De ideale staat*. Amsterdam: Athenaeum-Polak en Van Genneep.

<sup>36</sup> Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 231.

staan zoals Brecht stelt, maar dat zij juist samenwerken.<sup>37</sup> Deze rationaliteit van emotie legt Smith uit aan de hand van de emotie woede. Wanneer de belangen van een individu worden geschaad, een cognitief proces, kan dat zich uiten in kwade gevoelens, een verhoogde bloeddruk en het samentrekken van de wenkbrauwen, een emotioneel en fysiologisch proces.<sup>38</sup> Een cognitieve belangenevaluatie zet een emotioneel reactieproces in werking. Smith concludeert dat emoties niet langer geassocieerd moeten worden met irrationaliteit. Emoties zijn geen impulsieve, onbewuste responsen maar vormen een cyclus samen met perceptie, cognitie en actie. Dit wordt het cognitivistisch perspectief op emoties genoemd.<sup>39</sup>

De emotionele betrokkenheid bij fictie wordt volgens Smith gemedieerd door de personages uit het verhaal. Dit 'betrokken raken' is volgens hem een activiteit waar de toeschouwer zijn verbeelding voor moet aanspreken.<sup>40</sup> Smith draagt voor deze hypothese twee redenen aan. Ten eerste is het betrokken raken een activiteit die verder gaat dan slechts het mentaal registreren van de gepresenteerde beelden. Fictie zet de toeschouwer aan tot redeneren, hypothesen maken over het verloop van het verhaal en andere complexe mentale processen waar de toeschouwer cognitieve vaardigheden voor nodig heeft. Om emotioneel betrokken te raken is er dus een cognitieve component nodig. Ten tweede verschaft de verworven betrokkenheid de toeschouwer een quasi-ervaring. De toeschouwer krijgt kennis van het ervaren van situaties, personen, normen en waarden die voor hem nog onbekend zijn.<sup>41</sup> Een deel van de aantrekkingskracht van fictionele representaties ligt volgens Smith in het feit dat de toeschouwer daarin geconfronteerd wordt met het onbekende. Zo krijgt de toeschouwer de kans te ervaren hoe het is om D-day mee te maken (SAVING PRIVATE RYAN, regie: Steven Spielberg, 1998), hoe het is om Mahatma Gandhi te zijn (GANDHI, regie: Richard Attenborough, 1982) of hoe het is om een seriemoordenaar te zijn (BONNIE AND CLYDE, regie: Arthur Penn, 1967). Hoe gaat de toeschouwer in dit laatste voorbeeld om met de wetenschap dat het personage waar hij naar kijkt immoreel is? Remt dit de betrokkenheid van de toeschouwer bij het personage af of verhindert de emotionele band tussen toeschouwer en personage een kritische morele beoordeling? Emotie en cognitie lijken sterk samen te hangen in de wijze waarop een toeschouwer reageert op een antiheld. Dit komt overeen met het concept van rationaliteit van emotie. Er lijkt een samenhang te zijn tussen affectieve en cognitieve processen. De vraag rijst of het perspectief van een antiheld de emotionele betrokkenheid met hem bevordert of juist verhindert.

---

<sup>37</sup> Een claim die gedeeld wordt door filosofen en die omarmd is door post-structuralisten. Onder cognitie wordt onder meer het gebruik van het geheugen, het maken van hypothesen en het kunnen redeneren verstaan.

<sup>38</sup> Ook in de ogen van psycholoog Nico Frijda zijn emotie en ratio nauw met elkaar verbonden, door wat hij regulatieprocessen noemt. Een persoon heeft volgens hem de macht bewust in te grijpen in de totstandkoming van zijn emoties. Zie zijn werk *De emoties* (1986) voor zijn complete theorie.

<sup>39</sup> Smith benadrukt dat het voor hem niet uitmaakt of de emoties voortkomen uit gebeurtenissen in een film of dat het echte gebeurtenissen in de realiteit betreft en haalt daarvoor Christopher Butler aan, die stelt dat het ervaren van een emotie zeker niet iets is dat intrinsiek verbonden is met het echte leven. Naast emoties die kunst kan oproepen kunnen bijvoorbeeld dromen en hallucinaties dat ook. Emotionele reacties op fictie ziet Smith als even echt en waardevol als reacties op echte gebeurtenissen.

<sup>40</sup> Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 74.

<sup>41</sup> Smith stelt dan ook voor dat identificatie net zo goed alterificatie kan heten, omdat de toeschouwer in een quasi-ervaring kennis maakt met 'het andere'. Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 93.

## 2.3 Stuurt perspectief de vorming van emoties?

In het volgende hoofdstuk worden emotionele reacties opgesplitst in empathische en sympathische reacties. Om het verschil tussen beide soorten reacties te verhelderen wordt in deze paragraaf onderzocht waar Smith zijn ideeën voor deze tweedeling heeft opgedaan. Smith maakt in navolging van Richard Wollheim een onderscheid tussen twee modi van verbeelding, namelijk centrale verbeelding (*central imagining*) en acentrale verbeelding (*acentral imagining*).<sup>42</sup> Het verschil tussen de twee is te vinden in de manier waarop een persoon zich iets voorstelt. Bij centrale verbeelding stelt iemand zich bijvoorbeeld voor een held te zijn. Hij ziet zichzelf al rennend door de straten op zoek naar schurken en uit te roeien onrecht, terwijl hij de adrenaline door zijn lichaam voelt stromen. Degene die verbeeldt vervult zelf een rol in het scenario. Het is alsof hij zelf centraal staat in het verbeelde. Bij acentrale verbeelding stelt iemand zich voor dat hij een held is, bijvoorbeeld Superman. Hierdoor gebruikt hij bij zijn verbeelding niet zijn eigen kenmerken en eigenschappen, maar de karaktertrekken en eigenschappen van het personage Superman. Bij acentrale verbeelding wordt het verbeelde ervaren door het perspectief van een ander, in plaats vanuit het oogpunt van de toeschouwer zelf. Hierdoor wordt de eigen identiteit van de toeschouwer weggecijferd. Bij het voorstellen dat iemand zélf een held is, is de ervaren sensatie volgens Wollheim sterker dan wanneer iemand zich voorstelt iemand anders te zijn.

Ook film gebruikt deze vormen van verbeelding bijvoorbeeld in de cameravoering. Een 'point of view shot' van een moordenaar die zijn slachtoffer achterna zit, overeenkomstig de centrale mode, zou meer emotionele lading hebben dan een neutraal shot van een moordenaar en zijn slachtoffer, overeenkomstig de acentrale mode.<sup>43</sup> In de centrale modus fungeert de camera als de eigen ogen van de toeschouwer. Bij de acentrale modus ziet de toeschouwer het personage waarmee hij zich dient te identificeren en dit zou minder sterk op de emotievorming inwerken. Wanneer de toeschouwer wordt gedwongen zich te identificeren met het visuele perspectief van de moordenaar, zoals bijvoorbeeld in een 'point of view shot', betekent dit wellicht dat de toeschouwer zich automatisch ook met de innerlijke zienswijze van het personage zal identificeren. Dit zou betekenen dat de kijker van HALLOWEEN zich door het zien van een 'point of view shot' van de moordenaar als vanzelf met hem zou identificeren.

Noël Carroll vindt de term identificatie in een dergelijk voorbeeld misleidend omdat het impliceert dat de toeschouwer het verhaal ervaart alsof hij de moordenaar uit het voorbeeld is. Volgens Carroll neemt een toeschouwer nooit het complete perspectief over van een protagonist. Bij het aangaan van een emotionele band tussen toeschouwer en protagonist hoeft de toeschouwer niet per definitie overeenkomstige emoties te voelen met die van de protagonist, zoals eerder al bleek uit het poppenkastvoorbeeld van Zillmann. Carroll appelleert aan het idee van acentrale verbeelding, de mode waarin de toeschouwer een situatie samen met een personage ervaart, maar niet zijn visuele perspectief overneemt. De kijker reageert emotioneel op de gedachte van zijn held in een bepaalde situatie, en niet op de gedachte die held in een bepaalde situatie te zijn. Dat wil niet zeggen dat de toeschouwer en het personage nooit overeenkomstige, of zoals Carroll het noemt, parallelle emoties zullen voelen. Wanneer het personage Jack Woltz schrikt van een

---

<sup>42</sup> Richard Wollheim (1974). *The Thread of Life*. Cambridge: Harvard University Press.

<sup>43</sup> Een bekend 'point of view shot' is die uit HALLOWEEN (regie: John Carpenter, 1978), waarin een ongeziene moordenaar zijn onwetende prooi bespiedt.

paardenhoofd in zijn bed in *THE GODFATHER*, schrikt het publiek met hem mee. De kans is groot dat de toeschouwer daarna lacht omdat hij zich heeft laten verrassen door het schrikmoment dat regisseur Francis Ford Coppola in zijn film heeft ingebouwd. Het kan ook zijn dat hij medelijden voelt met het geschrokken personage. Jack is op dat moment nog steeds in alle staten door de dood van zijn favoriete renpaard en de vondst van het ontzielde hoofd tussen zijn lakens. De toeschouwer en het personage ervaren dus geen parallele emoties en de scène wordt acentraal door de toeschouwer ervaren via het personage Jack.

Smith deelt de ideeën van Carroll maar nuanceert ze. Hoewel de toeschouwer het verbeelde acentraal via het personage ervaart zijn de onderliggende mechanismen (emotionele simulatie, *motor mimicry* en reflexieve reacties, zoals een schrikreactie<sup>44</sup>) wel degelijk voorbeelden van centrale verbeelding, zoals de schrikreactie op het paardenhoofd net duidelijk heeft gemaakt. De toeschouwer kan eenzelfde schrikreactie hebben als hij thuis in bed de lakens wegtrekt en iets ontdekt wat daar niet hoort te zijn. De scène begint volgens Smith dus centraal verbeeld, en daarna neemt het publiek pas het acentrale perspectief van Jack over. Om tot een alternatief voor identificatie te komen moet er volgens Smith ruimte zijn voor zowel centrale als acentrale verbeelding. Het begrip identificatie biedt volgens Smith die ruimte niet. Bovendien is het begrip door de vele definities die het door de jaren heen heeft gekregen te pluriform van betekenis geworden, waardoor lastig blijft uit te leggen wat identificatie nu precies is. Smith heeft daarom een systeem van betrokkenheid bij personages ontwikkeld, ter vervanging van de term identificatie.<sup>45</sup>

In het volgende hoofdstuk wordt Smiths theorie uiteen gezet en wordt duidelijk gemaakt hoe het systeem in elkaar zit. In het systeem worden de verschillende facetten van de band die een film schept tussen toeschouwer en personage inzichtelijk gemaakt. Er zal specifieke aandacht worden besteed aan de analyse van de band tussen de toeschouwer en een antiheld, waar het systeem zeer geschikt voor lijkt.

---

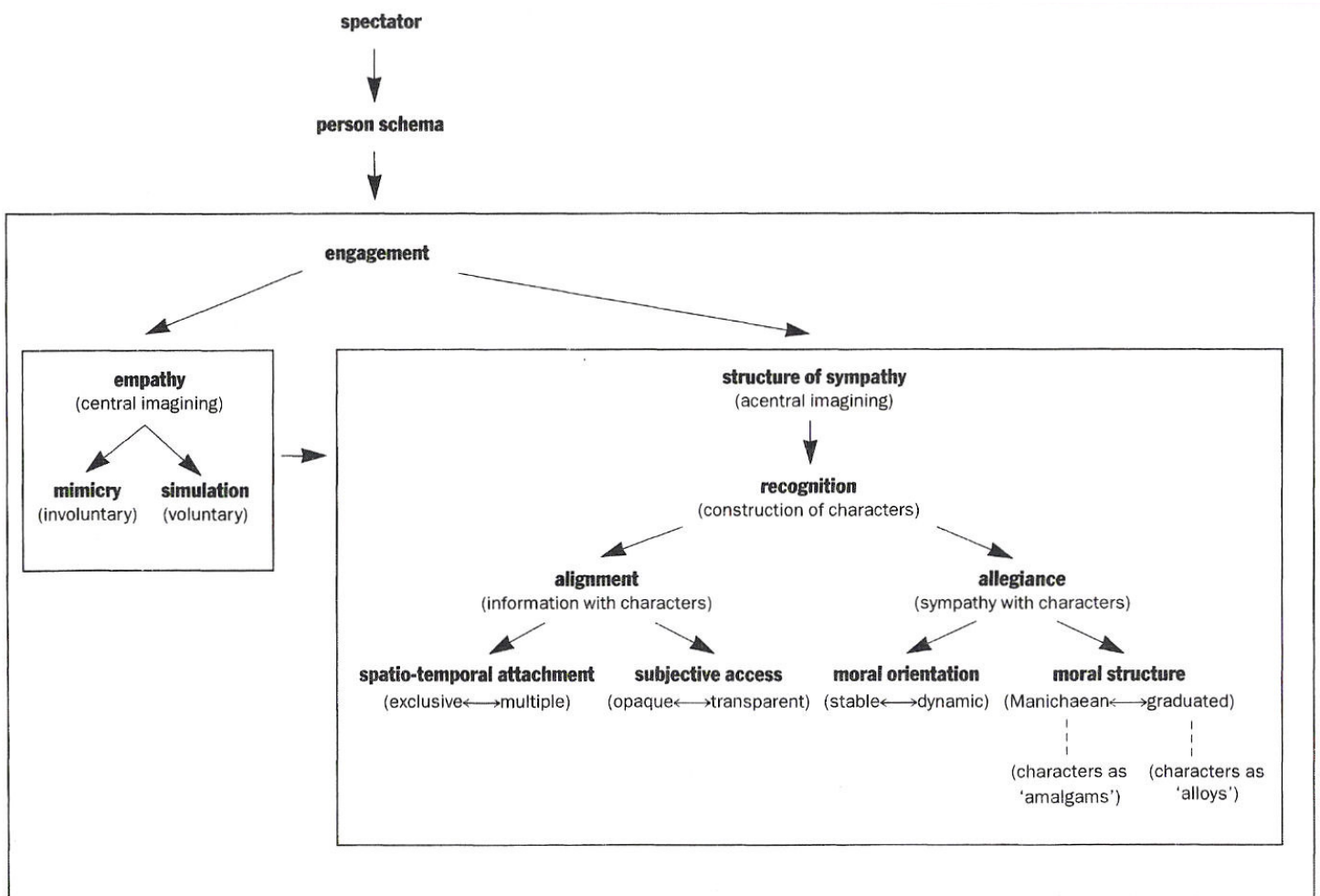
<sup>44</sup> *Motor mimicry* is het onbewust nabootsen van bijvoorbeeld de gezichtsuitdrukking of houding van het getoonde personage.

<sup>45</sup> Ook Dolf Zillmann ontwikkelde een alternatief voor identificatie, wat hij zijn 'drie factor theorie van empathie' noemt. Hierin worden empathische reacties gecategoriseerd tot cognitief-affectieve, aangeleerde en reflexieve responsen. Zie hiervoor Zillmanns artikel *Empathy: Affect from Bearing Witness to the Emotions of Others* uit 1991. Zillmanns theorie is voor dit onderzoek minder relevant, omdat hij sympathie buiten beschouwing laat.

### 3. Een nieuw analysesysteem voor emotionele reacties

#### 3.1 Op welke manier onderzoekt Smith betrokkenheid bij personages?

Smith heeft een systeem ontworpen dat de emotionele responsen op personages systematisch benadert. Hij heeft dit systeem ontworpen als alternatief voor de problematische term identificatie. In onderstaande figuur is een schematische weergave van dit systeem te zien. Het start bij de toeschouwer (*spectator*) die via het persoon schema (*person schema*) toegang verkrijgt tot betrokkenheid (*engagement*) met een personage. Het persoon schema heeft betrekking op de manier waarop de toeschouwer het personage ervaart. Een toeschouwer kan volgens Smith alleen betrokken raken bij een personage wanneer dit personage als mens wordt gezien. Om dit te bepalen maakt de toeschouwer onbewust gebruik van het persoon schema. Wanneer een toeschouwer via het persoon schema betrokken is geraakt bij een personage kunnen er twee soorten emotionele reacties ontstaan, namelijk inlevende (empathische) en instemmende (sympathische).



Figuur 1: Smiths systeem van betrokkenheid bij personages.

Voor dit onderzoek naar sympathie is vooral het gedeelte van het systeem bruikbaar dat Smith de 'structuur van sympathie' (*structure of sympathy*) noemt. Smith kwam tot de conclusie dat de opbouw van sympathie bestaat uit drie verschillende bestanddelen, welke hij de 'niveaus van betrokkenheid' (*levels of engagement*) heeft genoemd. Het eerste heeft hij het niveau van herkenning (*recognition*) genoemd. Daarna volgen de niveaus van opstelling (*alignment*) en trouw (*allegiance*). Samen vormen deze drie componenten de structuur van sympathie. De verschillende niveaus bieden uitkomst bij de analyse van de band die de toeschouwer vormt met een antiheld. Door het begrip sympathie te ontleden wordt het mogelijk om stap voor stap te bekijken op welke manier de opbouw van sympathie voor een personage tot stand komt.

In dit hoofdstuk worden de voornaamste kenmerken van Smiths systeem uitgelegd en geïllustreerd met enkele voorbeelden. De elementen die naast de structuur van sympathie te zien zijn in figuur 1 worden ook behandeld, al zal daar niet de nadruk op liggen. Er is begrip van deze termen nodig om de structuur van sympathie te plaatsen in het grotere systeem van betrokkenheid zoals gepresenteerd in het figuur.

### **3.2 Schiet de weergave van Smiths systeem te kort?**

De uitleg van Smiths theorie en de manier waarop hij zijn systeem schematisch weergeeft lijken niet overeen te komen. Figuur 1 begint als een *flow chart* waardoor het lijkt alsof de lezer door het volgen van de pijlen uiteindelijk bij de vorming van sympathie uit zal komen. Dit is niet het geval.

De start van figuur 1 is duidelijk. De toeschouwer betreedt via het persoon schema het systeem van betrokkenheid. Daar kunnen zich twee soorten reacties voordoen, empathische en sympathische. De onderverdeling van empathische reacties in nabootsing (*mimicry*) en simulatie (*simulation*) is helder.<sup>46</sup> Het probleem zit in de weergave van de structuur van sympathie. Binnen deze structuur wordt onduidelijk weergegeven hoe de verschillende elementen in relatie tot elkaar staan. Wat is begonnen als een *flow chart* lijkt hier een analysemodel te worden waarin de verschillende facetten van elk niveau naast elkaar worden gesteld. Hierdoor ontstaat een vreemde en onjuiste hiërarchie, wat de leesbaarheid van de figuur niet ten goede komt. De termen 'morele structuur' en 'morele oriëntatie' hebben niet direct betrekking op de vorming van sympathie voor een personage en zijn dus overbodig in de weergave. Termen die er juist wel toe doen, zoals 'individuatie' en 'reïdentificatie' missen echter.<sup>47</sup> Uit Smiths theorie blijkt dat de drie niveaus van betrokkenheid stadia zijn die één voor één doorlopen worden en onmisbaar zijn in de vorming van een sympathische reactie. Dit is niet op te maken uit de weergave van het systeem zoals het gepresenteerd is in figuur 1.

