Betrokkenheid en Identificatie in de Superheldenfilm

Wouter Los
0023019
grifter_team8@hotmail.com
Meeuwenhoek 36
1141 DV Monnickendam
Universiteit van Amsterdam
Master Film Studies
9 augustus 2010
Eerste lezer: Dr. C.J. Forceville
Tweede lezer: Dr. L.T. Copier

Abstract

In deze scriptie staan de concepten identificatie en betrokkenheid centraal. Het eerste wordt door de filmpsychoanalyse van Jacques Lacan gebruikt om aan te geven hoe een toeschouwer zich spiegelt aan filmpersonages. Het tweede is een concept van cognitivist Murray Smith die de mate van de betrokkenheid van toeschouwers bij filmpersonages aangeeft. De twee worden hier vergeleken en toegepast op een corpus van drie films uit het genre van de superheldenfilm. Deze drie films zijn X-MEN (USA: Singer, 2000), SIN CITY (USA: Rodriguez, 2005) *en* THE DARK KNIGHT (USA: Nolan, 2008). *Meer precies wordt onderzocht wat de rol is van de 'bad guy', outfits en maskerade, het gebrek aan realisme en onderhuidse prikkels die worden veroorzaakt door de films. Uiteindelijk wordt geconcludeerd dat de twee theoretische paradigma's met name tekort schieten met betrekking tot de bad guy.*

Keywords: identificatie, psychoanalyse, Jacques Lacan. Christian Metz, Jean-Louis Baudry, betrokkenheid, Murray Smith, Noel Carroll, X-MEN, SIN CITY, THE DARK KNIGHT

Inhoudsopgave

Inleiding 4

Hoofdstuk 1: Cognitie en betrokkenheid 8

Noel Carroll: de relatie tussen toeschouwer en horror 8

Murray Smith: het model van betrokkenheid 13

Hoofdstuk 2: Psychoanalyse en identificatie 19

Lacan en het spiegelstadium 19

Baudry en Metz: '*The legacy of* Lacan' 23

Hoofdstuk 3: Vraagstelling 26

Inleiding 26

Theoretische afbakening en toespitsing 26

Corpus 28

Onderzoeksvragen 31

Hoofdstuk 4: *The bad guy* 33

Marv 33

De mutanten van de X-mannen 36

Batman, Two-Face en de Joker 40

Hoofdstuk 5: Het cartooneske superheldenpak en masker 43

Marv: de cartooneske superheld 43

Batman: gemaskerde held 45

X-MEN: De niet cartooneske stripverfilming 46

Hoofdstuk 6: Het gebrek aan realisme in de superheldenfilm 48

Marv: Superheld of gewoon held? 48

De realistische basis van X-MEN 49

De keuzes van Batman 51

Hoofdstuk 7: De stimulerende fysieke prikkel 53

Conclusie 55

Literatuur 59

Inleiding

Het medium film is al meer dan honderd jaar een fenomeen dat een belangrijke rol inneemt in onze cultuur. Sinds de eerste publieke filmvertoningen van pioniers als Thomas Edison en de gebroeders Lumière stond het publiek op zijn kop. In al die jaren is het medium niet aan verbeeldingskracht verloren. De kracht van het medium is niet eenvoudig te verklaren. Een onderdeel van die kracht is de mogelijkheid voor de toeschouwer om zich te identificeren met de filmpersonages. Maar identificatie is een concept met veel verschillende betekenissen. Er is dan ook geen eenvoudig antwoord te geven op de vraag hoe identificatie van personages precies werkzaam is in de film. Deze scriptie geeft een uiteenzetting van het concept van identificatie of betrokkenheid met betrekking tot de film zoals dat is ontwikkeld, in twee belangrijke paradigma's binnen de filmtheorie.

Deze paradigma's zijn het cognitivisme en de psychoanalyse. Het eerste is een discipline die zijn oorsprong heeft in de sociale wetenschappen. Sinds het eind van de jaren tachtig heeft het ook zijn intrede gedaan in de filmwetenschap. In het essay 'A Case for Cognitivism' beschrijft David Bordwell enkele karakteristieken die bij de stroming horen: "In general, cognitive theory wants to understand such human mental activities as recognition, comprehension, inference-making, interpretation, judgment, memory, and imagination".[1] Met betrekking tot film onderzoekt de cognitiewetenschap onder andere hoe filmpersonages constructies zijn die worden gevormd door de perceptuele schemata die de toeschouwer heeft van die personages. Deze schemata worden telkens aangepast door de handelingen van de personages in een film. Dus de relatie die een toeschouwer opbouwt met een filmpersonage komt tot stand door middel van de signalen die de film vrijgeeft. Deze basispremisse wordt verder uitgewerkt aan de hand van het werk van twee vooraanstaande cognitiewetenschappers: Noël Carroll en Murray Smith. Carroll beschrijft waarom toeschouwers van horror blijven kijken naar de angstaanjagende monsters en gebeurtenissen in dat soort films. Smith introduceert een model van betrokkenheid.

Haaks op het cognitivisme staat de psychoanalyse. De grondlegger van de psychoanalyse is Sigmund Freud, maar de discipline wordt in relatie tot film vooral verbonden met de psychoanalyticus Jacques Lacan. Lacan heeft daarbij enkele ideeën van

[1] Bordwell 1989: 13

Freud overgenomen, zoals het Oedipuscomplex, maar heeft ook zijn eigen concepten en ideeën ontwikkeld. Sinds de jaren 1960 en 1970 wordt het werk van Lacan sterk geassocieerd met de film en het neemt daarmee een dominante plaats in binnen de filmtheorie. Daarmee werd een breuk geforceerd met de daarvoor gangbare semiotiek en het structuralisme. Sinds die tijd heeft zijn gedachtegoed een sterke invloed gehad op het werk van gerenommeerde filmtheoretici als Christian Metz, Jean-Louis Baudry en Laura Mulvey. De intrede van het werk van Lacan (en de psychoanalyse in het algemeen) in de filmtheorie heeft vooral zijn weerslag gehad op de relatie die de toeschouwer onbewust opbouwt met filmpersonages en vormt dus in het kader van deze scriptie naast het cognitieve paradigma een belangrijk deel. Het werk van Lacan dient als basis voor het psychoanalytisch onderzoek in deze scriptie. Daarnaast zullen kort het werk van Metz en Baudry worden bestudeerd met betrekking tot de droommetafoor en het cinematische apparatus.

Het te analyseren corpus bestaat uit drie films uit het genre van de op strip gebaseerde superheldenfilm. Om een beter inzicht te geven in het genre van dit type superheldenfilms volgt hier nu een klein uitstapje naar de strip- en filmgeschiedenis. De strip zelf heeft lang in de schaduw gestaan van literatuur en film. Dit zijn tevens de media waar de strip de meeste affiniteit mee heeft. Niet verbazingwekkend neemt de strip twee belangrijke eigenschappen en kwaliteiten over van deze twee media: de tekst en het beeld. Net als de film had ook de strip zijn oorsprong in het eind van de negentiende eeuw. Waar uitvinders als Edison en de gebroeders Lumière in die periode hun filmcamera's ontwikkelden verschenen rond die tijd ook de eerste korte strips in de (Amerikaanse) kranten. In 1893 introduceerde Edison zijn kinetoscoop. Twee jaar later ontwierpen de gebroeders Lumière de *cinématographe*, een apparaat dat tegelijkertijd camera én projector was. De film zette hiermee zijn eerste stappen op het wereldtoneel. Al snel werden er vertoningen voor publiek gehouden en was een nieuw fenomeen geboren. De strip maakte rond diezelfde tijd ook zijn entree. Hoewel de eerste strip dateert van 1493, een reeks tekeningen met daarin tekstballonnen die de graaf van Meurs in een brief stuurde aan de hertog van Gelre, werd de strip aan het eind van de negentiende eeuw een populair cultureel verschijnsel. Op zondag 18 oktober 1896 voegde krantenmagnaat William Radolph Hearst als eerste een acht pagina's tellende stripbijlage toe aan zijn krant *The New York Evening Journal.*[2] Al snel volgden er meerdere kranten die de strip opnamen in hun zondagsbijlagen. Inhoudelijk was er in het begin geen groot verschil tussen de film en de strip. In film werd als het ware een toneelstukje opgevoerd voor een stationaire camera. Het

[2] Leeflang 2004: 9

narratief stond nog in dienst van de vroege beeldesthetiek. Voor de kijker was film vooral een attractie. Hiernaast diende film vaak als *(running) gag.* In zo'n *gag* staat de visuele grap centraal. Ook de vroege cartoonist werkte volgens dit stramien. De afstand tussen beeld en karakters was te vergelijken met die van camera tot personages. Het beeld werd altijd getekend vanuit hetzelfde perspectief, gelijk aan de stationaire camera. De vroege strip waren verder kort van lengte waardoor het vrijwel niet mogelijk was om een verhaal te vertellen. Ook hier was de *gag* een veelgebruikte vorm. Een voorbeeld van deze vroege wisselwerking tussen de film en de strip is de baanbrekende film L'ARROSEUR ARROSÉ (Fr: Lumière, 1895). De film werd met negen andere korte films voor het eerst vertoond voor een betaald publiek in Parijs. De film vertelt in minder dan een minuut over een tuinman die een tuin aan het sproeien is wanneer een kwajongen op de tuinslang gaat staan. De tuinman probeert het euvel te achterhalen en wanneer hij het uiteinde van de slang naar zijn ogen brengt stapt de kwajongen van de slang af met alle gevolgen van dien. De kwajongen wordt gesnapt en na hem te straffen gaat de tuinman verder met zijn werkzaamheden. Wat opvalt, is dat de film is opgenomen vanuit een enkel camerastandpunt. De gehele film staat de tuinman centraal. De kwajongen stapt als het ware de film binnen en uiteindelijk verlaat hij de film ook vanuit het frame. Dit is vergelijkbaar met hoe een stripverhaal er in die tijd uitzag. Net als het frame van de film blijft bij het vroege stripverhaal het kader gelijk. In dit eenzelfde kader speelt zich het verhaal af. Toen L'ARROSEUR ARROSÉ vertoond werd sprong de film er in vergelijking tot de andere negen uit. De meeste vroege films van de gebroeders Lumière waren zogenaamde *actualités,* korte filmpjes die meer gelijkenissen vertoonden met de latere documentaire. L'ARROSEUR ARROSÉ echter was een zorgvuldig geënsceneerde komedie. Daarmee heeft de volledig met de *cinematographe* (een filmcamera en projector uitgevonden door de gebroeders Lumière) geschoten korte film de eigenschappen van een *gag.* De overeenkomsten tussen film en strip zijn evident. Het zal dan ook geen verassing zijn dat Louis Lumière het idee voor de film opdeed bij een kort stripverhaal van de Franse tekenaar George Colomb met de naam *L'arroseur.*[3] Al in 1884 tekende Colomb de gag met de tuinslang.

Enkele decennia later wonnen de superhelden aan populariteit. Met de komst van helden als Superman en Batman begon het zogenaamde gouden tijdperk van de superheldenstrip. Weinig verrassend kwam daarmee ook de superheldenfilm in opkomst. Van de eerste Tarzanfilms naar het veelvoud van superheldenfilms aan het begin deze eeuw heeft het genre zijn weg gevonden naar de toeschouwers van film.

[3] Leeflang 2004: 10

Er zijn vier redenen om het genre van de op strip baseerde superheldenfilm tegen het licht van de twee interpretatiemodellen, identificatie en betrokkenheid, te houden. Allereerst is er het relatieve gebrek aan realisme in dit type films. De vraag is of de onwaarschijnlijke krachten en situaties van de superhelden identificatie in de weg staan. Daarnaast volgt het genre van de op strip gebaseerde superheldenfilm de klassieke vertelvorm van de superhelden versus de *bad guys.* De vraag rijst hier of er ook identificatie mogelijk is met de slechterik of antagonist in de film. Het genre staat ook garant voor spektakel en voor spanning die onderhuids de identificatie van de toeschouwer stuurt. Ten slotte is de superheldenfilm in veel gevallen een adaptatie van een strip. Stijl en conventies worden daarbij overgenomen. De films behouden hun cartooneske vorm. Welke invloed heeft dit op de identificatie van de toeschouwer?

Deze scriptie stelt zich ten doel om een uiteenzetting te geven van de verschillende theorieën omtrent het concept van identificatie. Centraal daarin staan de paradigma's van het cognitivisme en de psychoanalyse. Deze twee paradigma's zullen na deze inleiding worden behandeld. Daarna zal deze theorie worden toegespitst op het corpus door middel van vier onderzoeksvragen die hun betrekking hebben op de drie films. Om precies te zijn zal het corpus bestaan uit drie films: X-MEN (USA: Singer, 2000), SIN CITY (USA: Rodriguez, 2005) en THE DARK KNIGHT (USA: Nolan, 2008). Alle drie films zijn representatief voor de vier punten die net genoemd zijn. De vier dienen dan ook als basis in de analyse van de drie films met betrekking tot de identificatie van de toeschouwer met de hoofdpersonages in die films. Vervolgens worden de drie films geanalyseerd. Uiteindelijke wordt er afgesloten met een conclusie, waarin de twee theoretische paradigma's met elkaar worden vergeleken met betrekking tot de drie geanalyseerde films.

Hoofdstuk 1: Cognitie en betrokkenheid

Noël Carroll: de relatie tussen toeschouwer en horror.

In dit hoofdstuk wordt, vanuit een cognitief perspectief, het gedachtegoed met betrekking tot de betrokkenheid van een toeschouwer bij fictieve filmpersonages geïntroduceerd. Eerst wordt het werk van Noël Carroll besproken. Carroll haalt twee paradoxen aan die exemplarisch zijn voor de lastige verhouding tussen toeschouwer en personages en monsters in de horrorfilm. In de daarop volgende paragraaf wordt het model van betrokkenheid van Murray Smith geïntroduceerd.

In Carrolls boek *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart* staat het genre van de horrorfilm centraal. Ten tijde van Carrolls schrijven had het horrorgenre zich gevestigd in de generieke top. Carroll zegt daarover: "For over a decade and a half […] horror has flourished as a major source of mass aesthetic stimulation".[4] Wat opvalt aan dit citaat is dat Carroll spreekt van actieve stimulatie. Daarmee is meteen het onderscheid gemaakt met andere mainstream genres. De horrorfilm staat bekend om de reacties die het kan losmaken bij de toeschouwer. De reden dat de horror het corpus is van Carrolls boek is dus dat, anders dan bij andere genres, de reactie van de toeschouwer op de films van het horrorgenre vrij heftig zijn. Uit deze reacties destilleert Carroll twee paradoxen die hij de *paradoxes of the heart* noemt. Bij de eerste paradox stelt hij zichzelf de vraag waarom toeschouwers van horrorfilms zo heftig reageren op de film terwijl ze weten dat wat er in de film gebeurt niet echt is. De toeschouwer is er zich dus bewust van dat hij of zij naar een film aan het kijken is maar kan toch de angst voelen die de film losmaakt. De tweede paradox behelst de vraag waarom de toeschouwer überhaupt geïnteresseerd is in het kijken van een film waar de toeschouwer bij voorbaat al van weet dat de film angst kan gaan opwekken. Deze twee paradoxen vormen de centrale inhoud van Carrolls boek. Maar voordat Carroll de twee paradoxen behandelt introduceert hij het concept van *art-horro*r, dat meer duidelijkheid moet geven over zijn corpus.

De reactie die de toeschouwer van een horrorfilm heeft schrijft Carroll toe aan emotie: "I will presume that the genre is designed to produce an emotional effect".[5] Dit effect van

[4] Carroll 1990: 1
[5] Carroll 1990: 8

emotie leidt tot zijn concept van art-horror. Art-horror is dan een cross-mediale term. Hoewel Carroll zich in zijn analyse van de twee paradoxen voornamelijk richt op de visuele media (en dan voornamelijk de film) is het concept van art-horror gericht op alle media. Samengevat komt het op het volgende neer: "The cross-art, cross-media genre of horror takes its title from the emotion it characteristically or rather ideally promotes; this emotion constitutes the identifying mark of horror".[6] De emotie die de horror bij de toeschouwer oproept is dus een kernpunt in het betoog van Carroll. De emotie die de toeschouwer voelt werkt op twee manieren. Allereerst is er de psychologische uiting. Dit is de primaire emotionele uiting zoals het angstig worden. Daarnaast is er de fysiologische uiting, die in feite een gevolg is van de psychologische uiting. De primaire emoties brengen dus fysieke reacties teweeg bij het publiek, zoals schrikken, trillen, misselijkheid, rillingen, etc. Uiteindelijk definieert Carroll de art-horror als volgt:

> Art-horror is an emotional state wherein, essentially, some nonordinary physical state of agitation is caused by the thought of a monster, in terms of the details presented by a fiction or an image, which thought also includes the recognition that the monster is threatening and impure.[7]

In zijn onderzoek om de twee paradoxen te doorgronden blijft Carroll dicht bij de (film)tekst. Zijn eerste paradox, waarom toeschouwers met emotie reageren op iets waarvan ze weten dat het niet echt is, analyseert hij aan de hand van de emoties van de protagonisten zelf. Want: "Horror appears to be one of those genres in which the emotive responses of the audience, ideally, runs parallel to the emotions of characters".[8] Dus in de analyse van de emotionele toeschouwerreactie op horror kan de onderzoeker ook kijken naar hoe het filmpersonage reageert op diezelfde horror.