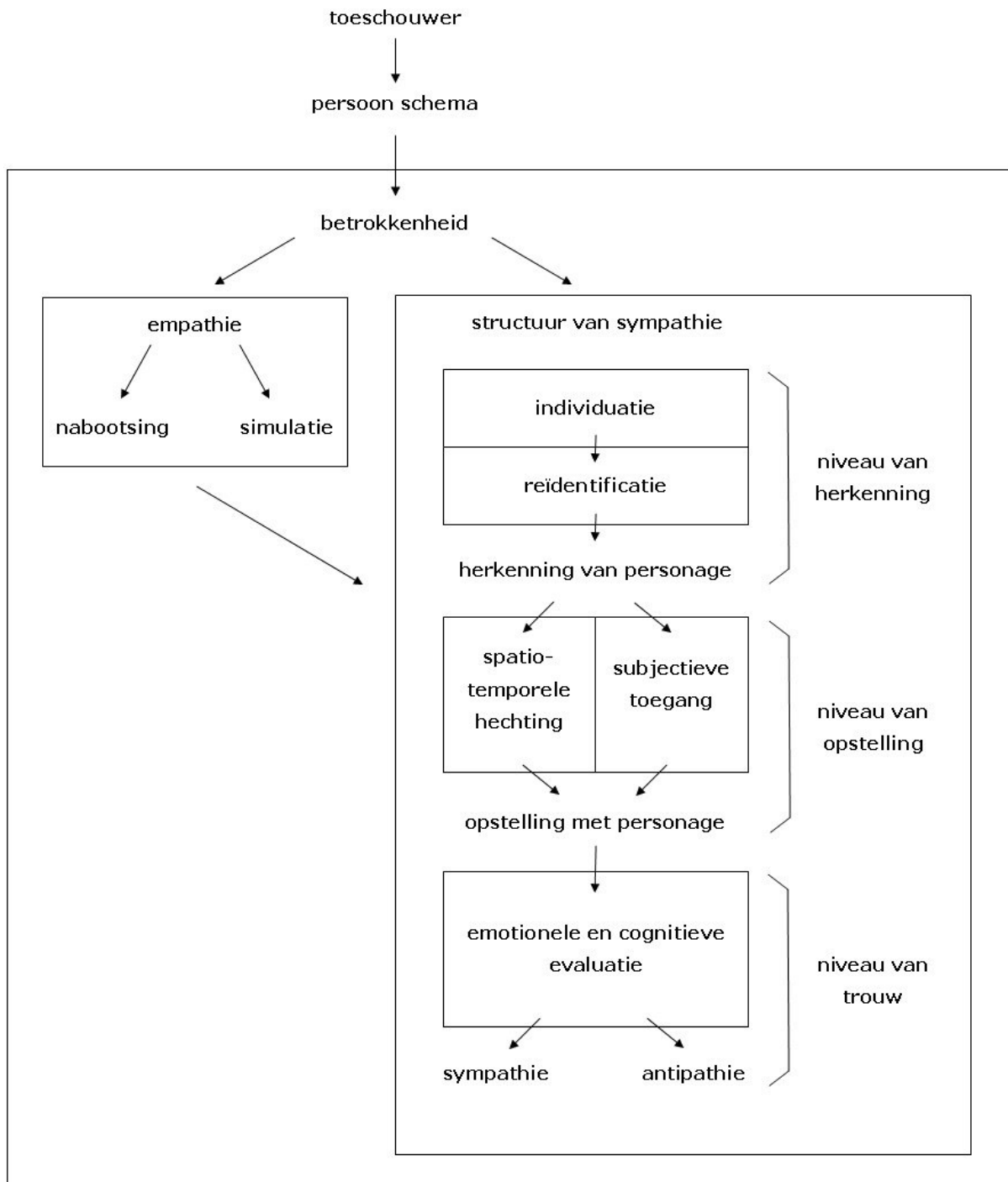
Een meer correcte weergave van het systeem zou een *flow chart* zijn die uiteindelijk uitkomt bij de vorming van sympathie dan wel antipathie. Door het doorlopen van de niveaus van herkenning, opstelling en trouw komt de toeschouwer uiteindelijk tot een evaluatie van het personage waarbij hij betrokken is geraakt. De processen die zich op de verschillende niveaus afspelen zullen in de komende paragrafen uitgelegd worden.

---

<sup>46</sup> In paragraaf 3.3 wordt deze onderverdeling in nabootsing en simulatie toegelicht.

<sup>47</sup> Deze twee termen worden in paragraaf 3.4.1 uitgelegd.

Figuur 2 geeft Smiths systeem van de totstandkoming van sympathie op een meer heldere manier weer dan figuur 1 en kan helpen bij het begrijpen van Smiths theorie.



Figuur 2: alternatieve weergave van figuur 1.



### 3.3 Waarin verschillen empathie en sympathie van elkaar?

Smiths benadering van betrokkenheid in termen van empathie en sympathie geeft inzicht in de twee verschillende manieren waarop een toeschouwer emotioneel kan reageren op een personage. Sympathiseren met een personage betekent voor Smith dat de toeschouwer het personage in zijn context begrijpt en een positief oordeel over hem voelt, wat gevolgd wordt door een passende emotionele reactie. Om het personage te evalueren is begrip nodig van de situatie, het verhaal waarin het personage zich bevindt. Volgens Smith is sympathie dus verhaalgebonden. Empathie is dat niet. Empathie treedt op als de toeschouwer onbekend is met het narratief en bijvoorbeeld een kort fragment uit een film ziet waarin hij een man ziet huilen. Wanneer de toeschouwer direct een brok in zijn keel krijgt is dit een vorm van empathie. De toeschouwer leeft zich in de man in. Het is geen sympathie omdat de toeschouwer geen weet heeft van de achtergrond van het personage. Hij kan nog niet instemmen met de emotie die door de man gevoeld wordt. Heeft hij spijt van iets, is hij verdrietig om de dood van zijn vader of doet hij misschien maar alsof? Hoewel de toeschouwer onwetend is over de motieven kan het zien van zijn tranen emoties oproepen. Het verschil in definitie tussen empathie en sympathie zit in het feit of de toeschouwer wel of geen kennis heeft van het narratief. Vandaar dat Smith alleen spreekt van een opbouw van sympathie en niet van een opbouw van empathie. Empathie is iets wat niet opgebouwd kan worden, het kan zonder voorkennis van een verhaal ervaren worden. Smith verbindt de centrale en acentrale verbeelding uit het vorige hoofdstuk respectievelijk aan empathie en sympathie. Voor Smith komt centrale verbeelding overeen met zijn definitie van empathie. De toeschouwer ervaart verdriet, blijdschap of een andere emotie niet via het perspectief van een personage, maar direct vanuit zijn eigen beleving. Acentrale verbeelding correspondeert daarentegen met sympathie, omdat de toeschouwer de sympathie indirect via een personage ervaart.

Empathie is volgens Smith onmisbaar bij de perceptie van fictie. Het fungeert als een zoeklicht om tot begrip van het narratief te komen en past de toeschouwer aan aan de emotionele lading van het narratief. Herhaaldelijke empathische schrikreacties in een horrorfilm zorgen ervoor dat de toeschouwer de hele film lang in spanning zit, in afwachting van momenten waarop hij opgeschrikt wordt. Zo hebben empathische reacties gedurende het hele narratief invloed op de toeschouwer en staan zij niet buiten het systeem van betrokkenheid. Empathie is niet inferieur aan sympathie, maar voor dit onderzoek wel minder relevant. Binnen empathie maakt Smith een onderscheid tussen nabootsing (*mimicry*) en simulatie (*simulation*, zie figuren 1 en 2). Nabootsing omschrijft hij als een onbewuste gedragsuiting. Een voorbeeld hiervan is een toeschouwer die dezelfde houding aanneemt als het personage waar hij bij betrokken is. Smiths aanname wordt ondersteund door de uitkomsten van verschillende psychologische onderzoeken.<sup>48</sup> Zij tonen aan dat de toeschouwer niet altijd bewust kiest voor een emotionele of lichamelijke respons op een personage. In tegenstelling tot nabootsing moet de toeschouwer bij emotionele simulatie wel een

---

<sup>48</sup> Spitz en Wolf (1948) toonden een onvrijwillige lachreactie bij kinderen aan, waarin kinderen als vanzelf een glimlach overnemen van een ander. Maar ook volwassenen worden door nabootsing beïnvloed. Een onderzoek van Cialdini en McPeck (1974) toonde de 'besmettelijkheid' van gapen aan. Een experiment van O'Toole en Dubin (1968) wees uit dat wanneer een personage in een film voorover leunt om iets te pakken, publiek ook voorover leunt in hun stoel. In: Dolf Zillmann, *Mechanisms of Emotional Involvement with Drama*, p. 41.

bewuste keuze maken voor een gedragsuiting. Emotionele simulatie is een zoektocht naar betekenisgeving die zich vaak in een fractie van een seconde voltrekt.

Het voorbeeld van de huilende man biedt verduidelijking. De toeschouwer zal proberen direct te begrijpen waarom deze man zijn tranen laat lopen. Hij heeft namelijk nog geen notie van de situatie waarin deze man zich bevindt. Op zoek naar betekenis verplaatst de toeschouwer zich in de man en maakt hij een aantal veronderstellingen om het verdriet van deze man te doorgronden. Van de gemaakte hypothesen kiest de toeschouwer er één, namelijk die hem het best passend lijkt. De toeschouwer simuleert de mentale staat van het personage om zo tot een interpretatie van zijn emotie te komen. Zo kan de toeschouwer tot de conclusie komen dat deze man huilt vanwege de dood van een geliefde. Wanneer de toeschouwer naar de film blijft kijken en het narratief na verloop van tijd inzichtelijk wordt, kan de toeschouwer zijn primaire reactie toetsen en ondervinden of zijn veronderstelling klopt. Doordat hij kennis krijgt van het verhaal, kan de toeschouwer vervolgens sympathie opbouwen voor de man. Uit het verloop van het narratief blijkt dat de hond van de man is omgekomen in een aanrijding, terwijl de man tevergeefs achter het beestje aan is gerend om hem te redden. De aanvankelijke empathie kan nu plaats maken voor sympathie. Het personage wordt nu in zijn context begrepen en dit roept een sympathische reactie op. Wanneer de toeschouwer de situatie begrijpt, maar het niet eens is met het personage kan er in plaats van een sympathische reactie een antipathische reactie plaatsvinden. Als een personage bijvoorbeeld een leugen vertelt kan dit antipathie voor hem opwekken.

Naast het verschil in kennis van het narratief is er een tweede verschil te onderscheiden tussen empathie en sympathie. Bij empathische reacties ervaart de toeschouwer overeenkomstige emoties als het bekeken personage, terwijl de emoties van de toeschouwer bij sympathie niet overeen hoeven te komen met de emoties van het personage. Bij sympathie herkent de toeschouwer bijvoorbeeld de emotie pijn bij een personage, maar ervaart hierdoor zelf de emotie medelijden. Ook hier biedt het voorbeeld van de huilende man verheldering. Aanvankelijk voelt de toeschouwer net als de huilende man verdriet. Er vormt zich immers een brok in zijn keel. Als hij vervolgens begrip van de situatie en het narratief krijgt, voelt hij medelijden met de man vanwege de dood van zijn geliefde viervoeter. De toeschouwer heeft de situatie van het hoofdpersonage bevat en geïnterpreteerd en hierdoor kan hij sympathie voor hem voelen.

### **3.4 Uit welke lagen is sympathie opgebouwd?**

Smiths systeem van betrokkenheid bij personages vraagt een coöperatieve opstelling van de toeschouwer en is geen injectienaaldtheorie die de toeschouwer beschouwt als een passief subject ten opzichte van de structurerende macht van de tekst. De toeschouwer bepaalt zelf hoe hij betekenis geeft aan de tekst. Volgens Smith legt de tekst zelf wel een zekere betrokkenheid met de personages op. Door naar de film te kijken wordt de toeschouwer geleid door het narratief en worden personages inzichtelijk gemaakt. Zoals de vorige paragraaf uitwees is narratie onmisbaar bij de vorming van sympathie voor een personage. Narratie is de sturende kracht die samenhang aanbrengt in het vertelde verhaal en de emoties die gecommuniceerd worden. De narratie

begeleidt de toeschouwer bij de constructie van het verhaal op basis van de plot.<sup>49</sup> Begrip van het verhaal maakt een sympathische band mogelijk tussen toeschouwer en personage. Smith heeft de opbouw van sympathie ontleed in drie verschillende lagen die samen de structuur van sympathie vormen. De drie lagen zijn stappen in de opbouw van sympathie. Mocht er een laag niet aanwezig zijn in een film, dan is volgens Smith de vorming van sympathie onmogelijk. De niveaus zijn voorwaarden om tot sympathische gevoelens te komen. Het is de narratie die de toeschouwer entree geeft tot deze verschillende niveaus van betrokkenheid.

Op de eerste laag, het niveau van herkenning, schept de narratie personages. Dit niveau maakt het voor de toeschouwer mogelijk een personage te construeren en te herkennen in het verdere verloop van de film. Op de tweede laag, het niveau van opstelling, wordt de toeschouwer narratieve informatie verschaft over een personage. Het personage geleidt deze informatie naar de toeschouwer en fungeert zo als een filter. De toeschouwer beleeft het verhaal door de opstelling met een personage vanuit zijn perspectief. Op de derde laag, het niveau van trouw, wordt een personage door de toeschouwer geëvalueerd op basis van de normen en waarden die het belichaamt. Op dit niveau wordt een sympathische of antipathische houding van de toeschouwer tegenover het personage bewerkstelligd. De affectie of afkeer voor een personage kleurt voor de toeschouwer de ervaring van de tekst.

Herkenning, opstelling en trouw worden opgewekt en gestuurd door het narratief. Hierbij is de narratie afhankelijk van cinematografische technieken en conventies, zoals cameravoering, montage en het gebruik van muziek.<sup>50</sup> De drie niveaus staan los van elkaar en moeten volgens Smith niet door elkaar gehaald worden. Hoewel ze wel op elkaar inwerken, zijn het drie aparte niveaus. Dit is te illustreren met een scène uit *SCHINDLER'S LIST* (regie: Steven Spielberg, 1993). Het betreft een fragment waarin de kijker wordt opgesteld met nazi-commandant Amon Goeth, die de toeschouwers al enkele malen eerder gezien en herkend hebben in de film. In deze scène schiet Goeth een Joods jongetje dood dat zijn werk niet goed heeft gedaan. De kijker wordt gedwongen om zich te 'identificeren' met Goeths perspectief. Het is hier waar de term tekort schiet. Hoewel de toeschouwer visueel het perspectief van Goeth overneemt betekent dit echter niet automatisch dat hij ook het emotionele perspectief van het personage overneemt. Op het niveau van trouw heeft de toeschouwer, anders dan op het niveau van opstelling, de keuze om zich al dan niet te vereenzelvigen met Goeth. In de evaluatie van het personage Goeth spiegelt de kijker de daad van het personage aan zijn eigen normen en waarden. Veel toeschouwers zullen de maatregel die Goeth neemt verwerpelijk en buiten proportie vinden. Dit staat een sympathische band met het personage in de weg. Een situatie beleven vanuit iemands perspectief is dus geen garantie dat de toeschouwer zich met hem vereenzelvt. Het is in *SCHINDLER'S LIST* dan ook niet de bedoeling om sympathie te voelen voor commandant Goeth. Hij is slechts een antagonist in het verhaal. Oskar

---

<sup>49</sup> Voor het verschil tussen verhaal en plot zie het onderscheid dat de Russische Formalisten hebben gemaakt tussen fabula (verhaal) en syuzhet (plot).

<sup>50</sup> Naast zijn scheppende kracht kan de narratie de drie componenten echter ook dwarsbomen, door bijvoorbeeld op het niveau van herkenning een bepaald personage te maskeren. Dit verhindert opzettelijk de betrokkenheid van een toeschouwer bij een personage. Als een toeschouwer het gezicht van een personage niet te zien krijgt dwarsboomt dit volgens Smith de constructie van een personage, met als gevolg ook de mogelijkheid van de toeschouwer om sympathie voor hem te voelen.

Schindler is de protagonist van de film. Hoewel hij net als Goeth een nazi is, komt hij in de film wel sympathiek over. Schindler wordt neergezet als een antiheld, een protagonist die moreel verwerpelijk is. Doordat Schindler de hoofdrol heeft krijgt de toeschouwer vrijwel ongelimiteerde toegang tot zijn denken, doen en laten. Hierdoor is de toeschouwer bekend met de morele dilemma's waar hij voor te staan komt en de moeilijke afwegingen die hij moet maken in oorlogstijd. Naarmate het verhaal vordert is het goed mogelijk dat de toeschouwer sympathie voor de nazi gaat voelen. Deze veronderstelling vormt de eerste hypothese die in het experiment getoetst zal worden:

### **H1: Fictiefilms zijn in staat om sympathie op te bouwen voor een antiheld.**

Het model van Smith maakt het aannemelijk dat een fictiefilm het mogelijk maakt dat een toeschouwer sympathie voelt voor een hoofdpersonage, zelfs als deze moreel verwerpelijk is en ideeën belichaamt die niet stroken met de morele overtuiging van de toeschouwer zelf. Dit wordt verder toegelicht in paragraaf 3.4.3, betreffende het niveau van trouw, waar de morele evaluatie van een personage plaatsvindt. Eerst zullen in paragraaf 3.4.1 en 3.4.2 respectievelijk de niveaus van herkenning en opstelling behandeld worden.

Er worden in deze paragrafen drie 'voorwaarden-hypotheses' gesteld waar H1 aan moet voldoen om geldig te zijn. Deze drie voorwaarden-hypotheses worden in de komende paragrafen geïntroduceerd als VHa, VHb en VHc. Daarna zullen nog twee andere hypothesen geformuleerd worden, die H2 en H3 genoemd worden.

#### **3.4.1 Herkenning van personages**

Het niveau van herkenning (*the level of recognition*) beschrijft hoe de toeschouwer een personage construeert. Bij films is dit personage doorgaans een menselijk figuur, maar het kan ook een dier, robot of buitenaards wezen zijn. Liever dan over een mens spreekt Smith daarom van een menselijke agent (*human agent*) die voldoet aan een aantal voorwaarden die opgesomd worden in het persoon schema van de Franse socioloog Marcel Mauss.<sup>51</sup> Volgens Smith is het noodzakelijk dat de toeschouwer een personage als analogie van een mens ervaart, ook al weet hij in zijn achterhoofd dat het slechts om een representatie, een 'tekst', gaat. Door een personage als mens te ervaren is de toeschouwer in staat om, naast de schemata die hij gebruikt om de tekst te begrijpen, ook schemata uit zijn sociale werkelijkheid te gebruiken om situaties in de tekst te begrijpen.<sup>52</sup> Het begrijpen van een representatie vraagt om begrip van hetgeen waar de representatie op gebaseerd is. Wanneer in een film bijvoorbeeld een begrafenis te zien is, begrijpt de toeschouwer niet wat er gebeurt als hij nog nooit een begrafenis meegemaakt heeft. Het begrip van de gerepresenteerde rituelen, conventies en tradities berust op kennis uit de eigen werkelijkheid van de toeschouwer. Door personages te zien als mensen kan de toeschouwer patronen en situaties uit de werkelijkheid herkennen en in zijn ervaring van de film daarop

---

<sup>51</sup> Marcel Mauss (1985) , in Carrithers *et al.* (red.). *A Category of the Human Mind: The Notion of the Person; the Notion of Self*. Engelse vertaling door W.D. Halls.

<sup>52</sup> Schemata zijn een soort verwachtingspatronen, prototypische scenario's om op situaties te reageren. Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 48.

reageren zoals hij ook in zijn dagelijkse leven doet. Dit is van belang voor de interpretatie van het denken, doen en laten van een personage. Door een personage als analogie van een mens te zien gebruikt een toeschouwer dus niet alleen zijn kennis van fictie, maar ook zijn kennis van de sociale realiteit in het engageren met een personage. "To respond to fictional works we have to begin with our experience of the world." (Smith, 1995, p. 54) Fictie hoeft zich echter niet te houden aan de waarheden van de echte wereld. In fictie kunnen andere wetten gelden: zwaartekracht hoeft niet te bestaan, geschiedenis kan op een andere manier verteld worden en personages kunnen zich aan andere morele codes houden dan dat de toeschouwer in de echte wereld gewend is. Er kan van alles worden uitgetoet en de toeschouwer begrijpt deze afwijkingen omdat zij variaties zijn op de werkelijkheid. Op deze manier kan hij deze een plaats geven en hier zelfs van leren.

Zoals te zien in figuur 2 is de opbouw van sympathie enkel mogelijk als de toeschouwer het systeem van betrokkenheid bij personages betreedt via het persoon schema. Deze voorwaarde vormt de volgende hypothese:

**VHa: H1 geldt uitsluitend als het personage als mens wordt ervaren.**

De opbouw van sympathie voor een personage kan alleen plaatsvinden als het personage gezien wordt als analogie van een mens. In het onderzoek zal dit weinig problemen opleveren, aangezien de protagonisten uit de film *ZERO DAY*, die gebruikt wordt voor het experiment, twee jongens zijn. Bij de keuze voor een animatiefilm of een sciencefiction film zou deze hypothese wellicht moeilijker te handhaven zijn, omdat het daar niet vanzelfsprekend is dat de personages menselijk zijn. Zoals echter al aangegeven werd, is het goed mogelijk dat een dier of robot in een film menselijke trekken heeft, zoals Mauss aangeeft in zijn persoon schema. Zo zal Simba de leeuwenwelp door de kijkers van *THE LION KING* (regie: Roger Allers en Rob Minkoff, 1994) ongetwijfeld als analogie van een mens bestempeld worden, net als het buitenaardse wezen E.T. in de gelijknamige speelfilm van Steven Spielberg uit 1982.

Wanneer de toeschouwer via het persoon schema het systeem van betrokkenheid betreden heeft, zal de betrokkenheid met het bekeken personage geleid worden door de narratie. Voor Smith voltrekt het proces van herkenning zich vervolgens als vanzelf. De toeschouwer is namelijk geconditioneerd om een personage te leren herkennen. Vaak wordt in een film in de eerste scène al duidelijk wie de protagonist van het verhaal zal zijn en hoe het karakter van dit personage in elkaar zit. Smith refereert hier aan als het proces van 'individuatie'. Als resultaat van dit proces wordt er een onafhankelijke persoonlijkheid gecreëerd die onderscheiden kan worden van andere personages. Het uiterlijk en de stem van het personage spelen hierbij een grote rol. Een duidelijk voorbeeld is te vinden in *SCHINDLER'S LIST*, wanneer er halverwege de film een Joods meisje wordt geïndividueerd. Hoewel de film op dat moment geheel in het zwart-wit is, is er één meisje te zien dat een rood jasje draagt. Dit onderscheidt haar direct van de grote menigte anonieme grauwe anderen en hierdoor trekt ze de aandacht van de toeschouwer. Het meisje is op dat moment geïndividueerd.

Wanneer er in een latere scène opnieuw een meisje in een rood jasje te zien is herkent de toeschouwer haar uit de eerdere scène. Smith noemt dit 'reïdentificatie': een personage wordt later, in een andere scène, tijd of context, opnieuw geïdentificeerd. Omdat het personage steeds weer gereïdentificeerd wordt, zal het personage als continu worden ervaren. Wanneer beide

processen, individuatie en reïdentificatie, zich voltrokken hebben treedt er herkenning op. De kijker zal het personage in nieuwe scènes en gebeurtenissen blijven herkennen.

Niet bij alle personages treden beide processen in werking. Smith noemt deze personages 'stokfiguren'.<sup>53</sup> Een voorbeeld hiervan is de grote groep Joodse gevangenen in het werkkamp uit SCHINDLER'S LIST. Deze mensen zijn inwisselbare personages zonder naam of eigen karakter. Stokfiguren horen vaak tot een bepaalde klasse, in dit geval gevangenen, maar zijn onderling voor de toeschouwer niet te onderscheiden. Omdat zij niet geïndividueerd worden kunnen zij ook niet gereïdentificeerd worden. Op deze manier zal een personage niet herkend worden en kan er geen sympathische emotie plaatsvinden. Herkenning is volgens Smith immers de eerste voorwaarde voor de totstandkoming van sympathie.

### 3.4.2 Narratieve informatie via personages

Het niveau van opstelling (*the level of alignment*) omschrijft het proces waardoor de toeschouwer geplaatst wordt in relatie tot de acties, gedachtes en gevoelens van de personages. Dit concept is te vergelijken met de term focalisatie uit de literatuurwetenschap.<sup>54</sup> Het betreft de manier waarop narratieve informatie aan het publiek toegediend wordt door de *lens* van een bepaald personage. Smith onderscheidt twee in elkaar grijpende functies van opstelling die de narratieve informatie reguleren, te weten spatio-temporele hechting (*spatio-temporal attachment*) en subjectieve toegang (*subjective access*).

Bij spatio-temporele hechting volgt de camera het pad van één personage door ruimte en tijd of verdeelt hij zijn aandacht over de verschillende paden van een aantal personages. De camera hecht zich aan een bepaald personage en hierdoor krijgt de kijker de acties en gedragingen van dit personage te zien. In ELEPHANT (regie: Gus van Sant, 2003, een film die vaak met ZERO DAY vergeleken wordt) wordt het perspectief afgewisseld tussen een aantal verschillende tieners. Een groot gedeelte van de film speelt zich af op de middelbare school van de personages. Doordat de hechting van de camera varieert is het voor de kijker bekend waar de verschillende personages zich bevinden op het moment dat er een schietpartij op hun school begint en heeft de kijker een duidelijk beeld van de verschillende tieners. In ZERO DAY krijgt de kijker alleen toegang tot de wereld van de twee daders. De camera wisselt zijn blik slechts tussen twee personages.

Subjectieve toegang refereert aan de mate van toegang die een toeschouwer heeft tot de innerlijke wereld van een personage. Deze toegang tot de gedachtes en emoties van een personage varieert op een schaal van transparantie. Wanneer de toeschouwer veel toegang krijgt tot het subjectieve innerlijk van een personage is de toegang transparant. Er is dan een duidelijke articulatie van gedachtes en gevoelens. Dit is bijvoorbeeld het geval in ZERO DAY, doordat protagonisten Calvin en André een videodagboek bijhouden waaruit de toeschouwer geregeld passages te zien krijgt waardoor hij inzicht krijgt in hun psyche. Wanneer de narratie weinig informatie verschaft over de innerlijke staat van een personage wordt de toegang juist

---

<sup>53</sup> Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 111.

<sup>54</sup> Focalisatie is een term die bedacht is door de Franse literatuurwetenschapper Gérard Genette. Zie voor een Engelse vertaling van zijn theorie door Jane E. Lewin: Gérard Genette (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell University Press.

geblokkeerd, wat Smith *opaque* noemt, het tegenovergestelde van transparant. Dit is bijvoorbeeld het geval bij het zwijgzame personages Eric en Alex in ELEPHANT.

Volgens Smith worden de twee functies vaak door elkaar gehaald, vooral in onderzoek naar de invloed van 'point of view shots' (POV-shots). Hij beweert dat er vaak wordt gesteld dat het POV-shot het dichtst bij pure identificatie zou komen, omdat de toeschouwer het optische perspectief van de protagonist of een ander personage inneemt.<sup>55</sup> Op deze manier wordt de toeschouwer 'gedwongen' dit personage te zijn, wat de identificatie zou bevorderen.<sup>56</sup> In de literatuur-wetenschap wordt al lange tijd beweerd dat een verhaal verteld in de ik-persoon, een vergelijkbaar subjectief perspectief, de facilitatie van identificatie meer bevordert dan een verhaal geschreven in objectief perspectief.<sup>57</sup> Door een subjectieve narratie of cameravoering is de toeschouwer niet langer een getuige van de gebeurtenissen die hij ziet, maar een medeplichtige.<sup>58</sup> Op deze manier zou hij door middel van een POV-shot niet alleen visueel gehecht aan een personage raken, maar ook toegang krijgen tot de innerlijke staat van het betreffende personage. Smith is het hier niet mee eens. Hoewel een POV-shot wel kan laten zien waar het personage zijn aandacht op heeft gevestigd, zegt dit niets over zijn mentale toestand. Juist het aflezen van gelaatsuitdrukkingen is volgens Smith van belang voor het begrijpen van de emoties van een personage. In een POV-shot is dat onmogelijk, omdat de toeschouwer alleen het gezichtsveld van het personage ziet.

Hier biedt Smiths gesplitste benadering van identificatie door middel van empathie en sympathie uitkomst. Een voorbeeld uit de film APOCALYPTO (regie: Mel Gibson, 2006) zal dit illustreren. De toeschouwer is halverwege deze film getuige van een offerritueel in een oude Maya-stad. Te zien is hoe enkele gevangengenomen dorpingen, onder wie de protagonist van de film, naar een altaar worden geleid om geofferd te worden. De toeschouwer ziet de bange blikken van de dorpingen die weldra één voor één op gruwelijke wijze onthoofd zullen worden. Door het begrip van het narratief is het mogelijk dat de toeschouwer sympathische gevoelens ervaart, bijvoorbeeld medelijden. Op het moment dat één van de dorpingen op het altaar wordt gelegd, beleeft de kijker dit door een POV-shot van het slachtoffer. Optisch is het alsof de toeschouwer zelf op de offerbank ligt. De toeschouwer maakt via het POV-shot mee hoe zijn hart uit zijn borstkas wordt gerukt en hoe zijn hoofd wordt afgehakt. Vervolgens ziet de toeschouwer vanuit hetzelfde POV-shot hoe als het ware 'zijn' afgehakte hoofd van de trappen van de tempel afrolt. De toeschouwer ervaart dus hoe het, vanuit eerstpersoons perspectief, eruit ziet om geofferd te worden en heeft wellicht ook even een angstig of misselijk gevoel gehad. Met andere woorden wordt de gebeurtenis empathisch ervaren door de toeschouwer, in dit geval via emotionele simulatie. De toeschouwer weet niet welke gedachtes of emoties er tijdens de laatste momenten

---

<sup>55</sup> Zie voor een uitgebreide kritische bespreking door Smith de paragraaf *The Place of POV* in Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 156.

<sup>56</sup> Theaterwetenschapper Henri Schoenmakers noemt dit de 'forced to be' mode in zijn identificatiemodel. Schoenmakers, H. (1988). To be, wanting to be, forced to be: Identification Processes in Theatrical Situations. *Tijdschrift voor Theaterwetenschap*, 2, 138-163.

<sup>57</sup> Dolf Zillmann, *Mechanisms of Emotional Involvement with Drama*, p. 37.

<sup>58</sup> Vergelijk Christian Metz' *witness to events* bij een objectieve cameravoering en *experiencer of events* bij een subjectieve cameravoering in Christian Metz (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.

van het personage door zijn hoofd zijn geschoten. Door het empathische proces van simulatie probeert de toeschouwer zich hier een voorstelling van te maken. Hiermee is echter niet gezegd dat de toeschouwer sympathiseert met het personage. De evaluatie van het anonieme personage was immers onmogelijk omdat de toeschouwer de dorpeling niet kende. Smith legt uit dat het POV-shot als stijlmiddel niet genoeg is om sympathie op te wekken voor het 'geworden' personage. "it is not the mere fact of being aligned with a character that makes us sympathetic to them, so much as what is revealed to us through that alignment." (Smith, 1995, p. 223). Voor de opbouw van sympathie is louter hechting dus niet voldoende. Ook de innerlijke wereld van een personage moet voor de toeschouwer toegankelijk zijn om inzicht te krijgen in de psyche van het personage.

Hoe meer toegang er door beide functies tot het personage verschaft wordt, hoe beter de toeschouwer het personage later op het niveau van trouw kan evalueren. Voor een onderzoek naar de opbouw van sympathie voor een antiheld is het dus van belang dat er voor het experiment een personage gekozen wordt tot wie de toeschouwer zowel optisch als psychisch toegang heeft. In elke film is de protagonist het personage uit wiens perspectief het verhaal beleefd wordt. Er kan dus van worden uitgegaan dat wanneer een personage als protagonist ervaren wordt, de toeschouwer voldoende toegang heeft tot de acties en de innerlijke wereld van het personage. Hieruit volgt de volgende hypothese:

**VHb: H1 geldt uitsluitend als het personage als protagonist wordt ervaren.**

In de opbouw van sympathie is het niveau van opstelling de tweede onmisbare stap. Wanneer de hypothese bewezen wordt is deze stap succesvol doorlopen. De toeschouwer heeft dan kennelijk genoeg toegang tot het denken, doen en laten van het personage gehad. De bevestiging van deze hypothese zou bovendien betekenen dat het fragment en het personage goed gekozen zijn voor het experiment. De gehanteerde definitie van antiheld stelt namelijk dat hij de protagonist van het verhaal behoort te zijn. Mocht deze hypothese worden verworpen, dan heeft het dus geen zin de andere hypothesen te toetsen. Het ervaren van het personage als protagonist geldt als één van de twee voorwaarden voor het bestempelen van het personage als antiheld. De tweede voorwaarde, dat de protagonist als moreel verwerpelijk ervaren wordt, zal één van de hypothesen zijn bij het niveau van trouw.

### **3.4.3 Emotionele kleuring door personages**

Wanneer een personage geconstrueerd is op het niveau van herkenning en er informatie over dit personage voorhanden is via het niveau van opstelling, is het mogelijk om een personage te evalueren. Dit gebeurt op het niveau van trouw (*the level of allegiance*), de laatste stap in de opbouw van sympathie, waar de uiteindelijke emotionele respons ten aanzien van het personage tot stand komt. Op het niveau van trouw vindt de morele evaluatie van een personage door de toeschouwer plaats. Volgens Smith komt dit niveau van betrokkenheid het meest in de buurt van de term identificatie zoals deze in het dagelijks leven gebruikt wordt. Trouw is afhankelijk van de toegang die de toeschouwer heeft tot het karakter en de acties van het personage. Wanneer er onvoldoende informatie beschikbaar is zal de toeschouwer het personage niet accuraat kunnen evalueren. Het is dus van belang dat de narratieve informatie op het niveau van opstelling zijn weg weet te vinden naar de toeschouwer. De daaropvolgende evaluatie bestaat volgens Smith uit zowel



een emotionele als een cognitieve component.<sup>59</sup> Het niveau van trouw verschilt hierin van de twee andere niveaus, die puur cognitief zijn. Op het niveau van trouw wordt een emotionele dimensie eraan toegevoegd. Het begrijpen van een plot, het herkennen van personages en de behandeling van thema's worden allen gekleurd door de emotionele ervaring van de tekst. Deze emotionele kleuring vindt onder andere plaats via de personages. Zij articuleren de normen, waarden en overtuigingen uit het verhaal. In het experiment wordt getoetst of het mogelijk is om sympathie te voelen voor een antiheld, die normen en waarden belichaamt die de toeschouwer moreel verwerpelijk vindt. Deze voorwaarde vormt de volgende hypothese:

**VHc: H1 geldt uitsluitend als het personage als moreel verwerpelijk wordt ervaren.**

Wanneer deze hypothese bevestigd wordt betekent dit dat aan de tweede voorwaarde van de definitie van antiheld voldaan is. Niet alleen werd het personage als protagonist gezien, hij werd ervaren als een moreel verwerpelijke protagonist en is daarom volgens de gehanteerde definitie een antiheld. Wanneer deze hypothese weerlegd wordt zijn de andere opgestelde hypothesen niet toetsbaar. Een oorzaak zou in dat geval kunnen zijn dat het personage dat in het experiment gebruikt wordt onzorgvuldig gekozen is. Het zou betekenen dat de normen en waarden die het personage hanteert volgens de toeschouwer niet moreel verwerpelijk zijn en het personage daardoor geen antiheld, maar een normale held is. De normen en waarden van het personage moeten in het fragment dus niet overeenkomen met de normen en waarden van de toeschouwer.

Op het niveau van trouw wordt de moraliteit van een personage getoetst aan de ethische, politieke en religieuze bagage van de toeschouwer. Hierdoor zullen verschillende groepen toeschouwers anders reageren op dezelfde tekst. Dit hangt in grote mate samen met de sociale context waarin een film wordt uitgebracht en dit kan voor de toeschouwer gevolgen hebben voor zijn evaluatie en emotievorming. In verschillende landen, culturen en tijden kan dezelfde film steeds anders ontvangen worden.

Vlak na de terroristische aanslagen van 11 september 2001 in de Verenigde Staten was het bijvoorbeeld een groot taboe om dat gegeven te gebruiken voor een film. Enkele jaren later zijn er toch verschillende films over gemaakt, die allemaal anders omgingen met de gebeurtenissen.<sup>60</sup> Soms wordt de sociale context van een film door titelschermen of een voice-over kenbaar gemaakt om expliciet naar de realiteit te verwijzen. Aan het einde van de film *HEART OF AMERICA* (regie: Uwe Boll, 2003, thematisch vergelijkbaar met *ZERO DAY* en *ELEPHANT*) wordt een lijst van schietincidenten op middelbare scholen voorgelezen. Het wordt op deze manier aan de toeschouwer duidelijk gemaakt dat de film niet op zichzelf staat, maar deel is van een sociale realiteit. Dit noemt Smith de co-text. Deze co-text is voor de eigentijdse toeschouwer vaak iets automatisch waar hij niet bij stilstaat. Wanneer een film een aantal jaren later gemaakt wordt of terug wordt gezien, kan het

---

<sup>59</sup> Smith omschrijft het treffend in de volgende bewoording: "Allegiance denotes that level of engagement at which spectators respond sympathetically or antipathetically towards a character or group of characters. It rests upon an evaluation of the character as representing a desirable (or at least, preferable) set of traits, when compared with other characters in that fiction. Their basic evaluation is combined with a tendency to arousal in response to the character." Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 188.

<sup>60</sup> Bijvoorbeeld *UNITED 93* (regie: Paul Greengrass, 2006) en *WORLD TRADE CENTER* (regie: Oliver Stone, 2006).

zijn dat de waarden veranderd zijn en de tekst door de nieuwe toeschouwers anders wordt ervaren, wat bijvoorbeeld het geval is bij de films over de aanslagen in New York. De nasleep en oorlog die de aanslagen veroorzaakt hebben wegen mee in de evaluatie waar de toeschouwer de personages en de film als geheel aan onderwerpt. De schemata en morele codes die de toeschouwer in het echte leven hanteert om zijn sociale realiteit te begrijpen, worden op deze manier ingezet om een fictief verhaal te begrijpen. Smith refereert hieraan als de 'externe morele structuur' die een toeschouwer inzet om personages en een film te evalueren.

Smith maakt een onderscheid tussen deze externe morele structuur uit het dagelijks leven van de toeschouwer en de 'interne morele structuur', die slechts in de tekst bestaat. Smith illustreert dit met de film *HENRY, PORTRAIT OF A SERIAL KILLER* (regie: John McNaughton, 1990). Smith stelt dat een toeschouwer toch sympathie kan voelen voor de seriemoordenaar Henry, terwijl hij buiten de film, in zijn eigen realiteit, juist geen sympathie kan opbrengen voor een dergelijk persoon. Een personage met tegengestelde normen en waarden kan de toeschouwer volgens Smith dus even losmaken van zijn externe moraal en een moraal toetsen die alleen in de film aanwezig is. Voor de duur van de film lijkt alleen het interne morele systeem van de tekst te gelden. De interne structuur van een tekst wordt geconstrueerd aan de hand van de personages en hun acties die door de toeschouwer in een hiërarchie geplaatst worden, op een ladder van antipathiek tot sympathiek. In deze interne morele structuur onderscheidt Smith twee types: de 'Manicheïsche structuur' en de 'gegradueerde structuur'.<sup>61</sup> In de Manicheïsche morele structuur staan twee (groepen) personages met conflicterende belangen tegenover elkaar.<sup>62</sup> De personages kunnen gezien worden als de personificaties van goed en kwaad. Er is een rigide scheiding tussen beide, waardoor een duidelijk antagonistische structuur van twee tegenstrijdige polen ontstaat. De positieve held strijdt tegen de negatieve schurk, zoals bijvoorbeeld James Bond tegen zijn vijand. In de Manicheïsche structuur worden normen en waarden belichaamd door de personages. Een personage heeft slechts positieve óf negatieve eigenschappen, waardoor er ongecompliceerde sympathie of aversie voor een personage ontstaat. De schrijvers van de Hays Code waren een groot voorstander van deze eenduidige structuur. Voor de toeschouwer zal in één oogopslag duidelijk zijn bij wie zijn sympathie en bij wie zijn antipathie hoort te liggen.

In de tweede vorm van interne morele structuur, de gegradueerde, is de tegenstelling tussen twee uitersten niet zo eenduidig. Het is geen binaire oppositie, maar een graduele positionering van personages tussen twee polen. Een personage in een gegradueerde morele structuur heeft goede en slechte eigenschappen. Hierbij valt bijvoorbeeld te denken aan Robin Hood en Oskar Schindler. Smith noemt een dergelijk personage, waarbij de grenzen tussen goed en slecht vervagen, een *alloy*.<sup>63</sup> Hoewel Barbara uit *NOTES ON A SCANDAL* (regie: Richard Eyre, 2006) een manipulerend en bezitterig personage is, ziet de toeschouwer ook haar zorgzame kant in de

---

<sup>61</sup> Binnen deze tweedeling maakt Smith ook nog een tweedeling in twee narratologische modes: de 'agitatiele' en de 'Hollywood' mode. De agitatiele mode propageert de moraal van een bepaalde doctrine. Ook de Hollywood mode kent een sterke moraal maar is niet gelinkt aan een doctrine. Beide modes kunnen voorkomen bij zowel de Manicheïsche als bij de gegradueerde structuur.

<sup>62</sup> Het Manicheïsme is een van oorsprong Perzische godsdienstige stroming, waarin de wereld vanuit een dualistisch perspectief benaderd werd.

<sup>63</sup> Murray Smith, *Engaging Characters*, p. 209.

omgang met haar kat Portia. Dit is van invloed op de evaluatie van het personage. De kans is groot dat de antipathie verzwakt wordt of dat de toeschouwer zelfs in bepaalde scènes sympathie voor het personage voelt. Dit maakt absolute categorisering in goed en kwaad, zoals in de Manicheïsche structuur, in veel gevallen onmogelijk. Ed Tan (1991) maakt een vergelijkbare tweedeling in personages. Aan de ene kant plaatst hij het simpele en eendimensionale 'type' en aan de andere kant de uitgewerkte en meerdimensionale 'persoon'. De personagestructuur van een persoon kent meer detail dan die van een type. Door de loop van het verhaal ontstaat er een band met de persoon, omdat de toeschouwer bekend raakt met details uit het leven van de persoon. De toeschouwer kan er hierdoor toe gebracht worden zijn afkeer voor een persoon met kwade intentie te overwinnen.