In zijn behandeling van de eerste paradox geeft Carroll drie verschillende verklaringen die zouden kunnen verklaren waarom de toeschouwer met emotie reageert op een film waarvan hij of zij weet dat deze niet echt is. De eerste is de *illusion theory of fiction:"*Cinematic techniques of verisimilitude so overwhelm us that we are deceived into

[6] Carroll 1990: 14
[7] Carroll 1990: 35
[8] Carroll 1990: 17

believing that a monster really looms before us".[9] De illusies die worden opgewekt op het scherm zorgen er dus voor dat de toeschouwer daadwerkelijk in de illusie gaat geloven. Hoewel de illusietheorie een veel gebruikte theorie is zitten er toch enkele haken en ogen aan. Als een kijker van een film een horrorfilm bekijkt in een bioscoop zou deze volgens de illusietheorie ook daadwerkelijk geloven dat de monsters in de film de weg naar de bioscoopzaal zouden kunnen vinden. Terwijl de protagonist van de film met afschuw vervuld is van de monsters die hem bedreigen zal dezelfde emotie ook de toeschouwer vervullen. Deze afschuw van de protagonist zal kunnen leiden tot angst, eenzelfde emotie die de toeschouwer ook zal voelen. Het is aannemelijk dat de toeschouwer in een dergelijk geval niet op zijn gemak de film zou kunnen uitkijken maar zou vluchten, gevoed door de angst dat de monsters daadwerkelijk de bioscoopzaal zouden kunnen betreden. Maar zoals Carroll stelt is dit niet het geval. Als reactie op de gebreken van de illusietheorie werd de theorie uitgebreid naar *the willing suspension of disbelief*. Dit is geen geheel nieuwe theorie maar ligt in het verlengde van de illusietheorie. In tegenstelling tot de illusietheorie is deze vorm actiever van aard aangezien de toeschouwer het niet geloven in de monsters uitstelt en daardoor zich kan overgeven aan de angst en oprecht gaat geloven dat de monsters bestaan. Maar ook deze vorm van geloven is niet juist. Ten eerste is het niet aantoonbaar dat een toeschouwer op een bewuste manier zijn wil om niet te geloven kan uitstellen. Ten tweede verruilt de toeschouwer zijn echte geloof, namelijk om niet te geloven in de monsters, voor het geloven in de monsters. Dit is geen kwestie van simpelweg van geloof overspringen, maar de toeschouwer zal daar tijd voor nodig hebben om zich een nieuw geloof eigen te maken. Deze tijd zal de toeschouwer in de bioscoopzaal niet krijgen aangezien de toeschouwer de film op een onderdompelende manier ondergaat.

De tweede mogelijke verklaring van Carroll voor de paradox waarom de toeschouwer met emotie reageert op een film waarvan hij weet dat deze niet echt is, wordt de *pretend theory of fictional response* genoemd: "Another strategy agrees that the audience knows and believes it is consuming fictions but goes on to deny that the audience's emotional responses to fictions are genuine". [10] De illusie ligt hier niet op het scherm maar bij de toeschouwer zelf. Het gevoel van horror is het gevoel van illusie van horror. De toeschouwer voelt dus niet de emoties die de film losmaakt maar doet alsof hij de emoties voelt. De emoties die de toeschouwer voelt bij een fictiefilm zijn dus op zichzelf fictioneel. De toeschouwer ontwikkelt

[9] Carroll 1990: 63
[10] Carroll 1990: 68

een soort van quasi-angst die op zijn beurt verantwoordelijk moet zijn voor de fysiologische en psychologische effecten. De toeschouwer speelt een spelletje van *make-belief* waarbij hij gaat geloven dat hij de protagonist zelf is. Ook deze *pretend*-theorie heeft echter gebreken. Omdat er sprake van een voorwendsel van angst is, kan deze angst nooit echt zijn. Er is voor de toeschouwer geen ruimte voor het spelen van een spel wanneer deze naar een film kijkt. In het geval van het voorwenden van angst kan de toeschouwer deze angst vermijden door het spel niet mee te spelen. Dit zou betekenen dat een toeschouwer er zelf voor kan kiezen om een angstige emotie te voelen. Carroll beargumenteert juist dat de emotie en angst bij het kijken van film altijd echt moeten zijn omdat deze de toeschouwer simpelweg overkomen. De toeschouwer heeft dus geen keuze om wel of niet bang te zijn. Een ander argument tegen de *pretend theory* kan worden afgeleid uit de kwaliteit van de film. Bij zogenaamde b-films binnen het horrorgenre, met veelal een lage esthetische kwaliteit van beeld maar bijvoorbeeld ook slecht gemaakte monsters, zou de onervaren toeschouwer evengoed het schijnspel moeten kunnen spelen terwijl meer geoefende kijkers van film de grootste moeite zouden hebben om zonder te lachen een dergelijke film te aanschouwen. De veronderstelling dat een toeschouwer op elk moment en bij elke film het spel kan spelen is onwaarschijnlijk te noemen.

De derde theorie die Carroll naar voren brengt om de paradox van fictie op te lossen is de *thought theory of emotional responses to fictions:*

> One is not attempting to extinguish the belief that the referent of the representation exists nor the belief that the representation itself exists. Rather, one is attempting not to think about the content of the representation.[11]

Kernpunt bij deze theorie is dat er afstand wordt genomen van het geloven in de gebeurtenissen op het scherm. Om echt te kunnen geloven in hetgeen er op het scherm gebeurt ten tijde van een film moet er ook een geloof zijn in het daadwerkelijke bestaan van de monsters in die film. De vorige twee theorieën blijven daarom problematisch omdat ze geen van beiden een antwoord hebben op deze paradox van het geloof. De derde theorie laat de kwestie van geloof dan ook helemaal vallen en vervangt deze door de notie van *thought.* Carroll introduceert *thought* als een term die in contrast staat met geloof. Het denken aan de horror in een film betekent dus niet dat de toeschouwer hoeft te geloven dat een monster uit

[11] Carroll 1990: 80

die film daadwerkelijkheid bestaat. De angst die hier uit voorkomt is geen gespeelde angst maar een echte, zuivere angst. Het denkbeeld aan een eng monster kan er vervolgens voor zorgen dat de toeschouwer wegkijkt of zijn gedachten probeert te verzetten. Het idee van monsters dat de toeschouwer heeft veroorzaakt de oprechte angst. Carroll besluit hiermee zijn overzicht omtrent de fictieparadox.

De drie bovenstaande verklarende theorieën geven inzicht in de relatie tussen de toeschouwer en de protagonist enerzijds en de filmmonsters anderzijds. Voor Carroll doen de eerste twee theorieën tekort met betrekking tot de hier besproken filmparadox. Het is de derde theorie die voor Carroll de meest logische verklaring heeft. Carroll heeft daarnaast ook een hoofdstuk gewijd aan de relatie tussen de toeschouwer en protagonist in het algemeen. Carroll beargumenteert dat emoties van de toeschouwer ten opzichte van de protagonist(en) hetzelfde werkzaam zijn als de emoties ten opzichte van monsters in horrorfilm. De bovenstaande theorieën zijn dus ook (gedeeltelijk) toepasbaar op de relatie tussen toeschouwer en één of meerdere protagonisten. De vraag die Carroll zichzelf stelt is of er dan ook daadwerkelijk sprake is van identificatie met karakters. Carroll ziet identificatie als een soort van *mental state* met enkele verschillende implicaties. De term heeft bijvoorbeeld verschillende betekenissen onder toeschouwers van film. Zo kan de toeschouwer die zich identificeert met een protagonist van een film sympathiseren met, of hetzelfde voelen als, de protagonist. Ook kan de toeschouwer de waarden van personages respecteren of een personage simpelweg aardig vinden. Er zijn dus legio voorbeelden van de notie van identificatie. Wat opvalt aan deze voorbeelden is dat de toeschouwer zich één kan voelen met een protagonist. De toeschouwer verplaatst zich zodanig in een personage dat de toeschouwer denkt dat hij of zij de protagonist zelve is. Maar omdat de toeschouwer weet dat de film niet echt is blijft de paradox van fictie in stand. Een andere vorm van identificatie komt voor wanneer een toeschouwer de emotie van de protagonist op eenzelfde wijze beleeft. De toeschouwer dupliceert als het ware de emoties van het filmpersonage. Dit zal echter niet altijd het geval zijn. In het geval van een alwetende verteller komt de toeschouwer meer te weten van de plotsituatie dan personages zelf. De toeschouwer zal dan hier ook zijn emoties op afstemmen. De toeschouwer heeft vaak andere emoties dan de personages zelf, wat een duplicatie van emoties onmogelijk maakt. Een gedeeltelijke correspondentie tussen de emotie van toeschouwers en personages is wel mogelijk maar van identificatie is dan nauwelijks meer

sprake. Carroll concludeert dan ook het volgende: “Clearly, there can be no character-identification if it requires perfect symmetry between the audience and the protagonists”.[12]

Te concluderen is dat complete identificatie tussen toeschouwer en filmpersonage niet mogelijk is, maar dat de identificatie van de toeschouwer meer is gericht op de situatie waar de personages zich in bevinden. Het belang van filmpersonage voor Carroll staat gelijk aan de situatie waar deze karakers zich in bevinden. Een personage krijgt dus altijd betekenis in context van zijn omgeving en situatie en de toeschouwer stemt daar zijn of haar emotie op af.

In deze paragraaf is de paradox behandeld waarbij de toeschouwer op een betrokken manier reageert op een beeld, personage of monster waarvan hij weet dat deze niet echt zijn. Het denken aan de horror en de situatie waarin het filmpersonage zich bevindt, creëert een relatie tussen de toeschouwer en het personage. Deze lijn kan worden doorgetrokken naar de fictiefilm in het algemeen, want fictie is immers zelf een niet realistische vorm van vertellen. De verschillende vormen van betrokkenheid of identificatie lopen echter nog veel uit elkaar. In de volgende paragraaf stelt Murray Smith het filmkarakter of personage centraal om tot een model van betrokkenheid te komen.

Murray Smith: het model van betrokkenheid.

“Our propensity to respond emotionally to fictional characters is a key aspect of our experience and enjoyment of narrative films”.[13] Waar Carroll concludeert dat complete karakteridentificatie niet mogelijk is en de toeschouwer zich meer identificeert met de situatie waarin de personages zich bevinden dan met die persoon zelf stelt Murray Smith dat het filmkarakter ook zonder zijn context een centrale rol speelt in de identificatiekwestie. In zijn boek *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* gaat hij aan de hand van de dichotomie filmkarakter/toeschouwer in op de kwesties rond de term identificatie. Hoewel hij aangeeft dat de term ‘identificatie’ vanuit de psychoanalyse komt wil hij afstand nemen van deze onderzoeksdiscipline. Volgens Smith heeft de psychoanalyse juist voor veel problemen gezorgd door geen eenduidige antwoorden te kunnen geven op de vraag wat identificatie nu precies inhoudt. Daarnaast verwerpt hij het structuralisme als basis van zijn onderzoek omdat filmpersonages als onderzoeksgebied hier niet interessant zijn. Smith is juist geïnteresseerd in

[12] Carroll 1990: 94

[13] Smith 1995: 1

de relatie tussen toeschouwer en filmpersonage en de perceptie van de toeschouwer speelt daar een belangrijke rol in. Ook het onderzoek van Smith naar identificatie is dus geënt op een cognitieve basis.

Vanwege de vaagheid van een term als identificatie spreekt Smith niet meer van identificatie maar van betrokkenheid. In de perceptie van personages is betrokkenheid een belangrijk onderdeel. Omdat de toeschouwer de personages in een film met toenemende betrokkenheid kan ervaren winnen deze personages aan sympathie. Sympathie voor personages heeft bijvoorbeeld als resultaat dat de toeschouwer deze personages moreel of ethisch 'goed' vinden. Dit kan op zijn beurt suspense vergroten. De toeschouwer zal zich dan betrokken voelen bij de ethisch goede karakters die door de slechteriken in het nauw worden gedreven. Aangezien de sympathie voor de personages in de film besloten ligt wordt betrokkenheid door het narratief van een film gestuurd. Hiermee neemt betrokkenheid als concept afstand van het concept van identificatie. Hoewel de gelijkenissen tussen de twee termen evident lijken te zijn is er toch een verschil. In een studie naar identificatie is de verhouding tussen toeschouwer en personages eendimensionaal. Omdat de toeschouwer zich vereenzelvigt met een karakter in de film is er geen ruimte voor verdieping van de band die de toeschouwer heeft met het filmpersonage. Ondanks dit verschil bestaat er een verwantschap tussen identificatie en betrokkenheid. Maar zo stelt Smith, in navolging van Carroll, identificatie blijft een vage en slecht gedefinieerde term. Betrokkenheid daarentegen is een term die de lading beter dekt.

In zijn boek gaat Smith daarom dieper in op de verschillende gradaties van betrokkenheid. Daarbij verwerpt hij het concept van identificatie niet helemaal maar zoekt hij naar een model dat volgens hem beter past bij de relatie tussen de toeschouwer en het filmpersonage. Maar voordat Smith naar de relatie kijkt tussen de twee werpt hij eerst een nadere blik op het filmkarakter enerzijds en de toeschouwer van de film anderzijds. Hij begint met een definitie van de eerste: "The term 'character', in its most basic sense, typically denotes a fictional analogue of a human agent".[14] De sterke link tussen het filmpersonage en toeschouwer wordt hier al meer helder. Omdat de toeschouwer het filmpersonage als een *human agent* herkent wordt de rol van deze personages niet langer onderschat. Een filmtekst is, als reactie op het structuralisme, dan ook geen gesloten systeem waarin geen plaats is voor karakters maar een dynamisch systeem waar structuralistische abstrahering verdwijnt.

[14] Smith 1995: 17

Karakters zijn de rode draad van het narratief door met hun handelingen het verhaal te leiden. Uiteindelijk concludeert Smith dat het filmkarakter, als fictionele analoog van de *human agent*, een saillant onderdeel is van het narratief en een constructie die gevormd is op een perceptuele basis.

De perceptie van het filmkarakter wordt gevormd door de toeschouwer. Een veel voorkomende, maar onjuiste, gedachte is dat de toeschouwer misleid wordt in zijn perceptie door middel van de illusie die de cinema tentoonspreidt. Hier spreekt een onbewust kijkgedrag uit, terwijl de toeschouwer van film veel actiever ter werk gaat. De toeschouwer is zich er van bewust dat hij of zij een film kijkt om te reageren op de signalen die worden gegeven. De toeschouwer is bijvoorbeeld in staat temporale en spatiale sequenties te kunnen interpreteren. Door middel van conventies en cognitieve schemata kan de toeschouwer betekenis destilleren uit een fictiefilm. Elke handeling van een filmpersonage nodigt de toeschouwer uit om nieuwe data waar te nemen en daar betekenis uit te halen. Maar ook emotie werkt volgens deze cognitieve benadering. Omdat de toeschouwer de visuele emotie op het scherm interpreteert met hapklare blokken van informatieve data die overeenkomen met de conventies waarmee de toeschouwer bekend is krijgt die emotie betekenis voor de toeschouwer.

Nu de twee belangrijke componenten van betrokkenheid, het filmkarakter en de toeschouwer van film, duidelijk zijn kan de relatie tussen beiden nader worden beschouwd. Om de relatie tussen toeschouwer en filmpersonage te verduidelijken maakt Smith een eerste onderscheid binnen het concept van betrokkenheid. Dit is het onderscheid tussen *central imagining* en *acentral imagining,* dat Smith ontleent aan Richard Wollheim.[15] De eerste vorm van betrokkenheid, central imagining, is de rechtstreekse relatie tussen toeschouwer en personage. De toeschouwer verplaatst zich in en vereenzelvigt zich volledig met een filmpersonage. Daarbij plaatst de toeschouwer zich buiten het narratief van een film. Deze vorm van betrokkenheid vindt daardoor niet bewust plaats maar is het gevolg van een intuïtieve respons die de toeschouwer heeft bij het beeld in een film. Het gaat hier om een onbewuste reflex. Een voorbeeld hiervan is het 'meesturen' van het lichaam tijdens een snelle achtervolgingsscène waar de toeschouwer zijn lichaam meebeweegt met de scheurende auto's

In het geval van acentral imagining, de tweede vorm van betrokkenheid van Smith, is de relatie tussen toeschouwer en personage niet zo strak gevormd: "In order to understand a situation internally, it is not necessary to identify with the protagonist. We need only *have a*

[15] Zie Wollheim, Richard. *The Thread of Life*

sense of why the protagonists's response is appropriate or intelligible to the situation".[16] Uit dit door Smith geciteerde stuk van Noël Carroll blijkt dat een toeschouwer zich niet hoeft te vereenzelvigen met een filmkarakter. De acties of handelingen van een protagonist in een zekere situatie veroorzaken onderhuidse prikkels bij de toeschouwer. Deze acties of handelingen moeten voldoen aan de verwachtingen die de toeschouwer heeft bij de situatie. De toeschouwer plaatst zich buiten het scenario. Hiermee neemt acentral imagining dus afstand van de rechtstreekse identificatie.