De morele structuur wordt gevormd door de narratie. Hij krijgt zijn vorm in de loop van de film, door gebeurtenissen en handelingen van personages. Dit proces van vormgeving wordt door Smith 'morele oriëntatie' genoemd. Het stuurt de sympathie van de toeschouwer. Belangrijk zijn hierbij de acties van de personages, bijvoorbeeld in hun omgang met andere personages. Scène voor scène krijgt de toeschouwer vat op de morele structuur en de moraliteit van de personages. Na enkele scènes is het vaak al duidelijk of de film een Manicheïsche of geïntegreerde structuur heeft en bepaalt de toeschouwer in welke hiërarchie van sympathie de personages te plaatsen zijn. Op ieder moment in een film staan personages in een rangorde van sympathiek tot antipathiek. In *STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH* (regie: George Lucas, 2005) keert protagonist Anakin Skywalker zich af van het goede en krijgt hij gedurende de film steeds meer onaantrekkelijke en kwaadaardige eigenschappen. Hoewel hij in het begin van de film een sympathiek personage is, schuift hij door de morele oriëntatie hoe langer hoe meer op naar de kant van antipathie in de morele structuur. Op het moment dat hij een aantal kinderen vermoordt is er van sympathie voor dit personage nauwelijks nog sprake.

De Manicheïsche structuur was in Hollywood, mede door de invloed van de productie code, lange tijd de norm. Volgens Smith bestaat het Hollywood systeem, wat hij het 'Klassieke morele systeem' noemt, naast een Manicheïsche morele structuur ook uit 'morele resolutie' en een 'moreel centrum', dat in het Klassieke systeem vaak geïnterpreteerd wordt als een *happy end*. Onder morele resolutie verstaat Smith het feit dat de moraal van een personage duidelijk moet zijn. Dit hoeft niet direct vanaf de eerste scène duidelijk te zijn. Het kan ook pas vlak voor het einde gebeuren. Het personage Han Solo is in het begin van *STAR WARS EPISODE IV: A NEW HOPE* (regie: George Lucas, 1977) een egoïstische en hebberige premiejager. Hij laat zelfs zijn vrienden in de steek op het moment dat hij zijn beloning geïnd heeft. Dat het personage toch een goed hart heeft blijkt uit het feit dat hij terugkomt om zijn vrienden te helpen op het moment dat het er op aan komt. De toeschouwer weet op dat moment dat hij toch één van de *good guys* is. Elk personage moet in het Klassieke systeem morele resolutie hebben om zo te bepalen hoe het verhaal voor het personage zou moeten aflopen en wat voor emoties de toeschouwer dient te voelen bij het betreffende personage. Als er geen morele resolutie is, is er voor de toeschouwer geen wenselijk einde denkbaar en zal hij moeite hebben met het vormen van een evaluatie en emoties.

Als laatste is er volgens Smith in klassieke Hollywoodfilms een moreel centrum nodig. De narratie werkt in deze films toe naar een climax, het morele centrum van de film. Er wordt naar het moment toegewerkt waarop duidelijk wordt wat er op het spel staat. Op dat moment moet het voor de toeschouwer duidelijk zijn wat de gewenste uitkomst van de film is. Er moet een locus van

de positieve moraal zijn, wat niet verward moet worden met een *happy end*. Een happy end is afhankelijk van een moreel centrum. Om te weten wat voor een verhaal een happy end is, moet de toeschouwer eerst een moreel wenselijke uitkomst geïdentificeerd hebben. Het morele centrum van de sprookjesfilm CINDERELLA (regie: Clyde Geronimi en anderen, 1950) is dat de prins en Assepoester elkaar terug zullen zien na het bal. Nog afgezien van het feit of zij daarna samen gelukkig zullen worden is die ontmoeting het morele centrum, de climax in de film waar alles naar toe werkt. Op het moment dat de prins Assepoester vindt en zij het glazen muiltje past wordt het centrum bereikt. De prins en de schoonmaakster worden samen gelukkig en de toeschouwer ervaart een happy end. Mocht hij haar toch niet leuk vinden en haar verlaten voor een stiefzuster, dan is het morele centrum, de ontmoeting, nog steeds hetzelfde, maar het einde geen happy end.

Morele structuur, morele resolutie en een moreel centrum liggen allen in de tekst besloten. Door het narratief te volgen wordt de toeschouwer hier vaak onbewust door beïnvloed in zijn evaluaties. Naast deze interne waarden wordt de toeschouwer ook van buitenaf door zijn externe waardensysteem beïnvloed. Volgens Smith is die bij het kijken naar een film ondergeschikt. De moraliteit van de tekst weegt zwaarder dan de moraliteit van het alledaagse leven. Hierdoor is het mogelijk dat de toeschouwer emoties ervaart die hij alleen tijdens het kijken naar een fictiefilm toelaat. Dit leidt tot de volgende hypothese:

**H2: Wanneer een toeschouwer een antiheld als fictief ervaart, zal hij meer sympathie voor hem voelen dan wanneer hij hem als non-fictief ervaart.**

Deze hypothese stelt dat een antiheld in fictie op meer sympathie kan rekenen dan dezelfde persoon in de realiteit, wat al bleek uit Smiths voorbeeld van seriemoordenaar Henry. De interne morele structuur 'wint' het in dat geval van de externe morele structuur.

Volgens Smith bestaan er geen verschillen tussen mannen en vrouwen in de emotionele reacties op personages. Vrouwen worden echter over het algemeen als empathischer en gevoeliger beschouwd en daarom is het te verwachten dat zij meer sympathie voelen voor een personage dan dat mannen doen.<sup>64</sup> Er is dus nog één belangrijke factor van invloed op de mate van sympathie die al dan niet gevoeld zal worden en dat is het geslacht van de toeschouwer. Een laatste hypothese die daarom getoetst zal worden is:

**H3: Wanneer de toeschouwer een vrouw is zal het gemeten effect sterker zijn dan wanneer deze een man is.**

De hypothesen die aan het einde van dit eerste deel van het onderzoek geformuleerd zijn, worden in het tweede deel getoetst door middel van een onderzoek naar de receptie van het personage Calvin Gabriel uit de film ZERO DAY. Hoewel deze jongen van plan is een gruwelijke daad te plegen, wordt verondersteld dat de toeschouwer gedurende de film sympathie voor hem zal voelen.

---

<sup>64</sup> Dit blijkt ook uit onderzoek van De Wied, Zillmann en Ordman (1994). In: Cynthia King, *Effects of Humorous Heroes and Villains in Violent Action Films*, p. 10.

De verschillende niveaus van Smiths structuur van sympathie hebben in dit hoofdstuk verschillende hypothesen opgeleverd. Door deze te testen wordt tegelijkertijd de bruikbaarheid van Smiths theorie onderzocht. Wanneer de hypothesen verworpen worden is Smiths theorie wellicht niet waterdicht.

## Deel II: Experiment

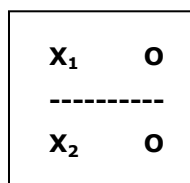
“Most teens, however, show some sympathy for the killers, having walked the same lonely halls themselves.”

Mediawetenschapper Henry Jenkins over de receptie van ZERO DAY (2005)

In dit deel worden de opzet, de betrouwbaarheid en de resultaten van het uitgevoerde experiment besproken. Vervolgens zullen in de conclusie en discussie de belangrijkste bevindingen worden bekeken en geëvalueerd. Het uitgevoerde receptieonderzoek is een verklarend onderzoek om causale verbanden vast te stellen tussen het ervaren van een antiheld als een fictief of non-fictief persoon en de opbouw van sympathie voor dat personage. Kan een toeschouwer door de interne morele structuur van een film sympathie voelen voor een persoon waar hij in het dagelijks leven weinig of geen sympathie voor voelt?

In het opgezette experiment hebben de proefpersonen een fragment te zien gekregen waarin een antiheld de hoofdrol had. Om hypothese H1 te toetsen is in een questionnaire gemeten hoeveel sympathie er door de proefpersonen gevoeld is voor het personage. Voorafgaand aan het fragment heeft één groep proefpersonen te lezen gekregen dat het fragment fictie was, terwijl een andere groep hetzelfde fragment als non-fictie gepresenteerd heeft gekregen. De instructie is de onafhankelijke variabele in het onderzoek geweest. De gegeven instructie, de *treatment*, is volgens hypothese H2 van invloed op de vorming van sympathie voor de antiheld uit het fragment. Verwacht wordt dat de proefpersonen die de fictie instructie hebben gelezen meer sympathie voor het personage gevoeld zullen hebben dan de proefpersonen die de non-fictie instructie hebben gelezen. De gevoelde sympathie voor het personage is de afhankelijke variabele. Hypothese H3 stelt dat de subjectvariabele geslacht van invloed is op de sterkte van het effect. Vrouwen zullen hoger gescoord hebben dan mannen op het voelen van sympathie.

In het onderzoek zijn twee instructiegroepen met elkaar vergeleken waardoor het ontwerp van het onderzoek een *between-subjects design* is geweest. In het ontwerp was het niet mogelijk een pre-test af te nemen. Het had geen nut de proefpersonen de vragen uit de questionnaire te laten beantwoorden voorafgaand aan het fragment. Er vond alleen een post-test plaats in de vorm van een questionnaire. Hoewel de *treatment* voor beide groepen verschillend was ( $X_1$  en  $X_2$ ), was de questionnaire (O) voor beide groepen gelijk. Figuur 3 geeft het ontwerp schematisch weer.



Figuur 3: experimenteel ontwerp.

Het was niet mogelijk om een controlegroep aan het ontwerp toe te voegen. Zonder het fragment gezien te hebben kon de questionnaire niet door de proefpersonen uit een controlegroep worden ingevuld. Door een andere vragenlijst te gebruiken zouden de resultaten niet te vergelijken zijn geweest.

Er is geen controlevariabele in de questionnaire opgenomen die het algemeen empathisch vermogen van de proefpersoon heeft gemeten. Een dergelijke karaktertest voorafgaand aan het fragment zet de toeschouwer al te veel op het spoor van een onderzoek naar emotionele reacties en kan hem zodoende in zijn kijkgedrag beïnvloeden. Het was mogelijk geweest om enkele vragen over de persoonlijkheid van de toeschouwer in de questionnaire op te nemen, maar de vragenlijst mocht niet te lang worden. De proefpersonen zouden hun concentratie kunnen verliezen en zich er makkelijk van af maken. Dit zou de betrouwbaarheid van het onderzoek schaden. Bovendien liet de beschikbare tijd niet toe om bij elke proefpersoon een karaktertest af te nemen, daar deze al snel vijftien tot twintig minuten in beslag neemt.

In het komende hoofdstuk wordt uitgelegd waarom het experiment betrouwbaar is en wat er is ondernomen om de kwaliteit van de uitkomsten te waarborgen. Achtereenvolgens zullen de keuze voor de proefpersonen, het gebruikte materiaal en het instrument worden beargumenteerd en daarna zal de uitvoering van het experiment besproken worden.

# 1. Methode

## 1.1 Proefpersonen

De geformuleerde hypothesen gelden voor alle mensen die bekend zijn met de conventies van film. Dit zijn met name personen uit technologisch ontwikkelde landen en culturen. De beperkte omvang van dit onderzoek liet het niet toe om een wereldwijd experiment uit te voeren. Het experiment is daarom uitsluitend gericht op studenten van het departement Media- en Cultuurwetenschappen van de Universiteit Utrecht. Het onderzoek werd ook aan dit departement uitgevoerd en dit vergrootte de kans om de benodigde proefpersonen te vinden. Media- en cultuurstudenten zijn bekend met de waarde van dit soort onderzoeken en verlenen graag hun medewerking.

In totaal zijn tachtig studenten, veertig mannen en veertig vrouwen, zo vriendelijk geweest om aan het experiment mee te werken. Gezien het geringe aantal variabelen in het experiment was dit een acceptabel aantal.<sup>65</sup> Aanvankelijk werden er e-mails rondgestuurd met de vraag of er studenten waren die aan het experiment wilden meewerken. Hier zijn weinig reacties op gekomen. Het opbellen van de studenten heeft meer succes gehad, omdat er direct een concrete afspraak over datum en tijd gemaakt kon worden. Omdat alle studenten dezelfde studierichting volgden is de groep respondenten homogeen en zijn de groepen in de twee condities equivalent. Elke groep bevatte twintig mannen en twintig vrouwen. De studenten varieerden in leeftijd tussen de 18 en 28 jaar [ $M = 21.1$ ,  $SD = 2.2$ ]. Uit onderzoek van Elhorst et al. (2005) is gebleken dat middelbare scholieren rond de 15 jaar nog te jong zijn om serieus mee te werken aan een onderzoek naar identificatie en empathie. Vandaar dat voor dit experiment is gekozen voor een wat oudere groep proefpersonen.

De mediastudenten zijn geen doorsnee filmkijkers omdat zij door hun opleiding met andere ogen naar film kijken. Om de invloed hiervan op de resultaten van het onderzoek te minimaliseren zijn er enkele maatregelen genomen. De respondenten is opgedragen om het fragment te bekijken zoals zij dat thuis in hun vrije tijd zouden doen. Er is bewust niet aan hen gevraagd om de beelden als filmanalyticus of mediawetenschapper te bekijken. Dit zou zijn weerslag hebben gehad op de generaliseerbaarheid van de resultaten. Daarom vermeldden de instructies expliciet dat de kijker een normale kijkhouding diende aan te nemen. Omdat de studenten misschien bekend zijn met een experiment als dit werd er aan het einde van de questionnaire een vraag gesteld om te checken of het doel van het experiment niet doorzien werd. Door te beweren dat het onderzoek over een ander onderwerp ging is de aandacht van de toeschouwer weggeleid van sympathie. Als een toeschouwer weet dat hij meedoet aan een experiment over sympathie kan dit de resultaten beïnvloeden omdat hij in dat geval waarschijnlijk extra op de gevoelens voor het personage let. Dit verstoort de normale kijkhouding en hierdoor zouden de resultaten van het onderzoek minder betrouwbaar worden.

De proefpersonen hebben het fragment allen alleen bekeken. Indien proefpersonen het fragment samen zouden bekijken, zouden zij elkaar in hun kijkgedrag en emotievorming kunnen beïnvloeden. Hoewel dit bij televisie kijken in het dagelijks leven ook gebeurt is dit voor het

---

<sup>65</sup> Frank Hakemulder, persoonlijke communicatie, 12 juni 2007.



onderzoek niet wenselijk. Het onderzoek gaat om individuele reacties op de antiheld. Wanneer de toeschouwers elkaar beïnvloeden worden de uitkomsten van het onderzoek minder zuiver.

Deelname aan het experiment was vrijwillig. De proefpersonen hebben geen studiepunten of vergoeding voor hun medewerking ontvangen. Na het onderzoek mochten zij als dank een kleine versnapering meenemen en kregen zij de mogelijkheid hun e-mailadres op een lijst te zetten om op de hoogte te worden gebracht van de resultaten van het experiment. Dit werd zeer op prijs gesteld.

## 1.2 Materiaal

De proefpersonen hebben een compilatie van scènes uit de film ZERO DAY (regie: Ben Coccio, 2003) te zien gekregen. Deze film gaat over een fictieve schietpartij op een middelbare school in de Verenigde Staten. De film is om meerdere redenen geschikt voor het onderzoek. Ten eerste lenen de hoofdpersonages zich bij uitstek voor dit experiment omdat zij zonder direct aanwijsbare redenen 'slecht' zijn. Andere films met antihelden die in aanmerking waren gekomen hadden bijvoorbeeld een wraakmotief als leidraad, waardoor een moord toch als 'moreel juist' ervaren kon worden. Dit bemoeilijkt de beoordeling van de antiheld als moreel verwerpelijk. Er was immers een motief voorhanden voor zijn immorele gedrag. Met voorbedachte rade een moord plegen zonder reden is daarentegen wel een duidelijk voorbeeld van een moreel verwerpelijke daad.

Bij *highschool shootings* en de films die over het onderwerp gemaakt worden ontbreekt juist vaak het motief van de daders. Dit maakt van de hoofdpersonages van deze films geschikte antihelden. Hoewel er niet veel films over het onderwerp gemaakt zijn, kwamen er vlak na het drama op Columbine High School een klein aantal onafhankelijk geproduceerde films uit. Vijf films zijn voor dit onderzoek onderworpen aan een selectieprocedure, waaronder ZERO DAY. Ook BOWLING FOR COLUMBINE (regie: Michael Moore, 2002), HOME ROOM (regie: Paul Ryan, 2002), ELEPHANT (regie: Gus van Sant, 2003) en HEART OF AMERICA (regie: Uwe Boll, 2003) zijn bekeken en geëvalueerd.

### 1.2.1 Verantwoording van de keuze voor Zero Day

Om de opbouw van sympathie voor een antiheld te onderzoeken is het van belang om een film te kiezen waarin de hoofdrol is weggelegd voor een moreel verwerpelijk persoon. Wanneer dit niet het geval is, is er immers geen sprake van een antiheld. Als tweede criterium moet de film in te korten zijn tot een fragment van circa tien minuten. De beschikbare tijd laat het niet toe om een gehele film als onderzoeksobject te gebruiken. Om te toetsen hoe proefpersonen reageren op een moordenaar als fictief personage en op een moordenaar als persoon uit de realiteit is het wenselijk dat de film zowel fictief als non-fictief te interpreteren is. Wanneer een dergelijke film niet te vinden is bestaat de mogelijkheid om twee verschillende fragmenten te kiezen, één uit een fictiefilm en één uit een non-fictiefilm.

Een dader van een *highschool shooting* is een goede kandidaat gebleken om als immoreel figuur te dienen in het experiment. De afwezigheid van een motief voor zijn daden maakt van hem een moreel verwerpelijk personage, waar de toeschouwer in de alledaagse werkelijkheid weinig of geen sympathie voor op zal kunnen brengen. Om als antiheld te gelden moet de dader de hoofdrol in een film hebben en niet slechts als antagonist fungeren. De te kiezen film moet het verhaal vertellen uit het perspectief van de dader. Omdat ZERO DAY in de stijl van een videodagboek gefilmd

is, ligt het perspectief continu bij één van de twee toekomstige daders en af en toe bij hen samen. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld *ELEPHANT* en *HEART OF AMERICA*, waar het perspectief wisselt tussen de vele slachtoffers in spe en de twee daders. Dat maakt het lastig om in die films duidelijk te bepalen welk personage de protagonist is. De bestudering van *ELEPHANT* heeft uitgewezen dat in de eerste helft van de film de daders nog niet in beeld komen. Er is dus nog geen sprake van opstelling met hen en zodoende kan er nog geen sympathie worden opgebouwd. De beide daders spelen in de film een kleine rol en zijn niet meer dan traditionele antagonisten. De sympathie van de toeschouwer ligt vanaf het begin van de film al bij een klein aantal onschuldige scholieren, voor wiens leven gevreesd wordt. Zij zijn de protagonisten van de film. Regisseur Van Sant sneed wel het controversiële onderwerp van de *highschool shooting* aan, maar maakte van daders Alex en Eric geen antihelden. Ook bij *HEART OF AMERICA* wordt het verhaal uit het perspectief van vele personages verteld. Bij deze film is het bovendien onduidelijk welke personages uiteindelijk de daders van de schietpartij zullen zijn. In beide films voldoen de daders aan het criterium dat zij moreel verwerpelijk zijn, maar voldoen zij niet aan het criterium dat zij de hoofdrol in de film hebben.<sup>66</sup>

De sociaal-kritische documentaire *BOWLING FOR COLUMBINE* was de enige non-fictie film die over het onderwerp voorhanden was. De film mist echter duidelijke focus op de *highschool shooting* en richt zich vooral op Amerikaanse hypocrisie en de wapenwet. Hoewel de titel van de film suggereert dat de documentaire vooral over de gebeurtenissen op Columbine High School gaat, geeft regisseur Moore in zijn film voornamelijk een verslag van zijn kruistocht tegen winkelketen Wal-Mart en andere wapenverkopers. Niet onbelangrijk, maar niet relevant voor het onderzoek. De hoofdpersoon in *BOWLING FOR COLUMBINE* is regisseur Moore zelf en hij is niet moreel verwerpelijk. Hierdoor voldoet de film niet aan het eerste selectiecriterium. De speelfilm *HOME ROOM* verhaalt over de gebeurtenissen op een middelbare school na een schietpartij, met in de hoofdrol één van de overlevende slachtoffers. Dit hoofdpersonage is niet moreel verwerpelijk en dus is er geen sprake van een antiheld.