Smith maakt uiteindelijk het onderscheid tussen drie vormen van acentral imagining die hij de *structure of sympathy* noemt en de rechtstreekse eendimensionale relatie tussen toeschouwer en filmpersonage niet meer als basis neemt. Het model van de *structure of sympathy* komt voort uit het narratief door middel van plot en filmtechnieken. Door bijvoorbeeld consistent gebruik te maken van medium close-ups van het menselijk lichaam en het gezicht neemt de betrokkenheid van de toeschouwer bij een personage toe. Daarmee is de imaginatieve perceptie van de toeschouwer ook verschillend van bijvoorbeeld het dagdromen waar de regels en conventies minder strikt zijn. Filmervaring is dus meer gebonden aan de regels van het narratief.

De eerste vorm van the structure of sympathy is *recognition:*

> Recognition describes the spectator's construction of a character: the perception of a set of textual elements, in film typically cohering around the image of a body, as an individuated and continuous human agent.[17]

Recognition is de meest eenvoudige dimensie van betrokkenheid die Smith noemt. De herkenning van een personage als mens staat hier centraal. Deze herkenning staat gelijk aan de fysieke herkenning van mensen zoals we die ervaren in de 'echte' wereld. Zoals eerder gezegd ontstaat deze herkenning vanuit het narratief en de gebruikte filmtechnieken. In bovenstaand voorbeeld werd het medium shot van het lichaam aangehaald. In films die experimenteren door het menselijk lichaam niet of gedeeltelijk te laten zien is de herkenning, en de emotionele betrokkenheid op dit gebied, veel geringer. Hoewel karakters niet meer zijn dan een geconstrueerde verzameling van door de tekst ontwikkelde karaktereigenschappen en tekens zullen deze eigenschappen voor de toeschouwer op een analoge manier overeenkomen

[16] Smith 1995: 76
[17] Smith 1995: 82

met de 'echte' wereld totdat de filmtekst eventueel aanleiding geeft om de geconstrueerde veronderstellingen te verwerpen. De herkenning van personages is in de conventionele speelfilm een gemeengoed. Maar er zijn natuurlijk uitzonderingen. Wanneer in MULHOLLAND DRIVE (USA: Lynch, 2001) een hoofdpersonage tijdens de film van identiteit verandert wordt de herkenning van op de proef gesteld. Alhoewel het personage er nog hetzelfde uitziet wordt de herkenning van de toeschouwer bemoeilijkt omdat het personage inhoudelijk niet meer als zodanig herkend wordt.

De tweede dimensie van betrokkenheid in het model van Smith is *alignment.* Deze vorm gaat verder dan de fysieke herkenning van personages in beeld: "The term alignment describes the process of which spectators are placed in relation to characters in terms of access to their actions, and to what they know and feel".[18] De toeschouwer staat op één lijn met de karakters in een film. De toeschouwer beleeft de gebeurtenissen in een film als ware met of door de ogen van een filmpersonage. Hier worden dus niet alleen externe handelingen maar ook de interne karaktereigenschappen aangesproken van het filmpersonage. Ter verduidelijking maakt Smith binnen deze vorm het onderscheid tussen twee met elkaar verbonden functies. De eerste, *spatio-temporal attachment,* richt zich op de puur narratologische strategieën die een film prijsgeeft voor de toeschouwer om betrokken bij te raken bij de ontwikkeling van één of meerdere filmkarakters. Kernpunt is hoeveel ruimte er voor de toeschouwer wordt gecreëerd om betrokken te raken bij één of juist meerdere personages in een film. De tweede functie van alignement is *subjective acces,* de puur subjectieve inkijk op filmpersonages door de toeschouwer. Ook *alignment* is een veel voorkomende vorm van betrokkenheid. Door middel van filmtechnieken als de close-up, reaction shots en de shot-reverse shot krijgt de toeschouwer inzage in een filmpersonage. Twee veelgebruikte vormen van spanning in de thriller zijn *suspense* en *surprise.* In het eerste gaat het kortweg om het kat-en-muis-spel tussen de goede protagonist en de slechte antagonist waar de toeschouwer met beide *aligned* kan zijn. In het geval van *surprise* gaat het om de verassing die komt kijken bij een uiteindelijke ontknoping waar bijvoorbeeld een moordenaar wordt onthuld. Hier is de toeschouwer alleen *aligned* met de protagonist omdat hij geen inzage heeft in de emoties van de antagonist.

De derde en laatste dimensie binnen the structure of sympathy is *allegiance:* "Allegiance pertains to the moral evaluation of characters by the spectator".[19] Deze vorm van

[18] Smith 1995: 83
[19] Smith 1995: 84

betrokkenheid ligt dicht bij de identificatie zoals deze vaak wordt gebruikt wanneer de toeschouwer van film zich vereenzelvigt met de normen en waarden van een personage. Door toegang te hebben tot de mentale staat van een filmpersonage en de context te begrijpen van de situatie waar dat personage zich in bevindt kan de toeschouwer op basis van deze informatie een morele evaluatie voor zichzelf afleggen. Hier spelen ook elementen als klasse, culturele en geografische afkomst, leeftijd, etniciteit of gender een rol. Op basis van morele evaluaties construeren de toeschouwers een morele structuur waarin karakters worden gerangschikt naar hun morele eigenschappen. Een voorbeeld van een film waar er gespeeld wordt met de *allegiance* van de kijker is SOPHIE'S CHOICE (USA: Pakula, 1982) waarin de pSophie uit de titel in een concentratiekamp ten tijde van de Tweede Wereldoorlog voor de keuze staat of haar zoon, of haar dochter te redden van de dood.

Zoals eerder gezegd is de *structure of sympathy* een vorm van *acentral imagining*. Hiermee verschilt de notie van sympathie met die van empathie. Empathie is een vorm van *central imagining*. Het komt onbewust en onwillekeurig tot stand. Om sympathie voor filmpersonages te ontwikkelen is er kennis nodig van de narratieve situatie waar de personages zich in bevinden terwijl empathie losstaat van het narratief. Bovendien is in het geval van een sympathieke reactie op een emotie in een film de toeschouwer op een cognitieve manier die emotie herkent en daardoor reageert met een andere emotie dan het personage zelf. In het geval van empathie simuleert of ervaart de toeschouwer dezelfde emotie zoals de protagonist deze ook ervaart. Dat de twee verschillen betekent alleen nog niet dat ze onverenigbaar zijn. Om sympathie te ontwikkelen is ook empathie nodig. De *structure of sympathy* abstraheert de simulerende gevoelens en geeft er in relatie tot het narratief betekenis aan. Identificatie van filmpersonages is dus mogelijk, maar niet in de betekenis die vaak gebruikt wordt. Identificatie is niet aan één definitie gebonden maar omvat een heel spectrum van verschillende soorten betrokkenheid. Smith concludeert hierover dat karakteridentificatie

> …is not achieved through a wholesale 'identification' of spectator with character, but through a process whereby centrally imagining 'other' perspectives is imbricated with imagining situations as if we occupied a position within them, and where both are held within a structure of acentral imagining.[20]

[20] Smith 1995: 236

Hoofdstuk 2: Psychoanalyse en identificatie

Lacan en het spiegelstadium

In het vorige hoofdstuk zijn de toeschouwer/filmpersonage verhoudingen in de fictiefilm langs de cognitieve meetlat gelegd. Zowel Carroll als Smith analyseert film in termen van cognitie en perceptie. Toeschouwers van film ervaren film op een actieve en grotendeels bewuste manier. Daarmee nemen de cognitivisten afstand van de psychoanalyse, waar het onderbewustzijn centraal staat. In dit hoofdstuk zal deze psychoanalyse worden behandeld met betrekking tot de identificatie van toeschouwers met filmpersonages. Centraal hierin staat het werk van de psychoanalist Jacques Lacan.

Een belangrijk concept binnen het werk van Lacan is nauw verbonden met toeschouwer/karakter relaties. Dit is het concept van het spiegelstadium (*mirror stage*). De spiegel is voor een kind een belangrijk voorwerp om een beeld van zichzelf te ontwikkelen en daarmee ook belangrijk voor het psychologische ego. De zoektocht naar het eigen lichaam vormt een belangrijk onderdeel van die ontwikkeling. In de perceptie in de spiegel verschilt het mensenkind van de dieren. Een vergelijking met de chimpansee ligt ten grondslag aan dit basisidee van Lacan: "The human child, at an age when he is for a short while, but for a while nevertheless, outdone by the chimpanzee in instrumental intelligence, can already recognize his own image as such in a mirror".[21] In de vroege ontwikkeling blijft het kind, in relatie tot zijn omgeving, in veel opzichten achter bij andere primaten, behalve wanneer het kind zijn evenbeeld ziet in een spiegel. Dan verandert de houding van het kind ten opzichte van het beeld dat het ziet in die spiegel:

> Indeed, this act, far from exhausting itself, as in the case of a monkey, in eventually acquired control over the uselessness of the image, immediately gives rise in a child to a series of gestures in which he playfully experiences the relationship between the movements made in the image and the reflected environment, and between this virtual complex and the reality it duplicates – namely, the child's own body, and the persons and even things around him.[22]

[21] Lacan 1990: 3
[22] Lacan 1990: 3

Waar de primaat volledige controle heeft over zijn eigen beeld en het beeld in de spiegel en daardoor het spiegeleffect negeert, reageert het mensenkind op een geheel andere manier. Het kind heeft interactie met zijn spiegelbeeld. Daarmee maakt het kind een ontwikkeling door in dit stadium. Hoe ouder het kind wordt hoe meer het beeld een reactie losmaakt wanneer hij of zij in de spiegel kijkt. Op een speelse manier treedt er een interactie op tussen het kind en het beeld in de spiegel. Deze interactie is een eerste vorm van identificatie in de ontwikkeling van het kind:

> It suffices to understand the mirror stage in this context *as an identification,* in the full sense analysis gives to the term: namely, the transformation that takes place in the subject when he assumes an image – an image that is seemingly predestined to have an effect at this phase, as witnessed by the use in analytic theory of antiquity's term: "imago".[23]

Het spiegelstadium is dus het ontwikkelingstadium van een kind waarin er een herkenningsfase aanbreekt die leidt tot identificatie. Het kind is in staat zich te identificeren met het beeld van zichzelf in de spiegel. De Latijnse term 'imago' duidt op het geïdealiseerde beeld van het kind. De herkenning van het beeld heeft namelijk een bijeffect:

> The jubilant assumption of this specular image by the kind of being – still trapped in his motor impotence and nursling dependence – the little man at the *infans* stage thus seems to me to manifest in an exemplary situation the symbolic matrix in which the *I* is precipitated in a primordial form, prior to being objectified in the dialectic of identification with the other, and before language restores to it, in the universal, its function as subject. This form would, moreover, have to be called the "ideal-I".[24]

Het vroege ontwikkelingsstadium van het kind gaat gepaard met het motorisch onvermogen van het kind en de afhankelijkheid die het kind heeft van de moederborst. Het kind is dus nog verre van compleet. Dit wordt voor het kind zelf versterkt doordat het nog niet als zodanig geobjectiveerd is door de ander (in deze zin 'de ander' als mens) en dat het zelf nog niet de

[23] Lacan 1990: 4, nadruk van Lacan
[24] Lacan 1990: 4, nadruk van Lacan

capaciteiten heeft om zich door middel van taal tot subject te maken. Het kind bevindt zich in 'het *infans* stage', hetgeen duidt op het stadium waar het kind nog niet in staat is om taal te gebruiken om te praten. Het kind kan zichzelf fysiek slechts gedeeltelijk zien maar in de spiegel ziet het kind zijn lichaam in zijn totaliteit. Deze onvolmaaktheid van het kind zelf, gepaard met het onvermogen om het beeld in de spiegel te begrijpen en taal te gebruiken om zich te kunnen uiten, heeft als effect dat het kind zijn spiegelbeeld als ideaalbeeld van zichzelf gaat zien. Bovendien biedt de spiegel het kind een beeld van zichzelf aan en doordat het een totaalbeeld is van zichzelf, krijgt het de prioriteit boven de andere waarnemingen die het van zichzelf ontvangt. De ideale ik is dus een fictief en imaginair beeld dat ontstaat vanuit de tekortkomingen van het kind. Het spiegelbeeld in de imaginaire ruimte ervaart het kind als werkelijk bestaand waardoor de grens tussen de werkelijkheid en het imaginaire doorbroken wordt. De werkelijkheid en het imaginaire zijn voor het kind dus één waardoor er sprake wordt van pure identificatie. Daarover zegt Antoine Mooij in zijn boek over Lacan het volgende: "wanneer we spreken over identificatie in het spiegelstadium, dan doen we dat in letterlijke zin: het kind *is* zijn beeld".[25]

Deze identificatie legt een basis voor de eigen identiteit van het kind. Maar daarnaast is het ook een identificatie met iets dat het kind dus zelf niet is. De stap van het eigen gefragmenteerde lichaam naar het ideaalbeeld zorgt voor vervreemding (*alienation*) bij het kind. De vervreemding van het kind tegenover het beeld in de spiegel leidt tot een ander kernpunt uit de psychoanalyse: "(…) for imagos the specular image seems to be the threshold of the visible world, if we take into account the mirrored disposition of the *imago of one's own body* in hallucination or dreams".[26] Het *imago,* het ideaalbeeld van het kind zelf, neemt dus afstand van de realiteit en betreedt het gebied van de fantasie, hallucinatie en dromen. Hiermee wordt niet alleen de relatie gelegd tussen andere disciplines binnen de psychoanalyse maar wordt ook de relatie tot de fictiefilm evidenter. Over de relatie van dromen en film zal ik later meer uitwijden, nu zal er dieper worden ingegaan op de relatie tussen het spiegelstadium en het medium film. De vervreemding die bij het kind ontstaat wanneer hij het ideaalbeeld van zichzelf ziet in relatie met zijn eigen gevoel van onvolmaaktheid leidt tot een concept dat Lacan de 'imaginaire orde' noemt. De nadruk op het beeld en op wat Lacan het imago noemt als onderdeel van het spiegelstadium wijzen al op het verband met de imaginaire orde. De imaginaire orde is dan ook de orde die door het beeld wordt vormgegeven en daarbij nog geen

[25] Mooij 1997: 71
[26] Lacan 1990: 5

gebruik maakt van taal. Film als medium dat gebruik maakt van (bewegende) beelden is dus duidelijk gerelateerd aan deze imaginaire orde. Net zoals in het spiegelstadium van het kind wordt de grens van werkelijkheid en het imaginaire doorbroken en ontstaat er een nieuw soort realiteit die onderhevig is aan zijn eigen conventies. Het spiegelstadium staat dus op hetzelfde niveau als de imaginaire orde.

Op het moment dat het kind taal leert gebruiken om zich uit te drukken treedt het kind toe tot het domein van de symbolische orde. Dit gaat gepaard met de Oedipale ontwikkeling waarin het kind zichzelf ontmoet als individu en zich daardoor ook in verhouding tot zijn moeder of vader kan zien. Daarbij neemt het kind afstand van het verlangen naar de moeder en het verlangen om het gemis van de moeder op te vullen en ontwikkelt het zijn eigen verlangens. Maar de breuk met de moeder resulteert ook in een gemis van kindzijn. De symbolische orde kenmerkt zich door het verlangen naar de terugkeer van de verloren moeder/kind eenheid. Doordat het kind in eerste instantie zijn verlangens niet kan uiten leert het zich te ontwikkelen in taal. Taal krijgt een belangrijke functie voor het kind. Het krijgt, gebruikt en reageert bijvoorbeeld op zijn eigen naam. Identificatie verschuift van het beeld naar het woord. Hiermee wordt aan een tweede belangrijke element van de film voldaan: het woord en de tekst. Dit veronderstelt een verband tussen de imaginaire en symbolische orde. Het verlangen om het gemis naar de moeder op te vullen kan alleen vervuld worden in het niet-realiseerbare imaginaire. De sociale realiteit waar het kind nu bewust in terechtkomt, maakt het verlangen naar de relatie met de moeder en daarmee samengaand de imaginaire orde groter. Dus de symbolische orde staat altijd in relatie tot de imaginaire orde, zoals het woord in de fictiefilm in relatie staat tot het beeld van diezelfde film en zoals de *signifier* in relatie staat tot de *signified*.