*ZERO DAY* is de enige film die aan alle criteria voldoet. De film wordt vanuit het perspectief van daders Calvin en André verteld. Beiden zijn moreel verwerpelijk en hebben de hoofdrol in de film. De film is fragmentarisch van aard en hierdoor is hij gemakkelijk in te korten. Omdat de film bovendien de vorm van een fake-documentaire heeft kan er bij de kijker twijfel bestaan of de film fictie of non-fictie is.<sup>67</sup> Hiermee voldoet de film aan het laatste criterium, namelijk dat de film als fictief en als non-fictief geïnterpreteerd kan worden. Het werkt in het voordeel van het experiment dat de film relatief onbekend is. De helft van de proefpersonen zal er overtuigd van moeten worden dat de beelden echte archiefbeelden zijn. Wanneer de respondenten al bekend zijn met de film zal deze opzet niet slagen. De film heeft in Nederland alleen op enkele filmfestivals gedraaid en heeft geen bioscooprelease gehad. Bovendien is de film in Nederland niet verkrijgbaar op DVD en

---

<sup>66</sup> Interessant aan *HEART OF AMERICA* is dat één van de daders een meisje is. In de andere films zijn de daders allemaal jongens. Dit gegeven is echter niet doorslaggevend om alsnog voor de film te kiezen, omdat zij niet de hoofdrol in de film hebben.

<sup>67</sup> De fake-documentaire *THE BLAIR WITCH PROJECT* (regie: Daniel Myrick en Eduardo Sánchez, 1999) heeft een vergelijkbaar effect op zijn publiek gehad. Kijkers konden uit de film niet afleiden of de beelden fictie of non-fictie waren.

daardoor zijn slechts zeer weinig mensen bekend met de film. Omdat er geen filmmuziek of bekende acteurs in de film voorkomen zijn de beelden zeer geloofwaardig als amateurbeelden. De hele film is gedraaid op een klein formaat camcorder in standaard 4:3 beeldformaat. Hierdoor zal zelfs de kritische filmkijker om de tuin worden geleid. Wanneer de film met een professionele filmcamera op breedbeeldformaat gefilmd was, zou het ongeloofwaardig zijn dat de beelden door een amateur gefilmd zijn.

De non-fictie instructie beweert dat de proefpersonen beelden te zien krijgen van het treffen van de voorbereidingen voor een aanslag op een Amerikaanse middelbare school in 2001. Omdat het incident bij het uitvoeren van het experiment in 2007 al zes jaar geleden gebeurd zou zijn, zullen de proefpersonen de instructie niet in twijfel trekken. Proefpersonen zullen zich moeilijk kunnen herinneren of er in die tijd inderdaad een schietincident geweest is. Dit was wellicht anders geweest als het om een recentere aanslag zou gaan. Om vragen over de herkomst van het fragment te voorkomen deelt de non-fictie instructie de proefpersonen mee dat de beelden eerder te zien zijn geweest in een documentaire over *highschool shootings* op The Discovery Channel.

De mogelijkheid om zowel de fictie als de non-fictie instructie bij ZERO DAY te gebruiken is doorslaggevend geweest voor de keuze van de film. Hierdoor is het niet nodig geweest om twee verschillende fragmenten te gebruiken en kon bij beide condities hetzelfde fragment gebruikt worden. Dit is de conceptuele validiteit van het onderzoek ten goede gekomen.

### **1.2.2 Het kiezen tussen personages Calvin en André**

De hoofdrollen in ZERO DAY worden gespeeld door de acteurs Calvin Robertson en André Keuck. Regisseur Coccio gaf de personages die zij in de film spelen dezelfde voornamen en liet ook de gezinnen van Robertson en Keuck meespelen als hun families. Coccio deed dit bewust om een realistisch effect te creëren. De twee jongens waren vrienden en hadden samen besloten auditie te doen voor ZERO DAY. Voor beide acteurs was dit hun filmdebuut.

ZERO DAY gaat over de twee vrienden Calvin Gabriel en André Kriegman die op 'zero day', de eerste dag van het jaar dat de temperatuur nul graden Celsius bereikt, een aanslag plegen op hun middelbare school. De twee tieners houden een videodagboek bij waarin zij tekst en uitleg geven over de voorbereidingen die zij treffen voor 'zero day'. De notities in het videodagboek worden afgewisseld met beelden uit de levens van de pubers. Hierdoor krijgt de toeschouwer een dubbel beeld van de jongens. Aan de ene kant ontstaat er een duister portret van twee jongens die een gruwelijke daad voorbereiden. Aan de andere kant zijn zij twee heel normale tieners met bijbaantjes, zorgzame ouders en voldoende vrienden. De huiselijke beelden tonen een zijde van de jongens die hun duistere kant afzwakt. De ogenschijnlijk normale tieners hebben een slechte kant die niemand kent. Dit paradoxale is kenmerkend voor een antiheld en dit maakt beide personages geschikt voor het experiment. Aan het begin van de film introduceren André en Calvin hun middelbare school als hun vijand. De toeschouwer wordt op die manier aan de kant van de twee jongens geschaard. Als de school de vijand is, moeten de tieners immers de helden van het verhaal zijn.

Aanvankelijk was het de bedoeling de proefpersonen de hele film te laten zien, maar uit praktisch oogpunt was het beter om de film in te korten. Het vinden van proefpersonen die twee uur voor het onderzoek konden vrijmaken zou moeilijk zijn geweest en bovendien zou het veel tijd vergen om tachtig proefpersonen de complete film te laten zien. Omdat ZERO DAY vrij

fragmentarisch van aard is, is het goed mogelijk om er delen uit te knippen. De film werd gereduceerd tot een sequentie van enkele belangrijke scènes. Uiteindelijk is een fragment van tien minuten overgebleven.<sup>68</sup> De proefpersonen hebben van te voren niet te horen gekregen dat het fragment een selectie van enkele scènes uit de film was. Hierdoor was hun interesse anders wellicht meer uitgegaan naar wat er was weggesneden dan naar wat er op beeld te zien was.

Een tweede reden om niet de hele film te gebruiken is dat het onderzoek gaat om de reactie op een personage en niet op een film als geheel. In een lange film is er weliswaar meer tijd om sympathie op te bouwen, maar dit is ook mogelijk in een korte film. ZERO DAY geeft een beeld van de levens van twee verschillende personages. Calvin en André zijn beiden protagonisten in de film. Voor het onderzoek is slechts één personage nodig. Door te kiezen voor één van de twee personages kan er al een groot deel overtollig beeldmateriaal worden weggesneden. De personages Calvin en André waren beiden geschikt, dus de keuze is gemaakt op basis van de voorhanden zijnde scènes. Calvin spreekt veel videoboodschappen in terwijl er niemand bij is. Als André een videoboodschap inspreekt is Calvin op die momenten altijd bij hem. Wanneer er voor André gekozen wordt, zal Calvin nog steeds erg veel in beeld zijn. Dit zou verwarrend kunnen werken voor de kijker, omdat dan niet duidelijk wordt wie de protagonist van het fragment is. Bovendien had Calvin naast de vele individuele notities in het dagboek ook de meeste huiselijke scènes. Calvin is dus de beste keus als protagonist.

### **1.2.3 Het selecteren van scènes voor het fragment**

De film moest worden ingekort van 92 naar maximaal 10 minuten. De keuze om Calvin als protagonist te nemen heeft het selectieproces van de scènes vergemakkelijkt. Hierdoor vielen een groot aantal scènes af waarin André interactie met zijn ouders had. Ook sneuvelde een lange scène van Calvin op weg naar een gala op school. Deze scène is niet gefilmd met de camera van Calvin en André, maar met de camera van één van hun klasgenoten. De stijlbreuk zou in het verkorte fragment te veel opvallen. De scène waarin Calvin en André te zien zijn wanneer zij hun medescholieren neerschieten is te heftig om aan de nietsvermoedende proefpersonen te tonen. De reactie van proefpersonen op dergelijke heftige beelden zou een op zichzelf staand experiment kunnen zijn. Het was beter de daadwerkelijke aanslag aan de verbeelding van de toeschouwer over te laten. De laatste tien minuten van de film spelen zich af na de dood van Calvin en André. Deze beelden zijn dus bij voorbaat al onbruikbaar voor het experiment omdat Calvin daar geen rol meer in speelt.

Na het afschrijven van het onbruikbare materiaal is er ongeveer een half uur aan scènes overgebleven. Dit moest verder worden ingekort tot een sequentie van maximaal tien minuten, wat neerkomt op acht scènes van ongeveer een minuut. De videoboodschappen die Calvin heeft ingesproken vormen het hart van ZERO DAY. Om eenzelfde middelpunt in het fragment te creëren, moest het leeuwendeel van de scènes dus bestaan uit dagboeknotities. Driekwart van de scènes in het fragment zijn dagboekboodschappen geworden en de overige scènes huiselijke beelden van Calvin. Omdat het fragment acht scènes bevat kwam dit neer op zes scènes met dagboeknotities en twee scènes met huiselijke beelden.

---

<sup>68</sup> De keuze van de scènes die zijn overgebleven wordt verantwoord in paragraaf 1.2.3.

Er zijn in ZERO DAY een groot aantal huiselijke scènes met Calvin, waarvan er twee geselecteerd zijn voor het fragment. Van de twee gekozen scènes betrof de één het bezoek van Calvin met zijn moeder aan de orthodontist en de ander een scène van Calvin in gesprek met een vriendin. Op die manier wordt de kijker inzicht verschaft in zowel Calvins gezinsleven als in de interactie die hij heeft met leeftijdsgenoten. Andere huiselijke scènes waren ook bruikbaar, maar deze twee waren beide van de goede lengte.

Uit Calvins videoboodschappen zijn zes scènes geselecteerd. ZERO DAY bevat een groot aantal scènes waarin Calvin en André hun vaardigheid met wapens demonstreren en de diefstal van de benodigde wapens voorbereiden en uitvoeren. De wapens zijn van belang voor het verhaal en dus moet het fragment een scène met wapens bevatten. Dit is de laatste scène in het fragment geworden, waarin Calvin en André vlak voor de aanslag hun wapens verdelen in de auto op de parkeerplaats van de school.<sup>69</sup> De scène in de auto vermenschlijkt de jongens doordat ze beiden erg zenuwachtig zijn. De kijker blijft waarschijnlijk hopen dat de jongens hun plan op het laatste moment zullen afblazen. De beelden zijn de laatste beelden van de jongens voordat ze de school in rennen, wat een passend einde voor het fragment is. Deze scène had dus de voorkeur boven andere wapenscènes.

Na de selectie van de wapenscène bleven er van Calvins videoboodschappen nog zes over. Er konden echter nog maar vijf boodschappen geselecteerd worden voor het fragment. De scène die geschrappt is betreft een korte boodschap van Calvin. Op de achtergrond is de Amerikaanse vlag prominent aanwezig. Deze symboliek is opvallend geënceneerd en schaadt de geloofwaardigheid van de scène als non-fictie. De vijf andere scènes waren allen geschikt voor het fragment.

De acht geselecteerde scènes konden nu in een logische volgorde geplaatst worden. De meest voor de hand liggende keuze om het fragment mee te laten beginnen was de videoboodschap waarin Calvin vertelt dat dit zijn eerste notitie in het *Zero Day* videodagboek is. Op deze manier weet de kijker direct wat hij van het komende fragment moet verwachten. Calvin wordt geïntroduceerd en spreekt de kijker direct op indringende wijze in close-up toe. Tevens licht hij in de scène zijn visie op 'zero day' toe. Het zal volgens Calvin een hele mooie dag gaan worden en alles is tot in detail uitgedacht. De kijker ziet bij het bekijken van deze scène in dat er iets niet klopt aan Calvins visie op de wereld.

In de eerste scène valt de naam van André al en blijkt dat dit personage een belangrijke rol speelt in Calvins plan. Daarom moet André zo snel mogelijk geïntroduceerd worden. Vandaar dat hij in de tweede scène al te zien is. Beide jongens leggen hierin uit hoe het verloop van de ochtend van 'zero day' er uit gaat zien en wie hun doelwitten zijn, aan de hand van een presentatie op Andrés computer. De kijker leert dat 'zero day' niet in een opwelling is bedacht. Alles is methodisch en tot het laatste detail gepland. Om het contrast tussen de videoboodschappen en de huiselijke scènes uit de film niet te schaden is de derde scène een huiselijke scène geworden waarin Calvin met zijn moeder naar de orthodontist gaat. Zijn beugel mag er na lange tijd uit. De scène demonstreert dat Calvin een normale tiener is met een fijne thuissituatie en zorgzame ouders. Hij zorgt ervoor dat de contrasten in Calvins leven en persoonlijkheid voor de kijker duidelijk worden.

---

<sup>69</sup> Hoewel de kijker niet weet waar Calvin en André hun wapens vandaan hebben gehaald zal dit niet storend zijn. Het is sinds de gebeurtenissen op Columbine wijdverbreid bekend dat het in Amerika zelfs voor tieners vrij gemakkelijk is om aan wapens te komen.

Voor Calvins omgeving is hij een normale jongen. Door de videoboodschappen weet de kijker echter dat de jongen ook een occulte kant heeft. Die wetenschap geeft het bezoek aan de orthodontist een aanvullende emotionele lading.

De vierde scène is weer een notitie uit Calvins videodagboek. Hij legt daarin uit dat hij niet simpelweg zelfmoord wil plegen omdat hij dat een laffe daad vindt. Calvin wil juist een statement maken met zijn dood. Uit deze scène blijkt dat hij zijn plannen goed overwogen heeft en er een eigen filosofie op na houdt. Calvin heeft nog geen redenen voor de aanslag gegeven en de kijker zal in deze scène inzien dat deze er wellicht ook niet zijn. Als vijfde scène volgt weer een huiselijke scène. Calvin heeft hierin een gesprek met Rachel, een vriendin van hem. Ze hebben een leuke interactie en Calvin is vriendelijk en open tegen haar. Uit de dialoog blijkt dat Rachel geen idee heeft van Calvins duistere kant en ze maken er zelfs een grapje over. Wanneer Rachel de camera van Calvin overneemt stelt ze hem een aantal vragen. Hierdoor komt Calvins kwetsbare kant naar boven en dit laat een zijde van Calvins karakter zien die de kijker nog niet kent. Na deze scène wordt de toon van het fragment grimmiger. De laatste drie scènes van de sequentie vinden vlak voor 'zero day' plaats en in alle drie de scènes speelt André een prominentere rol. Het is een chronologisch overzicht van de laatste drie notities uit het videodagboek.

De eerste van de drie slotscènes laat zien dat Calvin en André hun ideeën voor de aanslag niet hebben opgedaan in films, boeken of computerspellen. De jongens verbranden hun CD's en andere bezittingen in een vreugdevuur op de vooravond van 'zero day'. Wanneer Calvin een liefdesbriefje vindt dat een meisje ooit aan André heeft geschreven plaagt hij hem ermee door het hardop voor te lezen. André is er door gegeneerd en probeert het briefje terug te pakken. Nu schemert weer even door dat Calvin en André gewone tieners zijn. In de scène die hier op volgt leggen Calvin en André uit dat de volgende dag 'zero day' zal zijn. Het plan gaat door en alle voorbereidingen zijn getroffen. De kilheid waarmee zij spreken over hun plannen en de gevolgen daarvan maken het voor de kijker overduidelijk dat ze geen spijt zullen krijgen van hun daad en dat zij de volgende dag hun plan tot uitvoer zullen brengen. Calvin en André zitten met hun vreemde, immorele ideeën op één lijn en dit maakt het voor de toeschouwer een beangstigende scène om naar te kijken. In de laatste scène zijn Calvin en André vlak voor de aanslag te zien. In een auto op de parkeerplaats bij hun school verdelen zij de wapens en laden zij hun geweren. Wanneer de tieners uit de auto stappen om hun plan uit te voeren gaat het beeld op zwart. Het gebruikte fragment is op DVD bijgevoegd in bijlage 1.

#### **1.2.4 Het waarborgen van structuur en thematiek**

Om trouw te blijven aan de opbouw van ZERO DAY moeten in het gemonteerde fragment de interne morele structuur en de morele oriëntatie intact blijven. De interne morele structuur van ZERO DAY is gegradueerd. Er zijn geen puur goede en puur slechte personages, maar de personages hebben goede én slechte kanten. In de geselecteerde scènes moeten zowel de goede als minder goede eigenschappen van Calvin naar voren komen. In Smiths woorden moet Calvin een *alloy* blijven. Het gemonteerde fragment is hier in geslaagd door zowel videoboodschappen als huiselijke scènes te tonen. Hierdoor is de gegradueerde morele structuur uit de film ook in het fragment behouden gebleven.

De morele oriëntatie van het personage Calvin is in het fragment ten opzichte van ZERO DAY niet veranderd. In ZERO DAY worden de beladen ingesproken videoboodschappen afgewisseld met

de onschuldige, huiselijke scènes. Deze afwisseling is in het fragment gehandhaafd. Het verschil is dat in ZERO DAY veel meer scènes te zien zijn, waardoor de kijker in staat is een genuanceerder beeld van het personage te vormen. Zoals aangegeven is het niet haalbaar geweest om de gehele film als onderzoeksobject te gebruiken. De keuze voor de scènes is zorgvuldig en weloverwogen geweest en de sequentie is daardoor een goede beknopte versie van de totale film geworden.

Regisseur Coccio heeft in een interview verklaard dat er geen redenen zijn voor de aanslag die Calvin en André plegen.<sup>70</sup> Het fragment moet daarom gevrijwaard zijn van thema's die vaak in verband worden gebracht met *highschool shootings*. Zoals in het theoretisch kader al werd aangegeven houden de schuldvraag en de mogelijke oorzaken bij dit soort schietincidenten de gemoeiden vaak bezig. Media, politiek en betrokkenen zoeken verklaringen voor de gruwelijkheden die zich hebben voorgedaan in een poging de acties van de daders te begrijpen. Gewelddadige films en computergames, neonazisme en de Amerikaanse wapenwetgeving zijn enkele redenen die worden aangewezen voor een drama als dat op Columbine.<sup>71</sup> In ELEPHANT, BOWLING FOR COLUMBINE en HEART OF AMERICA worden er terloops aanwijzingen voor het gedrag van de daders gegeven. In ZERO DAY ontbreken de redenen volgens de regisseur opzettelijk.

In het experiment moet worden voorkomen dat overeenkomsten met boeken, andere films en computerspellen een storende rol gaan spelen in de perceptie van het personage Calvin. Daarom was het belangrijk dat de scène uit ZERO DAY waarin Calvin uitlegt dat de jongens hun ideeën niet uit de verschillende media hebben gehaald ook in de ingekorte versie van de film zit. Een shot waarin een hakenkruis van buskruit wordt aangestoken is bewust weggelaten uit het fragment, om iedere associatie met (neo)nazisme te voorkomen. Het is nog steeds onduidelijk waarom regisseur Coccio dit shot in de originele film heeft gemonteerd. De twee jongens zijn geen neonazi's. In de film wordt er nergens naar nationaal-socialistische denkbeelden verwezen en ook regisseur Coccio ziet deze politieke overtuiging niet als deel van Calvins persoonlijkheid.

Het T-shirt met een afbeelding van rockster Marilyn Manson dat Calvin draagt in de scène met Rachel, is het enige wat verwijst naar Columbine. Marilyn Mansons muziek zou Eric Harris en Dylan Klebold hebben aangezet tot de schietpartij. In het commentaar op de DVD van ZERO DAY geeft regisseur Coccio toe dat acteur Calvin Robertson het bewuste shirt die opnamedag bij toeval aan had en dat het niet met voorbedachte rade in de film is gestopt. Afgezien van het T-shirt is de scène bruikbaar voor het experiment omdat het de kwetsbare kant van Calvin laat zien die in geen van de andere scènes naar boven komt. Omdat het T-shirt niet direct in het oog springt is deze scène toch in het uiteindelijke fragment gekomen.

In het fragment moet voor de kijker duidelijk zijn geworden dat Calvin een antiheld is. Volgens de gehanteerde definitie moet de toeschouwer hem ervaren als de protagonist van het verhaal en moet hij hem bovendien als moreel verwerpelijk beoordelen. Wanneer de proefpersoon Calvin niet als antiheld ervaart is het onderzoek mislukt. Er kan dan niet gemeten worden of er sympathie kan worden opgebouwd voor een antiheld. Om er zeker van te zijn dat de proefpersonen

---

<sup>70</sup> Stainburn, Samantha (2004). Unclenching the Fist. *Teacher Magazine*, 15 (4), 16-17.