In het model van de imaginaire en de symbolische orde bestaat voor Lacan ook nog de reële orde (de *Real*). Hoewel deze orde voor deze scriptie niet van belang is, is het toch de moeite waard om hem kort te vermelden om helderheid te verschaffen over de twee andere ordes. De reële orde is de orde die de imaginaire en symbolische orde totaal uitsluit: "The Real marks the point at which the symbolic order derails itself, the point where a gap occurs within that order".[27] De *Real* moet hier niet vergeleken worden met realisme of realiteit maar vormt juist een orde die hier afstand van neemt. De reële orde duidt op een transcendentie die zich niet zozeer in de vorm van een God uit maar in een meer onverklaarbare aanwezigheid waar beeld en taal geen invloed op heeft. Een voorbeeld hiervan zijn de vogels in THE BIRDS

[27] MacGowan 2004: xvi

(USA: Hitchcock, 1963) die geen symbolische of metaforische betekenis hebben maar in hun aanvallen op het kustplaatsje daadwerkelijk een fysieke vorm krijgen. De vogels zijn dus geen symbolisch verschijnsel uit de psyche van het vrouwelijke hoofdpersonage maar werkelijkheid. De *Real* heeft een belangrijke plek ingenomen in het latere werk van Lacan en wordt hedendaags nog veel geassocieerd met filmtheorie.[28]

Baudry en Metz: 'The legacy of Lacan'

De relatie die de imaginaire orde en het bijbehorende spiegelstadium heeft met de fictiefilm kan worden verduidelijkt aan de hand van het werk van Christian Metz en Jean-Louis Baudry. Zij relateren de cinematische ervaring van de toeschouwer aan het spiegelstadium van Lacan: "in which the subject believes itself to attain a mastery of the self and of the visual field that it does not actually have".[29] Naast de onvermijdelijke vragen over realisme wordt hier een duidelijke link gelegd met de film als onderdeel van de imaginaire orde. Maar de imaginaire orde kan ook hier niet begrepen worden zonder zijn relatie tot de symbolische orde: "According to a theorist such as Metz, the reception of film was an imaginary experience that had the effect of blinding the subject to its interpellation into the symbolic order".[30] De filmervaring wordt voor Metz gevormd in de imaginaire orde met het effect dat de manier waarop de film de toeschouwer aanspreekt in het onderbewuste wordt opgeslagen. Door deze vorm van interpellatie legt Metz het verband met de film als ideologie. De toeschouwer wordt volgens Metz aangesproken door een film en creëert en organiseert daarmee zijn ideologische en ethische waarden die verankerd zijn in de realiteit. Daarmee komt de link met realisme ook weer terug. Eerder is al kort aangehaald dat het ideaalbeeld van het kind (imago) de grens van het realisme overschrijdt. Voor Metz is de film dan ook het medium bij uitstek dat enerzijds een reflectie van de werkelijkheid kan weergeven en tegelijkertijd op een onbewust niveau het domein van dromen en het spiegelstadium kan betreden. Deze paradox werkt Metz verder uit aan de hand van de relatie tussen toeschouwer en film. Zo stelt Metz dat zonder toeschouwer een film geen semiotische betekenis krijgt. Film is dus eigenlijk betekenisloos zonder toeschouwer. Maar wanneer de film in de bioscoop is afgelopen ontwaakt de toeschouwer als het ware en stopt ook zijn kijkerhandeling. De relatie tussen toeschouwer en beeld wordt veroorzaakt door *de imaginary signifier*:

[28] Denk hierbij aan het werk van Slavoj Žižek
[29] MacGowan 2004: xi
[30] MacGowan 2004: xiii

> Thus, the cinema, 'more perceptual' than certain arts according to the list of its sensory registers, is also 'less perceptual' than others once the status of these perceptions is envisioned rather than their number or diversity; for its perceptions are all in a sense 'false.' Or rather, the activity of perception which it involves is real (the cinema is not a phantasy), but the perceived is not really the object, it is its shade, its phantom, it double, its replica in a new kind of mirror.[31]

Film voert de toeschouwer binnen het imaginaire. De toeschouwer maakt gebruik van zijn perceptie om beeld en geluid waar te nemen. Maar het is de perceptie van iets dat niet fysiek aanwezig is voor de toeschouwer. De *imaginary signifier* is een representatie van dat afwezige (het beeld dat niet fysiek aanwezig is) binnen de perceptie van de toeschouwer. De onoverkomelijkheid van de perceptie van het absente komt overeen met het verlangen naar het gemis dat de toeschouwer zelf ervaart. Film weerspiegelt dus als een imaginaire signifier de onbewuste verlangens van de toeschouwer. Een belangrijke rol daarin speelt de letterlijke positie van de toeschouwer. Daarin heeft het werk van Baudry een plaats.

Jean-Louis Baudry is, net als Christian Metz, trouw aan het gedachtegoed van Lacan. Net als een kind dat in de spiegel kijkt en een ideaal maar fictief ik ziet, hetgeen leidt tot een gevoel van vervreemding, kijkt de toeschouwer van een film als onderdeel van het 'cinematische apparatus' naar eenzelfde vorm van fictie. Het cinematische apparatus is een term van Baudry die de positie van de toeschouwer verklaart in relatie tot film. Er zijn vier kenmerken van het apparatus die gelijkenis vertonen met het spiegelstadium van het kind.[32] Allereerst is er de technische basis van film. Zoals de spiegel een belangrijke functie heeft voor de ontwikkeling van het kind speelt zo vervult het scherm in de bioscoop die functie voor de toeschouwer. Daarbij is bijvoorbeeld ook de projector van belang, alsmede de andere elementen die het vertonen van film mogelijk maken. Ook het onvermogen van het kind om zich motorisch vrij te bewegen lijkt op de positie die de toeschouwer van de film inneemt in de bioscoop, vastzittende in zijn stoel en omgeven door duisternis die het zicht voor de kijker belemmert. De vertoningsituatie is dan ook het tweede kenmerk van het cinematische apparatus. De derde is de filmtekst zelf, die het imaginaire beeld ontwikkelt waar de toeschouwer zich in verliest. Tenslotte maken ook de innerlijke processen van de toeschouwer

[31] Metz 1986: 61
[32] Zie Pisters 2002: 109-111

deel uit van het apparatus en de bijbehorende filmervaring. Net als de macht die het kind voelt wanneer hij zijn totale ik ziet in de spiegel voelt de toeschouwer controle over de imaginaire filmwereld. Hier komt dan de identificatie uit voort van de toeschouwer. Deze identificatie werkt op twee manieren. De toeschouwer identificeert zich met zijn eigen blik en daardoor dus met de camera en de toeschouwer identificeert zich met personages. De identificaties krijgen vorm dankzij de *signifiers* in de tekst. De identificatie van een personage met de camera is echter voor deze scriptie niet van belang omdat de camera hier niet als personage wordt gezien.

Het spiegelstadium van Lacan geeft al een eerste inkijk in hoe de psychoanalyse kan worden gebruikt om de relatie van toeschouwer en filmpersonage nader te bekijken. De evidente relatie tussen het kind dat zijn imaginaire evenbeeld ziet en de identificatie van de toeschouwer en filmpersonages kan worden doorgetrokken naar de imaginaire en symbolische orde van Lacan. Film is een medium waarin beide ordes sterk naar voren komen in de perceptie van de kijker. De positie van de toeschouwer in het cinematische apparatus versterkt deze perceptie, zodat er uiteindelijk sprake is van identificatie.

Hoofdstuk 3: Vraagstelling

Inleiding

De theoretische basis die in de vorige twee hoofdstukken is gelegd, wordt in dit hoofdstuk gekoppeld aan het te bestuderen corpus aan de hand van vier vraagstellingen. Daarbij worden de twee theoretische stromingen toegespitst zodat ze vergelijkenderwijs toegepast kunnen worden met betrekking tot de fictiefilm zodat er ook daadwerkelijk een analyse van het te analyseren corpus kan worden gemaakt. Het startpunt hiervan is een afbakening en toespitsing van de theorie, gevolgd door een synopsis van de drie films en de concrete vraagstellingen. In de theorievorming van de vorige twee hoofdstukken blijkt dat de notie van identificatie lastig is vanwege de vele betekenissen die het concept heeft. Daarom is het noodzakelijk een nadere blik te werpen op de grenzen van het concept en te verduidelijken welke vragen er met betrekking tot het corpus wel en niet worden gesteld.

Theoretische afbakening en toespitsing

Noël Carroll ziet identificatie als een soort van *mental state* met een veelvoud aan betekenissen. Een toeschouwer identificeert zich bijvoorbeeld met een protagonist door sympathie te hebben met een hoofdpersonage of de normen en waarden van een dergelijk personage te respecteren. De algemene gedachte is dat bij identificatie de toeschouwer zich vereenzelvigt met filmpersonages. Maar voor Carroll is zulke vereenzelviging van toeschouwer met filmprotagonist niet mogelijk omdat de protagonist een fictief personage blijft dat andere emoties vertoont dan de emoties die de toeschouwer ervaart. Hoewel er wel gedeeltelijke identificatie tussen toeschouwer en protagonist kan voorkomen, identificeert de toeschouwer zich volgens Carroll voornamelijk met de situatie waar de protagonist zich in bevindt.