<sup>71</sup> In De Volkskrant verscheen in het voorjaar van 2006 een artikel naar aanleiding van een schietincident in Antwerpen over de mogelijke psychische en sociale oorzaken van moordbeluste pubers. Hieruit bleek dat de schietincidenten vaak een combinatie zijn van verschillende factoren en dat er zelden een eenduidige reden aan te wijzen is. Michael Persson & Simone de Schipper (2006, 20 mei). Jong, kwaad en gewapend. *De Volkskrant*.

Calvin zien als protagonist en als moreel verwerpelijk wordt hen hier naar gevraagd in de in te vullen vragenlijst.

### 1.3 Instrument

Om de gevoelens van de proefpersonen ten aanzien van Calvin inzichtelijk te maken is een questionnaire gebruikt. Voor de toetsing van de hypothesen is het noodzakelijk een aantal variabelen meetbaar te maken. Voor hypothese H1 moet de gevoelde sympathie voor Calvin meetbaar worden gemaakt. Voor de drie voorwaarden-hypothesen is het nodig om meetbaar te maken in hoeverre de toeschouwer Calvin respectievelijk als 'mens', 'protagonist' en 'moreel verwerpelijk' beoordeelt. Om deze variabelen te toetsen is de proefpersonen gevraagd te reageren op een aantal stellingen op een likertschaal lopend van 'helemaal mee oneens' tot 'helemaal mee eens'. De schaal had een even aantal punten om neutraal stemmen onmogelijk te maken. Er is gekozen voor een achtpuntsschaal omdat de resultaten op een zespuntsschaal te ongenueanceerd zouden kunnen zijn. Een tienpuntsschaal was daarentegen wellicht te groot.

Per hypothese zijn twee stellingen positief geformuleerd, bijvoorbeeld 'Calvin zou een vriend van mij kunnen zijn' en 'ik vind dat Calvin herkenbare karaktertrekken heeft'. Daarnaast is ook één stelling negatief geformuleerd, zoals 'ik vind dat het fragment een eenzijdig beeld van Calvin geeft'. De resultaten van de negatieve stellingen worden bij de data-analyse omgekeerd. Op die manier zullen alle schalen dezelfde richting hebben en kunnen zij worden vergeleken. De proefpersonen is ook gevraagd bij een zestal begrippenparen hun mening over Calvin aan te geven op een semantische differentiaal van acht intervallen.

Elk van de te toetsen variabelen bestaat uit vier vragen op de questionnaire. Drie daarvan zijn stellingen met een likertschaal. De vierde vraag betreft een begrippenpaar op het semantische differentiaal. De stellingen en begrippenparen meten verschillende aspecten van elk van de vier genoemde variabelen: 'sympathie', 'mens', 'protagonist' en 'moreel verwerpelijk'. De scores die de stellingen en begrippenparen opleveren kunnen in de data-analyse samen worden gepakt tot één construct, een nieuwe variabele. Door de verschillende scores te bundelen wordt de nieuwe variabele betrouwbaarder. Eerst zal een betrouwbaarheidsanalyse moeten uitwijzen of de stellingen wel degelijk te koppelen zijn tot een nieuwe variabele.

De volgende vragen meten samen het construct 'sympathie'. Uit de scores op de stellingen blijkt in hoeverre de toeschouwer sympathie voelt voor Calvin.

1. 'Calvin zou een vriend van mij kunnen zijn.'
2. 'Calvin lijkt me een aardige jongen.'
3. Negatieve stelling: 'Ik voel een emotionele afstand tussen mijzelf en Calvin.'
4. Begrippenpaar 'onvriendelijk/vriendelijk' op de semantische differentiaal.

De volgende vragen meten samen het construct 'mens'. Uit de scores op de stellingen blijkt in hoeverre de toeschouwer Calvin als mens ervaart. De in de stellingen opgenomen begrippen 'zelfbewustzijn', 'gevoelens' en 'herkenbare karaktertrekken' zijn volgens Smith voorwaarden voor een menselijke agent. Hij baseert zich hierbij op een lijst van kenmerken die socioloog Marcel



Mauss geformuleerd heeft voor zijn persoon schema.<sup>72</sup> Wanneer deze eigenschappen in een personage te herkennen zijn kan men spreken van een personage dat als mens ervaren wordt.

1. 'Ik vind Calvin een erg zelfbewuste jongen: hij weet goed waar hij mee bezig is.'
2. 'Ik vind dat Calvin herkenbare karaktertrekken heeft.'
3. Negatieve stelling: 'Calvin is volgens mij niet in staat gevoelens te hebben.'
4. Begrippenpaar 'gekunsteld/levensecht' op de semantische differentiaal.

De volgende vragen meten samen het construct 'protagonist'. Uit de scores op de stellingen blijkt in hoeverre de toeschouwer Calvin als hoofdrolspeler van het vertoonde fragment ziet.

1. 'Voor mij is het duidelijk dat het bekeken fragment om Calvin draait.'
2. 'In het fragment kom ik meer te weten over Calvin dan over André.'
3. Negatieve stelling: 'Ik vind dat het fragment een eenzijdig beeld van Calvin geeft.'
4. Begrippenpaar 'bijfiguur/sleutelfiguur' op de semantische differentiaal.

De volgende vragen meten samen het construct 'moreel verwerpelijk'. Uit de scores op de stellingen blijkt in hoeverre de toeschouwer Calvin als immoreel personage beschouwt.

1. 'Ik veroordeel de plannen en daden van Calvin.'
2. 'Calvins plannen zijn niet te rechtvaardigen.'
3. Negatieve stelling: 'Ik vind dat een jongen als Calvin niet vervolgd zou moeten worden voor zijn daden.'
4. Begrippenpaar 'kwaadaardig/goedaardig' op de semantische differentiaal.

Voor de toetsing van hypothese H2 is het nodig dat het bekend is welke instructie de proefpersoon gelezen heeft. Omdat de proefpersoon dit zelf niet mag weten wordt hier niet naar gevraagd. De questionnaires worden na het afnemen voorzien van een 1 of een 2, corresponderend met welke instructie gelezen is. Voor de toetsing van hypothese H3 is het nodig dat het geslacht van de proefpersoon bekend is. Er is een vraag aan de questionnaire toegevoegd die daar naar informeert. Ten behoeve van de dekmantel zijn een aantal vragen aan de questionnaire toegevoegd die niet in de data-analyse gebruikt zullen worden. Zij dienen slechts ter camouflage. Het gaat om de volgende stellingen:

1. 'Waargebeurde verhalen boeien mij meer dan verzonden verhalen.'
2. 'Er zouden meer films gemaakt moeten worden over actuele sociale problemen.'
3. Negatieve stelling: 'Ik houd niet van films die op ware feiten gebaseerd zijn.'
4. Begrippenpaar 'verward/helder' op de semantische differentiaal.
5. Begrippenpaar 'gereserveerd/spontaan' op de semantische differentiaal.

---

<sup>72</sup> Mauss, Marcel (1985). *A Category of the Human Mind: The Notion of the Person; the Notion of Self*.

Wanneer een proefpersoon ZERO DAY al eerder gezien heeft zal hij met bepaalde gevoelens en verwachtingen naar het fragment kijken, waardoor de resultaten niet te vergelijken zijn met die van de andere proefpersonen. Ter controle wordt er daarom gevraagd of de proefpersoon bekend is met het fragment. Om er zeker van te zijn dat de toeschouwer niet heeft doorgrond waar het onderzoek over gaat, is hem aan het eind van de questionnaire gevraagd of hij enig idee had wat de uitkomst van het onderzoek kan zijn. Zo kunnen de proefpersonen die de opzet van het onderzoek hebben doorzien er later uitgefilterd worden. Zij zouden immers een bedreiging kunnen vormen voor de validiteit van het onderzoek. Tijdsrestricties hebben het helaas niet mogelijk gemaakt om een *pilot study* uit te voeren waardoor de questionnaire niet op betrouwbaarheid is getoetst. Dit kan nadelige gevolgen hebben op de uitkomsten van het onderzoek.

Het invullen van de questionnaire mocht ongeveer tien minuten in beslag nemen. Vandaar dat de vragenlijst niet te lang kon zijn. Na het informeren naar leeftijd en geslacht werden er nog achttien vragen gesteld. Twintig vragen was het maximum. Op die manier had de proefpersoon per vraag gemiddeld een halve minuut lees- en bedenktijd. De gebruikte questionnaire is bijgevoegd in Bijlage 2.

## 1.4 Procedure

Het experiment is in de eerste week van mei 2007 uitgevoerd. Het onderzoeksinstituut voor linguïstiek UIL-OTS aan het Janskerkhof 13 te Utrecht heeft als locatie gediend, omdat zich in het souterrain van dat gebouw een groot aantal laboratoria bevinden. Van deze ruimtes is het observatielab gebruikt, een ruime kamer met een doorgang naar een tweede kamer die afsluitbaar is. De staf van UIL-OTS heeft alle medewerking verleend en bovendien was het instituut voor de proefpersonen gemakkelijk te bereiken. Er zijn in vier dagen tijd tachtig mannen en vrouwen in het laboratorium ondervraagd. Elke dag tien mannen en tien vrouwen. Alle proefpersonen stonden op dat moment ingeschreven aan het departement Media- en Cultuurwetenschappen van de Universiteit Utrecht.

Om het verschil te meten tussen de opbouw van sympathie voor een personage dat als fictieel ervaren wordt en een personage dat als niet-fictieel ervaren wordt, zijn de tachtig proefpersonen verdeeld in twee groepen van veertig personen. In beide groepen zaten twintig mannen en twintig vrouwen. De twee groepen zijn van een verschillende instructie voorzien. De eerste groep proefpersonen heeft de fictie instructie te lezen gekregen, waarin staat dat zij een fragment uit de fictiefilm ZERO DAY gaan zien. Dit is ook daadwerkelijk het geval. De proefpersonen uit tweede groep bekijken hetzelfde fragment, maar de non-fictie instructie laat hen geloven dat zij naar werkelijke gebeurtenissen kijken die door een amateur op film zijn vastgelegd in de vorm van een videodagboek.

Er is in het experiment een dekmantel gebruikt om het onderzoek naar sympathie voor een antiheld te camoufleren. Zo worden de respondenten op het verkeerde been gezet en zullen zij de opzet van het onderzoek niet doorzien. De instructies laten de proefpersonen geloven dat zij deelnemen aan een onderzoek naar de receptie van waargebeurde verhalen en het vermogen van het publiek om feiten en fictie uit elkaar te houden. Op deze manier hebben zij niet door dat zij in werkelijkheid meewerken aan een onderzoek naar de ervaren emoties ten aanzien van het hoofdpersonage in het vertoonde fragment. Zo wordt het gevoel van de toeschouwer voor de

protagonist niet beïnvloed door de wetenschap dat hij meedoet aan een experiment over de opbouw van sympathie.

Het verschil in instructie wordt later bij de data-analyse als onafhankelijke variabele gebruikt. Bij de verdeling van beide instructies over de vier dagen is een randomisatie-procedure gebruikt. Hierdoor wordt de storende rol van niet-gemeten factoren zoals de temperatuur in het lokaal, eventuele tentamenstress bij de proefpersonen en geluidsoverlast van de straat geminimaliseerd. Op de eerste twee dagen van het experiment, dinsdag 1 en woensdag 2 mei, hebben de proefpersonen de non-fictie instructie te lezen gekregen. De andere twee dagen, donderdag 3 en vrijdag 4 mei, hebben de proefpersonen de fictie instructie te lezen gekregen. De gebruikte instructies zijn te vinden in bijlage 3.

Bij binnenkomst in het laboratorium werd de proefpersoon begeleid naar de onderzoeksruijme en nam hij plaats achter een tafel. Daar kreeg hij de fictie of de non-fictie instructie te lezen, afhankelijk van de dag waarop hij is langsgelkomen. Vervolgens werd de videoband gestart en kon de proefpersoon het fragment bekijken op de aanwezige televisie. Na het aanzetten van het fragment werd de toeschouwer alleen gelaten. De aanwezigheid van de onderzoeker had bij het bekijken van de band ongewenste effecten kunnen hebben. De proefpersoon had zich bekeken kunnen voelen en was zich daardoor wellicht anders gaan gedragen. Dit zou de testresultaten nadelig hebben beïnvloed. Na afloop van het fragment kreeg de proefpersoon de questionnaire overhandigd. Indien de questionnaire van te voren gegeven zou zijn, had dit de kijker kunnen afleiden tijdens het bekijken van het fragment. Ook kon de kijker in dat geval met bepaalde vragen in het achterhoofd naar de beelden kijken, wat zijn normale kijkgedrag verstoord zou hebben. Na het invullen van de questionnaire mocht de proefpersoon zijn e-mailadres vermelden op een lijst om op de hoogte te worden gebracht van de uitkomsten van het onderzoek. Elke sessie heeft circa twintig minuten geduurd.

## 2. Resultaten

### 2.1 Voorbereiding van de analyses

Er is gestart met de hercodering van enkele schalen. De schalen van vragen 10, 12, 13 en 14 van de questionnaire zijn omgekeerd van negatief naar positief. Door dit te doen wijzen alle antwoorden in dezelfde richting en zijn alle scores met elkaar te vergelijken.

Daarna is gecontroleerd of er proefpersonen zijn die uitgesloten moeten worden van de analyses. Er is één proefpersoon die het fragment al eens eerder heeft gezien. Dit maakt zijn ervaring van het fragment anders dan die van de rest van de proefpersonen. De proefpersoon in kwestie heeft ZERO DAY in zijn geheel gezien en zou zich mogelijk nog andere scènes met Calvin uit de film kunnen herinneren waardoor zijn sympathie tijdens het experiment beïnvloed wordt. Dit maakt zijn scores onbruikbaar. De antwoorden van deze proefpersoon zijn uitgesloten van analyse en zijn niet meegenomen in de resultaten van het onderzoek.

Ter controle van het feit of de opzet van het experiment doorzien is, is de vraag gesteld of de proefpersoon een idee heeft van de mogelijke uitkomst van het onderzoek. Hoewel veel studenten hebben aangegeven geen idee te hebben of door de dekmantel op het verkeerde spoor zijn gezet, zijn er toch 21 proefpersonen geweest die het woord 'sympathie' hebben genoemd in hun antwoord. Een T-test, die meet of de relatie tussen de gemiddelden van twee groepen meer dan toevallig is, heeft verduidelijkt dat het noemen van sympathie niet van invloed is geweest op de antwoorden die zij gegeven hebben op vragen 4, 8, 12 en 16f over sympathie. Van de groep die met hun antwoord in de buurt van de ware aard van het experiment is gekomen ligt het gemiddelde [ $M = 5.0$ ,  $SD = 1.3$ ] iets hoger dan van de groep die het woord 'sympathie' niet gebruikt heeft [ $M = 4.5$ ,  $SD = 1.1$ ,  $t = 1.6$ ,  $df = 77$ ,  $p = .109$ , 2-tailed]. Het verschil is statistisch gezien niet significant.<sup>73</sup> Niemand van de proefpersonen heeft aangegeven te vermoeden dat er mogelijk verschillende instructies zijn geweest. Er hoeven geen resultaten van de data-analyse te worden uitgesloten.

Vragen waarvan bedoeld is dat zij verschillende kanten van één construct meten, bijvoorbeeld 'sympathie', zijn aan de betrouwbaarheidstest van Cronbach onderworpen. Deze test wijst uit of de verschillende vragen in voldoende mate correleren om aan de statistische standaard van homogeniteit te voldoen. Bij een positieve uitslag mogen de vragen samengevoegd worden tot één nieuwe variabele. Helaas is uit de test gebleken dat Cronbachs alpha te laag is om de scores van drie van de vier beoogde constructen daadwerkelijk te mogen koppelen. Dit betekent dat de gebruikte stellingen te weinig met elkaar te maken hebben gehad om hetzelfde construct te meten. De resultaten van vraag 1, 5, 10, en 16e op de questionnaire mogen niet samengevoegd worden tot het construct mens, omdat de waarde van Cronbachs alpha te laag is [ $\alpha = .366$ ]. Hetzelfde geldt voor de vragen 2, 7, 14 en 16c die het construct protagonist gemeten moeten hebben [ $\alpha = .256$ ] en de vragen 11, 13, 15 en 16d waarvan verondersteld is dat zij het construct moreel verwerpelijk zouden meten [ $\alpha = .179$ ]. Het schrappen van een storende vraag bij één van de beoogde combinaties maakt het mogelijk dat de alphawaarde stijgt. In geen van de gevallen zou

---

<sup>73</sup> Als criterium is het algemeen geaccepteerde niveau van  $p < .05$  gehanteerd.

het schrappen van één van de vragen echter de benodigde alfa-waarde opleveren. Dit houdt in dat de stellingen echt te weinig met elkaar te maken hebben gehad.

De betrouwbaarheidsanalyse van de resultaten op de vragen 4, 8, 12 en 16f over sympathie heeft wel een bevredigende waarde opgeleverd [ $\alpha = .775$ ]. De resultaten van deze vragen zijn gebundeld tot de nieuwe variabele *sympathie*. Bij deze nieuwe variabele is eerst naar de verdeling van de scores op de schaal gekeken. Dit is getest door een Kolmogorov-Smirnov test die meet of de behaalde scores in voldoende mate overeenkomen met de te verwachten curve. Volgens de test is de distributie niet afwijkend [ $M = 4.6$ ,  $SD = 1.2$ ,  $df = 79$  en  $p = .098$ ]. Dit betekent dat de variabele 'sympathie' in de toetsing van de hypothesen gebruikt mag worden voor T-tests en ANOVA's, die een normaalverdeling van de scores eisen.

## 2.2 Toetsing van de hypothesen

Hoewel de vragen van de constructen 'mens', 'protagonist' en 'moreel verwerpelijk' niet tot nieuwe variabelen gebundeld mogen worden, zijn op alle vragen antwoorden gegeven die gemiddeld boven de waarde 4 liggen op de achtpuntsschaal. Alle vragen zijn door de proefpersonen dus positief beoordeeld. Hier is uit af te leiden dat het personage Calvin door de proefpersonen in het experiment als mens, als protagonist en als moreel verwerpelijk ervaren is. Er is voldaan aan de drie voorwaarden die gesteld zijn voor H1. H1 luidt: 'Fictiefilms zijn in staat om sympathie op te bouwen voor een antiheld.' Uit de testresultaten is gebleken dat de hypothese in dit experiment kan rekenen op onderbouwing. De groep die de fictie instructie gekregen heeft scoorde bovengemiddeld [ $M = 4.6$ ,  $SD = 1.3$ ] op de achtpuntsschaal van sympathie. De hypothese kan met enige voorzichtigheid bevestigd worden. Kanttekening hierbij is dat de groep die de non-fictie instructie heeft gekregen zelfs wat hoger heeft gescoord op sympathie [ $M = 4.7$ ,  $SD = 1.1$ ]. Het lijkt bij de opbouw van sympathie voor een antiheld dus niet uit te maken of een film fictief of non-fictief is.

H2 luidt: 'Wanneer een toeschouwer een antiheld als fictief ervaart, zal hij meer sympathie voor hem voelen dan wanneer hij hem als non-fictief ervaart.' Deze hypothese moet na de analyse van de testresultaten verworpen worden. Niet alleen kwam het gemiddelde voor 'sympathie' van beide instructiegroepen bijna gelijk uit, ook heeft een T-test laten zien dat er geen verschil is tussen de groep met de fictie instructie [ $M = 4.6$ ,  $SD = 1.3$ ] en de groep met de non-fictie instructie [ $M = 4.7$ ,  $SD = 1.1$ ,  $t = -.198$ ,  $df = 77$ ,  $p = .843$ , 2-tailed]. Uit de tests is gebleken dat het tegengestelde van de hypothese waar is. In het experiment scoorde de groep die de non-fictie instructie heeft gelezen hoger op het voelen van sympathie voor Calvin dan de groep die de fictie instructie gelezen heeft. Met het oog op het minieme verschil in score moet hier echter niet te veel waarde aan gehecht worden. In de discussie van de resultaten zullen mogelijke verklaringen gegeven worden voor de verwerping van de hypothese.

Naast een T-test is er ook een *Univariate ANOVA* uitgevoerd, een test die het mogelijk maakt te meten of er naast de instructie wellicht andere variabelen van invloed zijn geweest op de vorming van sympathie. Als onafhankelijke variabele is 'instructie' ingevoerd en als afhankelijke variabele 'sympathie'. Alle andere vragen zijn als *covariates* ingevoerd, controle variabelen waarvan gedacht wordt dat zij van invloed geweest kunnen zijn op de vorming van sympathie voor

Calvin.<sup>74</sup> De ANOVA beaamt de resultaten van de T-test [ $F = 1.1$ ,  $df = 1$ ,  $p = .305$ ]. Wel is uit de hoge  $F$ -waarden van de ANOVA gebleken dat drie vragen (stellingen 5, 16d en 16e in de questionnaire) van invloed zijn geweest op de vorming van sympathie voor Calvin. Een opvallende uitschieter was het begrippenpaar 'kwaadaardig/goedaardig' op de semantische differentiaal (vraag 16d). De waardering van Calvin als kwaadaardig of goedaardig heeft een groot effect gehad op de vorming van sympathie voor hem en het resultaat was statistisch significant [ $F = 40.2$ ,  $df = 1$ ,  $p = .000$ ]. Dit duidt op een samenhang tussen de ervaren aard van het personage, goedaardig of kwaadaardig, en de vorming van sympathie voor hem. Deze correlatie is getest door middel van *Pearsons bivariate correlation test*, die uitwijst of er similariteit is tussen twee variabelen. De twee blijken inderdaad te correleren en leveren een positieve match op [ $r = .660$ ,  $p = .000$ ]. Dit houdt niet in dat de variabelen causaal gerelateerd zijn, maar duidt wel op een gelijkenis in de uitkomsten. Hoe hoger de waardering van een proefpersoon van Calvin als goedaardig was, hoe hoger de proefpersoon scoorde op sympathie, en vice versa.

Hypothese H3 luidt als volgt: 'wanneer de toeschouwer een vrouw is zal het gemeten effect sterker zijn dan wanneer deze een man is.' Bij het uitvoeren van een T-test op de subjectvariabele 'geslacht' en de afhankelijke variabele 'sympathie' is er een significant verschil gemeten. Het effect was echter het tegengestelde van wat verwacht werd. Mannen hebben gemiddeld [ $M = 4.9$ ,  $SD = 1.1$ ] namelijk significant hoger gescoord dan vrouwen op het voelen van sympathie voor Calvin [ $M = 4.4$ ,  $SD = 1.2$ ,  $t = 1,803$ ,  $df = 77$ ,  $p = .038$ , 1-tailed]. In de discussie worden mogelijke oorzaken van dit effect genoemd. De SPSS data en output zijn op CD-ROM te vinden in bijlage 4.

---

<sup>74</sup> Het betrof de vragen over leeftijd en geslacht en de vragen 1, 2, 5, 7, 10, 11, 13, 14, 15, 16c, 16d en 16e op de questionnaire.

## 3. Conclusie en discussie

### 3.1 Conclusie

De conclusie van het onderzoek is tweeledig. Ten eerste zal er theoretisch gereflecteerd worden op Smiths systeem van betrokkenheid en ten tweede zullen er conclusies getrokken worden uit de resultaten van het uitgevoerde experiment. Als centrale vraag was gesteld: Is een antiheld in staat de sympathie van de toeschouwer te winnen? In zijn theorie heeft Smith gesteld dat dit inderdaad mogelijk zou zijn. De empirische resultaten van het uitgevoerde experiment lijken dit te onderschrijven. Gezien de kleine schaal van het onderzoek is enige voorzichtigheid geboden.

Smiths theorie heeft nuttige handvatten gegeven om de relatie tussen toeschouwer en personage nauwkeurig te ontleden en te onderzoeken. Dat deze band volgens Smith geen identificatie mag heten is helder en duidelijk beargumenteerd. De pluriformiteit aan definities heeft het begrip vertroebeld en daardoor is de bruikbaarheid van het begrip discutabel geworden. Smiths alternatieve benadering van identificatie bestaat uit een gelaagd systeem dat inzicht verschaft in de verschillende aspecten van de gevormde emotionele band tussen toeschouwer en personage.

Er bleek een revisie nodig van de weergave van Smiths systeem om de leesbaarheid hiervan te waarborgen. De voorgestelde aanpassingen zijn een verbetering ten opzichte van Smiths eigen weergave.<sup>75</sup> De aangepaste figuur laat zien welke stadia doorlopen worden bij de totstandkoming van sympathie. Dit proces voltrekt zich de ene keer in een fractie van een seconde terwijl het een andere keer meer tijd vergt. Het is in dit onderzoek niet getest of de stappen van het systeem in de voorgestelde volgorde verlopen. Wel is gebleken dat alle stappen van belang zijn in de opbouw van sympathie. Zonder een personage te herkennen zal er geen sympathie voor hem opgebouwd kunnen worden. Het gebrek aan narratieve informatie over het denken, doen en laten van een personage zou de vorming van sympathie bemoeilijken omdat de toeschouwer in dat geval niet tot een accurate evaluatie kan komen op het niveau van trouw. Het is op dit niveau waar de uiteindelijke emotionele reactie plaatsvindt in de vorm van sympathie of antipathie.

Smith heeft gespeculeerd dat zijn systeem bruikbaar is voor alle denkbare personages. Hij heeft hier echter geen empirisch bewijs voor kunnen aandragen. Dit onderzoek is een kleine eerste stap geweest in de toetsing van Smiths aanname. De resultaten tonen aan dat Smiths systeem in ieder geval bruikbaar is voor het analyseren van de opbouw van sympathie voor een antiheld. Voor dit soort personages kan Smiths hypothese nu rekenen op enige empirische evidentie.

De resultaten van het experiment hebben uitgewezen dat de aard van een personage en de gevoelde sympathie voor dat personage samenhangen. Dit betekent niet dat er automatisch sprake is van een causale relatie. Het is mogelijk dat een derde, niet-gemeten factor de samenhang tussen de twee veroorzaakt. De correlatie lijkt aan te tonen dat de vorming van emoties voor een antiheld samenhangt met een morele, cognitieve evaluatie van de aard van het personage. Dit sluit aan bij de theorie over de rationaliteit van emotie en Smiths pleidooi om emoties niet langer met irrationaliteit te associëren. Het is uit de testresultaten gebleken dat de toeschouwers, ondanks hun gevormde sympathie voor de antiheld, niet uit het oog hebben verloren dat de protagonist een

---

<sup>75</sup> Vergelijk Smiths figuur op pagina 21 en de aangepaste figuur op pagina 23.

moreel verwerpelijk personage is. Hun emoties hebben hen, in Brecht zijn termen, niet verblind voor een kritische benadering. De toeschouwers waren zich bewust van het verwerpelijke karakter van Calvin, maar dit heeft hen er niet van weerhouden om sympathie voor hem te gaan voelen.

Sympathiseren met een personage betekent volgens Smith dat de toeschouwer het personage in zijn context begrijpt en hierop een passende emotionele reactie heeft. Met deze context doelt Smith op de 'interne morele structuur' van de tekst. Smith heeft gesteld dat deze tijdens het kijken naar een film de boventoon voert over de 'externe morele structuur'. De resultaten van het experiment onderschrijven zijn aanname. Hoewel de toeschouwers in hun externe morele structuur Calvin moreel verwerpelijk vinden, kunnen zij Calvin begrijpen in de interne morele structuur en hierdoor sympathie voor hem voelen. Calvins immoraliteit heeft de toeschouwer zijn eigen normen en waarden niet doen vergeten, maar de toeschouwer is bereid om deze voor het personage Calvin niet te hanteren. De veronderstelde sympathische band met een antiheld blijkt te bestaan.

In dit hoofdstuk zullen de resultaten van het onderzoek besproken worden en zullen mogelijke oorzaken aangedragen worden voor de verwerping van twee van de hypothesen. Tevens wordt er kritisch gereflecteerd op de wijze waarop het onderzoek is opgezet en uitgevoerd. Ter afsluiting zullen enkele suggesties worden gedaan voor vervolgonderzoek naar aanleiding van het experiment.

### **3.2 Bespreking van de resultaten**

De uitkomsten van het onderzoek ondersteunen hypothese H1. Zoals verwacht is het bekeken fictieve fragment in staat gebleken om sympathie op te bouwen voor een antiheld. Het experiment heeft de gevoelde sympathie voor Calvin getoetst. Er kan van uit worden gegaan dat eenzelfde soort sympathie ook te verwachten is bij andere films over *highschool shootings* en misschien zelfs bij films met antihelden in het algemeen.

Hypothese H2 stelt dat er een verschil is in de mate van sympathie als gevolg van de gelezen instructie. De score op sympathie door de proefpersonen die de non-fictie instructie hebben gelezen is verrassend hoog. Verwacht werd dat zij lager zouden scoren dan de proefpersonen die de fictie instructie hadden gelezen. Dit is niet het geval gebleken. Het blijft de vraag in hoeverre de non-fictie instructie werkt in combinatie met een filmfragment. Is het mogelijk de reactie van de proefpersonen op een non-fictieve moordenaar te meten via een film? Het blijft een reactie op een filmische representatie van een mens en geen reactie op een persoon van vlees en bloed. Het is mede om die reden geweest dat in de questionnaire enkele vragen zijn opgenomen over het ervaren van personage Calvin als 'mens'. De positieve beoordeling hiervan lijkt er op te duiden dat de proefpersonen het filmische construct Calvin inderdaad gelijkstellen met een mens van vlees en bloed. Hoewel hij in dit onderzoek verworpen is, blijft de hypothese gestoeld op de theorie van Smith nog steeds plausibel. Een reden waarom de hypothese ondanks zijn waarschijnlijkheid verworpen is kan zijn dat de gestelde vragen ontoereikend zijn. Ook kan het zijn dat de gekozen scènes Calvin te menselijk, in de betekenis van *vriendelijk, humaan*, hebben gemaakt. Het kan daardoor zijn dat sympathie en medelijden met elkaar verward zijn en op die manier een sterk gevoel van compassie naar boven hebben gehaald bij de toeschouwer. Sympathie, medelijden en compassie blijven begrippen die moeilijk af te bakenen zijn en daardoor



lastig van elkaar te onderscheiden. Het is een opmerkelijke uitkomst dat de toeschouwers meer sympathie lijken te voelen voor een echte moordenaar dan voor een fictieve moordenaar, al is het slechts een fractie. Het is de moeite waard om in een ander experiment hier meer onderzoek naar te doen. Wat opvallend was tijdens de uitvoering van het experiment, was dat de proefpersonen die de non-fictie instructie gelezen hadden aanzienlijk meer aangeslagen waren na het bekijken van het fragment dan de proefpersonen die hadden gelezen dat het fragment fictie was. Hoewel dit voelbaar was in de onderzoeksruijme is dit verschil niet uit de antwoorden in de questionnaire naar voren gekomen. Er speelt naast de vorming van sympathie kennelijk iets anders mee wat in dit onderzoek niet gemeten is. Wellicht moet het antwoord gezocht worden in de manier waarop een toeschouwer reageert op de confrontatie met onalledaagse beelden. Of misschien is hij bang voor de willekeurigheid van een schietpartij zoals die in het fragment wordt voorbereid.

Hypothese H3, over de invloed van het geslacht van de proefpersonen, werd ook verworpen. Het tegendeel bleek zelfs waar te zijn. Er is door de jongens die het fragment bekeken hebben meer sympathie gevoeld voor Calvin dan door de meisjes. Dit zou te maken kunnen hebben met het feit dat Calvin een jongen is en op die manier dichter bij de mannelijke proefpersonen staat. Wellicht hebben zij iets van zichzelf in Calvin herkend zoals het eerdere citaat van Henry Jenkins doet vermoeden.<sup>76</sup> Een andere verklaring voor de verwerping van de hypothese zou kunnen zijn dat vrouwen meer moeite hebben om sympathische gevoelens te hebben voor een personage dat van plan is andere mensen te vermoorden. Hier kan aan ten grondslag liggen dat zij over het algemeen empathischer worden bevonden dan mannen.<sup>77</sup>

### 3.3 Kritische evaluatie van het experiment

Nu het experiment is uitgevoerd kan er worden teruggekeken op de opbouw en realisering ervan. Allereerst zal de keuze voor het theoretisch kader geëvalueerd worden. Als alternatief voor het problematische begrip identificatie is gebleken dat Smiths structuur van sympathie een nuttig instrument is, in het bijzonder bij een onderzoek naar moreel verwerpelijke personages. Smiths argumentatie betoogt dat een onderzoek naar identificatie met een personage bemoeilijkt wordt door een pluriformiteit aan opvattingen over het begrip identificatie. Smiths systeem van betrokkenheid bij personages biedt een helder alternatief en geeft inzicht in alle verschillende facetten en lagen van betrokkenheid bij een personage. De keuze voor zijn model bleek waardevol, omdat andere identificatiemodellen vaak uit lijken te gaan van een wens zich te vereenzelvigen met het bekeken personage. Vanwege het immorele karakter van de antiheld is dit bij dit soort personages problematischer. De gedetailleerde beschrijving van de verschillende lagen waaruit de betrokkenheid ontstaat biedt een gereedschap om te analyseren hoe sympathie wordt opgebouwd. Vooral het niveau van trouw waar de emoties ten aanzien van een personage gevormd worden geeft inzicht in de manier waarop een verhaal de houding van de toeschouwer ten opzichte van een personage stuurt. Het uitgevoerde experiment heeft Smiths hypothesen niet allemaal bevestigd. Dit

---

<sup>76</sup> "Most teens, however, show some sympathy for the killers, having walked the same lonely halls themselves." (Jenkins, 2005)

<sup>77</sup> Dit blijkt uit onderzoek van De Wied, Zillmann en Ordman (1994). In: Cynthia King, *Effects of Humorous Heroes and Villains in Violent Action Films*, p. 10.

geeft aan dat meer onderzoek nodig is. Hier worden in paragraaf 3.4 enkele suggesties voor gedaan.

De keuze voor mediastudenten als proefpersonen is in paragraaf 1.1 van deel II beargumenteerd. Het is zeer waarschijnlijk dat mensen van andere leeftijden, afkomst of culturen anders op het fragment zullen reageren. Het feit dat alle proefpersonen een universitaire opleiding volgen heeft ongetwijfeld zijn uitwerking op de externe validiteit van de uitkomsten. De bevindingen zullen hooguit te generaliseren zijn naar studenten van het wetenschappelijk onderwijs en niet ver daarbuiten. Dit is een probleem waar bijna ieder empirisch onderzoek mee te maken heeft. De keuze voor een andere groep proefpersonen zou dit niet hebben opgelost. De sessies met de proefpersonen zijn zonder problemen verlopen en de laboratoriumruimte heeft als een geschikte en neutrale onderzoeksruimte gediend.

Het om praktische redenen inkorten van de film ZERO DAY kan van invloed zijn geweest op de perceptie van het personage Calvin. De beschikbare tijd heeft het niet toegelaten een vooronderzoek te doen naar de verschillen in het kijken naar het fragment of de film in zijn geheel. Het feit dat ZERO DAY in de stijl van een non-fictie film is gemaakt heeft van ZERO DAY een film gemaakt die zowel bruikbaar was voor de fictie als voor de non-fictie instructie. Dit heeft de scores van beide instructiegroepen volledig vergelijkbaar gemaakt, wat de betrouwbaarheid van het onderzoek ten goede is gekomen. Het feit dat ZERO DAY het verhaal over een *highschool shooting* vanuit het perspectief van de daders vertelt heeft van zowel Calvin en André bruikbare personages voor mijn experiment gemaakt. Het kiezen voor personage Calvin als hoofdrolspeler in het fragment is een goede keuze geweest. De testresultaten hebben uitgewezen dat de toeschouwers Calvin zowel als mens, als protagonist en als moreel verwerpelijk ervaren hebben. Dit was noodzakelijk voor het onderzoek. Indien Calvin niet als protagonist of als moreel verwerpelijk gezien was, had hij niet aan de criteria van een antiheld voldaan. Wanneer hij niet als mens ervaren was, was het volgens Smith sowieso onmogelijk geweest om sympathische gevoelens voor het personage te hebben. Het selecteren van de film ZERO DAY en personage Calvin is concluderend een goede keuze geweest.

De gebruikte questionnaire was wellicht wat doorzichtig. Hoewel het doel van het onderzoek in de instructie gecamoufleerd werd door de bewering dat het over de receptie van op feiten gebaseerde films ging, lag dat waarschijnlijk wat te dicht in de buurt van de waarheid. Bovendien is gebleken dat uit de gestelde vragen op te maken is dat het onderzoek over sympathie gaat, daar 27 van de 80 proefpersonen dat woord hebben gebruikt in hun uitleg over wat volgens hen de uitkomsten van het onderzoek zouden kunnen zijn. Het was beter geweest om eerst een *pilot* test te doen om te zien hoe de questionnaires werden ingevuld, waar zich problemen voordeden en hoe betrouwbaar de antwoorden zouden zijn. Wellicht was dan ook duidelijk geworden dat het koppelen van enkele vragen tot de eerdergenoemde constructen niet in alle gevallen mogelijk was. De belangrijkste koppeling, die van de vragen over sympathie, is echter wel mogelijk geweest. Het is van belang om in het vervolg meer aandacht te besteden aan het ontwikkelen en testen van de questionnaire, omdat dit het meetinstrument is waar de resultaten uit voortkomen.

### 3.4 Vervolgonderzoek

Het uitgevoerde experiment kan aanleiding zijn tot vervolgonderzoek betreffende publieksreacties op een antiheld. Hetzelfde experiment zou uitgevoerd kunnen worden met als onderzoeksobject de hele film *ZERO DAY* in plaats van slechts een selectie van scènes. Ook zouden andere films over *highschool shootings* aan een experiment onderworpen kunnen worden. Hoe groter het corpus films dat onderzocht wordt, hoe betrouwbaarder de uitspraken over de sympathische band tussen toeschouwer en antiheld zullen zijn.

Eventueel kwalitatief onderzoek met diepte-interviews naar aanleiding van het bekijken van de gehele film *ZERO DAY* zou een licht kunnen werpen op de vraag waaróm de toeschouwer sympathie voelt voor Calvin. Waarschijnlijk zijn de huiselijke scènes uit het fragment aan te wijzen als één van de belangrijkste oorzaken. Er zou een onderzoek gedaan kunnen worden waarin de twee huiselijke scènes uit het fragment worden weggelaten. Door de resultaten van dat onderzoek naast de resultaten van dit onderzoek te leggen zou de invloed van de huiselijke beelden op de sympathievorming voor Calvin te meten zijn.

In een volgend experiment kan een controlegroep aan het bestaande ontwerp toegevoegd worden. De proefpersonen in de controlegroep zou in een questionnaire gevraagd kunnen worden naar de sympathie voor een *highschool killer*, bijvoorbeeld voor één van de daders van de aanslag op Columbine. Door de scores op deze questionnaire te vergelijken met de scores van de groep die een fragment bekeken heeft kan de invloed van het bekijken van een fragment wellicht duidelijker worden.

Een manier om het probleem rond de invloed van het geslacht van een personage een volgende keer te ondervangen zou zijn om een vergelijkbaar fragment met zowel een mannelijk als een vrouwelijk personage in te zetten voor het onderzoek. Eventueel kan de eerdergenoemde film *HEART OF AMERICA* daarvoor dienst doen. De daders van de schietpartij zijn in die film een jongen en een meisje.

Twee weken voor de uitvoering van het experiment vond er opnieuw een schietpartij op een school plaats, ditmaal op de Technische Universiteit van Virginia in de Verenigde Staten. Hoewel het publiek inmiddels 'gewend' is geraakt aan dergelijke incidenten, is het niet met zekerheid te zeggen dat de actualiteiten geen invloed hebben gehad op de manier waarop de proefpersonen het fragment uit *ZERO DAY* hebben ervaren. Het lezen van de instructie, waarin verwezen werd naar films die gebaseerd zijn op waargebeurde verhalen, zou de gevoelens over de recente gebeurtenissen weer opgerakeld kunnen hebben en op die manier de blik van de toeschouwer beïnvloed kunnen hebben. Positief bekeken kan de verslaggeving van het incident in de media het bestaan van een videodagboek zoals dat in het fragment te zien was geloofwaardig gemaakt hebben. De jonge dader had video-opnames van zichzelf gemaakt in aanloop naar en tijdens de schietpartij. De proefpersonen uit de groep die de non-fictie instructie hebben gelezen zouden zich het recente voorval en de bijbehorende beelden nog duidelijk voor de geest kunnen halen. De schutter van het incident in Virginia kwam in de beelden onsympathiek over. De fragmenten uit zijn videodagboek zouden zich over enkele jaren kunnen lenen voor een vergelijkbaar experiment als die in dit onderzoek met het verschil dat de dagboekbeelden in dat geval niet fictief zijn.

Tevens kunnen de resultaten van dit onderzoek gebruikt worden als uitgangspunt voor een onderzoek naar het verschil in opbouw van sympathie voor moreel verwerpelijke personages die representaties zijn van echte mensen en personages die puur fictief zijn. Regisseur Coccio van ZERO DAY wilde zijn film zo realistisch mogelijk maken, maar koos er bewust voor om Calvin en André niet Dylan Klebold en Eric Harris te noemen. Coccio wilde zijn film niet over het incident op Columbine High School laten gaan en dacht dat het te veel eer zou zijn voor de schutters om een eigen film te krijgen. Adolf Hitler kreeg in 2004 wel zijn eigen film, DER UNTERGANG. Regisseur Oliver Hirschbiegel werd er direct van beschuldigd dat hij Hitler te menselijk had geportretteerd. Een vergelijkbare film over een anonieme, fictieve despoot zou waarschijnlijk minder heftige reacties hebben losgemaakt. Is de receptie van fictieve personages als Barbara Covett uit NOTES ON A SCANDAL en Jean-Baptiste Grenouille uit PERFUME: STORY OF A MURDERER (regie: Tom Tykwer, 2006) verschillend van figuren die echt bestaan hebben? Een publieksonderzoek naar de vorming van sympathie voor de fictieve personages Mickey en Mallory uit NATURAL BORN KILLERS in vergelijking met het criminele duo Bonnie en Clyde, zoals zij zijn geportretteerd in BONNIE AND CLYDE, kan uitsluitsel geven.

Een ander onderzoek kan zich richten op de vraag wat de gevolgen zouden kunnen zijn van de gevoelde sympathie voor een personage zoals Calvin. Schuilt hier voor de toeschouwer een corrumperend gevaar in zoals de schrijvers van de Hollywood productie code hebben gevreesd? Of heeft de vorming van sympathie een positief effect op het ethisch bewustzijn van de toeschouwer zoals McGinn en Smith hebben geïmpliceerd? Hoewel dit één van de meest interessante vervolgonderzoeken kan zijn is het zoals aangegeven uiterst moeilijk om meetbaar te maken of het sympathiseren met een moreel verwerpelijk personage van invloed is op de psyche van de toeschouwer. Bovendien is het lastig vast te stellen of deze invloed van lange duur zou zijn, of zelfs permanent. Zeker is wel dat de antiheld het morele bewustzijn van de toeschouwer direct aanspreekt en de kijker constant confronteert met zijn eigen normen en waarden. Uit dit onderzoek is gebleken dat de toeschouwer sympathie voor de antiheld kan voelen, ondanks de tegengestelde moraal die hij belichaamt. Verder onderzoek moet uitwijzen of dit verschijnsel van goede of slechte invloed is op het morele bewustzijn van de toeschouwer.

### **3.5 Een onmogelijk *happy end***

Calvin en André plegen samen zelfmoord in hun schoolkantine aan het eind van hun minutieus voorbereide schietpartij. Bonnie en Clyde worden met kogels doorzeefd wanneer de politie hen omsingelt nadat zij dood en verderf hebben gezaaid. Een sinaasappel kondigt de dood aan van de laatste Corleone-telg in het derde deel van THE GODFATHER. De dood van de antiheld lijkt onvermijdelijk.

Is sterven de enige uitweg uit de compromitterende situaties waarin de protagonisten zichzelf hebben gebracht? Of is het wellicht een laatste middel van filmmakers en producenten om aan hun toeschouwers duidelijk te maken dat onrecht met de dood wordt bestraft? Het is opvallend hoe vaak de antiheld het einde van een film niet haalt.

Wanneer een film gepresenteerd wordt vanuit het perspectief van een antiheld wordt de toeschouwer 'gedwongen' de leefwereld van een moreel verwerpelijk personage te verkennen. Gedurende de film krijgt de toeschouwer niet alleen de slechte kanten van het personage te zien,

maar ook de goede. Mede hierdoor wordt de antiheld sympathiek gemaakt. Dit problematiseert de emoties van de toeschouwer bij de afloop van de film. Aan de ene kant wil de toeschouwer dat het verhaal goed afloopt voor het sympathieke personage, maar aan de andere kant wil de toeschouwer niet dat het personage met zijn slechte gedrag weg komt.

In een film met een traditionele held hebben de protagonist en de toeschouwer dezelfde belangen. Wanneer deze belangen behartigd worden zal er zowel voor het personage als voor de toeschouwer een *happy end* plaatsvinden. Omdat de antiheld en de toeschouwer tegengestelde belangen hebben is een *happy end* voor beiden onmogelijk. Anders dan bij de traditionele held komen het interne morele systeem van de tekst en het externe morele systeem van de toeschouwer niet met elkaar overeen.

De morele systemen botsen op het moment dat de film afloopt. Voor de duur van de film kon de toeschouwer mee gaan in de wereld van de antiheld. Wanneer de film afgelopen is zal het externe morele systeem van de toeschouwer weer de boventoon gaan voeren. Het is aan de toeschouwer een morele les te trekken uit de belevenissen van de antiheld. De antiheld heeft tijdens de film de toeschouwer gestimuleerd om de interne morele structuur van de tekst te toetsen aan zijn eigen externe morele structuur. Het vergelijken van deze normen- en waardensystemen zet de toeschouwer waarschijnlijk meer aan het denken over ethiek dan een vanzelfsprekend *happy end* dat demonstreert dat het slechte altijd gestraft wordt en het goede immer beloond. Hierdoor is de antiheld ethisch van grotere waarde dan de traditionele held.

## Bibliografie

Aristoteles (1986). *Poetica*. In N. van der Ben & J.M. Bremer (red.). *Aristoteles Poëtica*. Amsterdam: Athenaeum- Polak en Van Genneep.

Brombert, Victor (1999). *In Praise of Antiheroes*. Chicago & Londen: The University of Chicago Press.

Burton, Graeme (2000). *Talking Television. An Introduction to the Study of Television*. Londen: Arnold.

Bynum, Matt (2006). *The Motion Picture Production Code of 1930 (Hays Code)*. Gevonden 24 mei 2007, op <http://www.artsreformation.com/a001/hays-code.html>.

Carroll, Noël (1996). Moderate Moralism, *British Journal of Aesthetics*, 36 (3), 223-238.

Ebert, Roger (1994). *Natural Born Killers*. Gevonden 10 maart 2007, op <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19940826/REVIEWS/408260302/1023>.

Elhorst, Josja et al. (2005). *Fictie versus non-fictie*. Niet-gepubliceerd manuscript. Universiteit Utrecht: cursus methoden en technieken voor publieks- en receptieonderzoek.

Frijda, Nico (1986). *De emoties*. Amsterdam: Bert Bakker.

Genette, Gérard (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell University Press.

Hakemulder, Frank (1998). *The Moral Laboratory: Literature and Ethical Awareness*. Universiteit Utrecht: Dissertatie.

Hakemulder, Frank et al. *The Study of Literature, Culture, and the Arts: An Introduction to Empirical Methods*. Manuscript aangeboden voor publicatie.

Harold, James (2005), *Infected by Evil*. *Philosophical Explorations*, 8 (2), 173-187.

Hayes, David (2000). *The Production Code of the Motion Picture Industry (1930-1968)*. Gevonden op 28 mei 2007, op <http://prodcode.davidhayes.net/>.

Jenkins, Henry (2005). *Fans, Gamers, and Bloggers*. New York: New York University Press.

King, Cynthia (2000). Effects of Humorous Heroes and Villains in Violent Action Films. *Journal of Communication*, Winter, 5-24.

King, Stephen (1977). *Rage*. New York: Signet.

Lacan, Jacques (1966). *Écrits*. Parijs: Le Seuil.

Maltby, Richard (1996). Censorship and Self-Regulation. In Geoffrey Nowell-Smith (red.). *The Oxford History of World Cinema*. New York: Oxford University Press.

Marling, William (2001). *Hard-Boiled Fiction*. Gevonden 2 juni 2007, op <http://www.case.edu/artsci/engl/marling/hardboiled/Glossary.HTM>.

Mauss, Marcel (1985). A Category of the Human Mind: The Notion of the Person; the Notion of Self. In Carrithers, Michael et al. (red.). *The Category of the Person: Anthropology, History, Philosophy*. Cambridge: Cambridge University Press.

McGinn, Colin (1995). *Ethics, Evil, and Fiction*. Oxford: Clarendon Press.

Mendoza, Antonio (2002). *Teenage Rampage: The Worldwide Youth Crime Phenomenon*. Londen: Virgin Publishing.

Metz, Christian (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.

Persson, Michael & De Schipper, Simone (2006, 20 mei). Jong, kwaad en gewapend. *De Volkskrant*.

Plato (2005). Politeia. In Gerard Koolschijn (red.). *De ideale staat*, Amsterdam: Athenaeum-Polak en Van Genneep.

Rood, Jurriën (1995). De verloren wedstrijd. *De Groene Amsterdammer*, 24.

Sanford, N. (1955). Dynamics of Identification. *Psychological Review*, 62, 106-118.

Schoenmakers, Henri (1988). To be, Wanting to be, Forced to be: Identification Processes in Theatrical Situations. *Tijdschrift voor Theaterwetenschap*, 2, 138-163.

Smith, Murray (1994). Altered States: Character and Emotional Response in the Cinema. *Cinema Journal*, 33 (4), 34-56.

Smith, Murray (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.

Stainburn, Samantha (2004). Unclenching the Fist. *Teacher Magazine*, 15 (4), 16-17.

Tan, Ed (1991). *Film als emotiemachine. De affectstructuur van de traditionele speelfilm. Een psychologische studie*. Universiteit van Amsterdam: dissertatie.

Van Dale Lexicografie bv (2006). *Van Dale Taalweb: onlinewoordenboek*. Gevonden op 23 maart 2007, op <http://www.vandale.nl>.

Willett, John (1964). *Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic*. Londen: Methuen.

Wilson, Barbara et al. (1986). Affective Response of Nonretarded and Retarded Children to the Emotions of a Protagonist. *Child Study Journal*, 16 (2), 77-93.

Wood, Robin (1989). *Hitchcock's Films Revisited*. New York: Columbia University Press.

Wollheim, Richard (1974). *The Thread of Life*. Cambridge: Harvard University Press.

Zillmann, Dolf & Cantor, Joanne (1977). Affective Responses to the Emotions of a Protagonist. *Journal of Experimental Social Psychology*, 13 (2), 155-165.

Zillmann, Dolf (1991). Empathy: Affect From Bearing Witness to the Emotions of Others. In D. Zillmann & Jennings Bryant (Eds.). *Responding to the Screen: Reception and Reaction Processes* (pp. 135-167). Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Zillmann, Dolf (1994). Mechanisms of Emotional Involvement with Drama. *Poetics*, 23, 33-51.



# Filmografie

A CLOCKWORK ORANGE, regie: Stanley Kubrick, 1971  
APOCALYPTO, regie: Mel Gibson, 2006  
BONNIE AND CLYDE, regie: Arthur Penn, 1967  
BOWLING FOR COLUMBINE, regie: Michael Moore, 2002  
CINDERELLA, regie: Clyde Geronimi en anderen, 1950  
DER UNTERGANG, regie: Oliver Hirschbiegel, 2003  
DR. NO, regie: Terence Young, 1962  
ELEPHANT, regie: Gus van Sant, 2003  
E.T., regie: Steven Spielberg, 1982  
GANDHI, regie: Richard Attenborough, 1982  
HALLOWEEN, regie: John Carpenter, 1978  
HEART OF AMERICA, regie: Uwe Boll, 2003  
HENRY, PORTRAIT OF A SERIAL KILLER, regie: John McNaughton, 1990  
HOME ROOM, regie: Paul Ryan, 2002  
NATURAL BORN KILLERS, regie: Oliver Stone, 1994  
NOTES ON A SCANDAL, regie: Richard Eyre, 2006  
PERFUME: STORY OF A MURDERER, regie: Tom Tykwer, 2006  
SAVING PRIVATE RYAN, regie: Steven Spielberg, 1998  
SCHINDLER'S LIST, regie: Steven Spielberg, 1993  
STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH, regie: George Lucas, 2005  
STAR WARS EPISODE IV: A NEW HOPE, regie: George Lucas, 1977  
SUPERMAN, regie: Richard Donner, 1978  
THE BLAIR WITCH PROJECT, regie: Daniel Myrick en Eduardo Sánchez, 1999  
THE GODFATHER, regie: Francis Ford Coppola, 1972  
THE LION KING, regie: Roger Allers en Rob Minkoff, 1994  
THE PUBLIC ENEMY, regie: William A. Wellman, 1931  
TROY, regie: Wolfgang Petersen, 2004  
UNITED 93, regie: Paul Greengrass, 2006  
WORLD TRADE CENTER, regie: Oliver Stone, 2006  
ZERO DAY, regie: Ben Coccio, 2003

# Bijlagen

## Bijlage 1: Fragment

Op de DVD is het gemonteerde fragment van ZERO DAY te bekijken dat de proefpersonen te zien hebben gekregen.

## Bijlage 2: Questionnaire

Geslacht:        man / vrouw

Leeftijd:        \_\_\_\_ jaar

Nu je het fragment gezien hebt vraag ik je deze enquête in te vullen. De meeste stellingen gaan over Calvin (de blonde jongen uit het fragment). Er zijn geen goede of foute antwoorden, het gaat immers om jouw mening.

Maak het bolletje zwart welke jouw mening over onderstaande uitspraken het beste weergeeft.

1. Ik vind Calvin een zelfbewuste jongen: hij weet goed waar hij mee bezig is.

**Helemaal mee oneens**                           **Helemaal mee eens**

2. Voor mij is het duidelijk dat het bekeken fragment om Calvin draait.

**Helemaal mee oneens**                           **Helemaal mee eens**

3. Ik houd niet van films die op ware feiten gebaseerd zijn.

**Helemaal mee oneens**                           **Helemaal mee eens**

4. Calvin lijkt me een aardige jongen.

**Helemaal mee oneens**                           **Helemaal mee eens**

5. Ik vind dat Calvin herkenbare karaktertrekken heeft.

**Helemaal mee oneens**                           **Helemaal mee eens**

6. Er zouden meer films gemaakt moeten worden over actuele sociale problemen.

**Helemaal mee oneens**                           **Helemaal mee eens**

7. In het fragment kom ik meer te weten over Calvin dan over André.

**Helemaal mee oneens**                           **Helemaal mee eens**

8. Calvin zou een vriend van mij kunnen zijn.

**Helemaal mee oneens**          **Helemaal mee eens**

9. Waargebeurde verhalen boeien mij meer dan verzonnen verhalen.

**Helemaal mee oneens**          **Helemaal mee eens**

10. Calvin is volgens mij niet in staat gevoelens te hebben.

**Helemaal mee oneens**          **Helemaal mee eens**

11. Ik veroordeel de plannen en daden van Calvin.

**Helemaal mee oneens**          **Helemaal mee eens**

12. Ik voel een emotionele afstand tussen mijzelf en Calvin.

**Helemaal mee oneens**          **Helemaal mee eens**

13. Ik vind dat een jongen als Calvin niet vervolgd zou moeten worden voor zijn daden.

**Helemaal mee oneens**          **Helemaal mee eens**

14. Ik vind dat het fragment een eenzijdig beeld van Calvin geeft.

**Helemaal mee oneens**          **Helemaal mee eens**

15. Calvins plannen zijn niet te rechtvaardigen.

**Helemaal mee oneens**          **Helemaal mee eens**

16. Maak het bolletje dat volgens jou het beste bij Calvin past zwart:

gereserveerd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	spontaan
verward	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	helder
bijfiguur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sleutelfiguur
kwaadaardig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	goedaardig
gekunsteld	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	levensecht
onvriendelijk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vriendelijk

17. Ik heb het bekeken fragment al een keer eerder gezien: ja / nee

18. Heb je enig idee wat de uitkomst van het onderzoek zou kunnen zijn? (als je het niet weet mag je onderstaande regels leeg laten).

---

---

---

---

---

Je kunt de volledig ingevulde vragenlijst nu bij mij inleveren. Hartelijk dank voor je medewerking!

Dylan Tonk

### **Bijlage 3: Instructies**

#### *instructie 1 (niet gemanipuleerd):*

Voor mijn afstudeerscriptie voer ik een receptieonderzoek uit naar de verbeelding en ontvangst van waargebeurde verhalen. Mijn onderzoek wordt begeleid door Dr. Frank Hakemulder van het departement Media- en Cultuurwetenschappen. Het onderzoek is anoniem en de resultaten zal ik alleen voor mijn scriptie gebruiken. Ik wil je nu alvast hartelijk danken voor je medewerking.

Filmmakers worden soms geïnspireerd door verhalen uit het 'echte leven'. Zij vermoeden dat een film die gebaseerd is op ware feiten het publiek meer zal aanspreken dan een zomaar bedacht verhaal. Denk bijvoorbeeld aan een film als JFK van Oliver Stone over de moord op John F. Kennedy, het Nederlandse VAN GOD LOS over de bende van Venlo, of de recente films die gebaseerd zijn op de aanslagen van 11 september. De vraag rijst echter of dit fenomeen wel een goede uitwerking heeft op het publiek. Zullen de kijkers feit en fictie nog wel uit elkaar kunnen houden? Je gaat nu een videofragment zien en ik wil graag dat je deze beelden bekijkt zoals je dit anders ook zou doen, zoals je normaal gesproken thuis voor de televisie zit.

Het fragment wat je nu gaat zien komt uit de film ZERO DAY van regisseur Ben Coccio uit 2003. Het onderwerp van de film is een schietincident op een middelbare school (een zogenaamde *highschool shooting*). Dergelijke schietincidenten hebben zich de laatste jaren met enige regelmaat voorgedaan in de Verenigde Staten. Regisseur Coccio wilde een zo natuurgetrouw mogelijke film maken en castte in de hoofdrollen daarvoor twee jongens die in het echte leven ook bevriend met elkaar waren. Zij hadden samen auditie gedaan en Coccio vond hen erg geloofwaardig. Coccio filmde bij de jongens thuis, en ook de ouders van de jongens kregen een rol. Zo probeerde de regisseur de film zo realistisch mogelijk te maken. In de film houden de twee jongens samen een videodagboek bij van de weken in aanloop naar de aanslag die zij gaan plegen op hun school. De aanslag wordt door de jongens aangeduid als 'zero day', de dag waarop de twee jongens zichzelf en een groot aantal van hun klasgenoten zullen ombrengen. In het fragment wat ik je laat zien komt geen geweld voor.

*instructie 2 (wel gemanipuleerd):*

Voor mijn afstudeerscriptie voer ik een receptieonderzoek uit naar de verbeelding en ontvangst van waargebeurde verhalen. Mijn onderzoek wordt begeleid door Dr. Frank Hakemulder van het departement Media- en Cultuurwetenschappen. Het onderzoek is anoniem en de resultaten zal ik alleen voor mijn scriptie gebruiken. Ik wil je nu alvast hartelijk danken voor je medewerking.

Filmmakers worden soms geïnspireerd door verhalen uit het 'echte leven'. Zij vermoeden dat een film die gebaseerd is op ware feiten het publiek meer zal aanspreken dan een zomaar bedacht verhaal. Denk bijvoorbeeld aan een film als JFK van Oliver Stone over de moord op John F. Kennedy, het Nederlandse VAN GOD LOS over de bende van Venlo, of de recente films die gebaseerd zijn op de aanslagen van 11 september. De vraag rijst echter of dit fenomeen wel een goede uitwerking heeft op het publiek. Zullen de kijkers feit en fictie nog wel uit elkaar kunnen houden? Je gaat nu een videofragment zien en ik wil graag dat je deze beelden bekijkt zoals je dit anders ook zou doen, zoals je normaal gesproken thuis voor de televisie zit.

In 2003 maakte regisseur Gus van Sant de film ELEPHANT. Het onderwerp van deze controversiële film was een schietincident op een middelbare school (een zogenaamde *highschool shooting*). Dergelijke schietincidenten hebben zich de laatste jaren met enige regelmaat voorgedaan in de Verenigde Staten. De film schetst echter volgens velen een verkeerd beeld van de jongens die de aanslag plegen. In de documentaire COLUMBINE AFTERMATH uit 2004 van The Discovery Channel werden in reactie daarop archiefbeelden vrijgegeven uit het videodagboek van de tieners Calvin Gabriel en André Kriegman, die de voorbereidingen van een aanslag op hun school in 2001 hebben vastgelegd. Bij dat schietincident verloren twaalf scholieren (inclusief Calvin en André) het leven. Het fragment dat je nu gaat zien is afkomstig uit die documentaire uit 2004. De beelden zijn wellicht schokkend, maar in het fragment dat ik je laat zien komt geen geweld voor.

## **Bijlage 4: SPSS data en output**

Op de CD-ROM zijn het gebruikte data-bestand en de resultaten van de uitgevoerde analyses te vinden.