Murray Smith neemt daarentegen in zijn *structure of sympathy* het filmpersonage als basis. Dit model, bestaand uit *recognition, alignment* en *allegiance,* geeft een onderverdeling die bij de notie van identificatie juist ontbreekt. Ook Smith breekt met het gangbare maar slecht gedefinieerde concept van identificatie. Smith geeft de voorkeur aan de term ‘betrokkenheid’ die voor hem de lading beter dekt. Hiernaast maakt Smith ook het

onderscheid tussen *central* en *acentral imagining.* Wat dus opvalt aan beide cognitivisten is dat ze afstand nemen van het concept van identificatie. Door de ambiguïteit van het concept enerzijds en de veelomvattendheid anderzijds is het concept in wetenschappelijk opzicht voor Carroll en Smith niet geschikt en gebruiken ze cognitieve concepten zoals de *structure of sympathy.*

Het paradigma dat juist bekend staat om zijn veelomvattende en brede denkbeelden is de psychoanalyse. De psychoanalyse gaat niet in op de (in)correctheid van het concept van identificatie en heeft dus ook geen bezwaar tegen het gebruik ervan. In het werk van Lacan, Metz en Baudry blijft het concept gericht op de relatie tussen toeschouwer en protagonist. Lacan trekt de parallel met het kind dat zichzelf waarneemt in de spiegel en daar zijn imaginaire ik ziet. Net zoals het kind betreedt de toeschouwer van een film daarmee de imaginaire orde. Het kind, en de toeschouwer, bouwt op deze manier een relatie op met het beeld in de spiegel of in de film. Metz en Baudry nemen het werk van Lacan een stap verder en koppelen zijn imaginaire orde aan de filmtheoretische *imaginary signifier* en het cinematische apparatus. Wanneer er in de psychoanalyse gesproken wordt van identificatie kunnen er echter ook andere betekenissen aan worden gegeven. De psychoanalyse is bijvoorbeeld van grote invloed geweest op feministische theorie. Zo kan bijvoorbeeld het werk van Laura Mulvey in dit licht worden gezien. Haar welbekende artikel 'visual pleasure and narrative cinema' gaat over de machtsvolle positie van de mannelijke toeschouwer als kijkend object tegenover de machteloze positie van vrouwelijke filmpersonages als bekeken subject.[33] Identificatie is hier dus niet alleen een proces tussen toeschouwer en protagonist maar tevens onderdeel van een veelomvattender ideologisch en politiek proces. Kernpunt is niet alleen hoe de toeschouwer zich verhoudt tot een protagonist maar ook de ideologische blik waarmee de toeschouwer kijkt. Daarmee is identificatie ook een cultureel proces waarin variabelen als gender, etniciteit, geografie, etc. een rol spelen. Kortweg is dit het verschil tussen de imaginaire en symbolische orde. Beide zijn vormen van identificatie, maar de culturele achtergrond speelt bij de tweede een grotere rol.

Zo gezien is identificatie een breder concept dan de toepassing die toeschouwers volgens de cognitivisten aan het concept meegeven. Samenvattend kan worden gesteld dat identificatie veelal een proces is dat voortkomt uit de toeschouwer. Zoals het concept nu vaak gebruikt wordt door filmbezoekers is het de toeschouwer die vanuit een culturele en

[33] Zie Mulvey 1975

ideologische achtergrond zijn perceptie van een filmprotagonist ervaart en bijstelt. Maar het concept in deze betekenis gaat in het geheel voorbij aan de processen vanuit de films zelf die de perceptie van de toeschouwer sturen. Deze scriptie bestudeert de relatie tussen toeschouwer en karakters juist vanuit de film zelf. De drie films die als corpus dienen van deze scriptie worden centraal geplaatst. In de formulering van de vragen die worden gesteld met betrekking tot het corpus worden de twee theoretische paradigma's, de cognitieve en de psychoanalytische, in het licht van betrokkenheid enerzijds en identificatie anderzijds gezien. Maar eerst wordt hier het corpus besproken.

Corpus

De eerste film binnen het corpus is X-MEN. De film is een verfilming van de gelijknamige Amerikaanse comic die in de jaren zestig van de vorige eeuw gecreëerd werd door comicveteranen Stan Lee en Jack Kirby. De twee zijn naast de bedenkers van de originele X-mannen ook de scheppers van andere superhelden als Spiderman, de Fantastic Four en de Hulk. Vaste thema's in het werk over de groep superhelden, zoals de angst, haat en vooroordeel jegens het vreemde, werden al in dat eerste decennium geïntroduceerd. Het vreemde is in dit geval een groep mensen die door een genetische mutatie bijzondere krachten hebben gekregen. Deze krachten worden door een deel van de mensheid als gevaarlijk beschouwd. De X-men zijn zulke mutanten. Deze thema's blijven, ongeacht de schrijver of tekenaar, de daaropvolgende jaren een belangrijke rol spelen binnen het werk van de X-men. Ook de eerste film binnen de trilogie over de X-mannen handelt over deze thema's. De X-men in de film zijn een samenraapsel van helden die in de gelijknamige comic in verschillende periodes gecreëerd zijn. Het verhaal is dan ook niet eerder als strip verschenen maar speciaal voor de film geschreven. Maar de basispremisse blijft vrijwel hetzelfde.

Het team staat onder leiding van Charles Xavier, die de mutanten in bescherming neemt tegen haatdragende mensen. Onder zijn vleugels leren de verstotelingen hun krachten ten goede te gebruiken op een speciale school voor mutanten. Het kernteam bestaat uit Cyclops, die energiebundels uit zijn ogen kan laten schieten, Storm, die de controle heeft over het weer, Jean Grey, die een begaafd telekinist en telepaat is, Wolverine met zijn skelet van metaal en helende krachten en Rogue, die de energie van andere mensen kan absorberen. Het verhaal begint met een toespraak van een politicus die stappen wil nemen tegen de 'gevaarlijke' mutanten. Daarnaast beraamt de boosaardige mutant Magneto, ooit een vriend

van Xavier, als reactie op de onwetendheid van de mens een aanslag op de mondiale politieke leiders die het mutantenprobleem bespreken op een conferentie in New York. Wanneer deze Magneto ook nog eens Rogue ontvoert omdat haar krachten hem kunnen helpen zijn plan uit te voeren om alle wereldleiders muterende straling toe te dienen rest het team niets anders om de anonimiteit te verlaten en de wereld en de haatdragende mensheid te redden. Uiteindelijk verslaan de goede mutanten van de X-men de slechte van Magneto en zijn handlangers.

De tweede film is SIN CITY, een verfilming van de gelijknamige graphic novel. De graphic novel verschilt van de strip of van de Amerikaanse comic door zijn literaire thema's. Een graphic novel verschijnt dan ook in boekvorm. De thema's die worden behandeld zijn donkerder en volwassener van aard. Hiermee neemt de graphic novel afstand van de standaard strip(verfilming). In tegenstelling tot de twee andere films in deze studie heeft de film SIN CITY een minder lange geschiedenis. De strip Sin City verscheen voor het eerst in 1991 onder de hoede van uitgever Dark Horse. De tekenaar en schrijver van de graphic novel is Frank Miller. Miller heeft in totaal dertien verhalen geschreven die zich afspelen in het verderfelijke Sin City.

Vier van deze verhalen zijn geadapteerd naar de geheel digitaal opgenomen speelfilm. In het eerste en kortste deel wordt een voorproefje gegeven op het verdere verloop van de film. De stad Sin City wordt als hoofdrolspeler geïntroduceerd en al snel wordt duidelijk dat deze speler al het slechte in de mens naar boven brengt. Dit wordt bevestigd in de volgende delen van de film. Het tweede deel vertelt over Marv, een geteisterde straatvechter, die wraak neemt op de moordenaars van een hoertje aan wie hij zijn hart gegeven heeft. Dit leidt hem uiteindelijk tot aan de kardinaal van de kerk die zijn machtspositie uitbuit door zoveel mogelijk hoeren te vermoorden om zijn eigen ziel te verlichten. Het derde deel gaat over Dwight, die een corrupte politieagent vermoordt en zijn sporen daarvan probeert te wissen. In het vierde en laatste verhaal gaat het personage Hartigan op de rand van zijn pensioen voor de laatste keer het gevecht aan met een zieke en corrupte geest, de Yellow Bastard. Wat opvalt aan de film is de visuele stijl. Net als de oorspronkelijke graphic novel is de film vrijwel geheel in contrasterend zwart-wit. Hiernaast wordt er spaarzaam gebruikt gemaakt van symbolische kleurinvulling. Zo is het karakter van de Yellow Bastard ook daadwerkelijk geel. De personages in SIN CITY zijn geen superhelden maar behoren eerder toe aan de onderkant van de maatschappij. Hoewel ze zichzelf geroepen voelen om te strijden tegen het corrupte kwaad maken ze veelal gebruik van dezelfde middelen als dat kwaad zelf. Net zoals het hulpje van de kardinaal zijn slachtoffers onthoofdt alvorens ze op te eten, zo onthoofdt Marv

het hulpje in zijn maniakale zoektocht naar wraak. De thema's in de film zijn dan ook verschillend van de gebruikelijke thema's van de superheldenfilms. Door het veelvoud van thema's vallen er eigenlijk helemaal geen generieke kwaliteiten aan de film toe te schrijven.

THE DARK KNIGHT daarentegen is een film die wel onder het genre van de superheldenfilm valt. De film is de voorlopig tweede film in het tweeluik van regisseur Christopher Nolan. Alhoewel THE DARK KNIGHT in de reeks van Batmanfilms de meest donkere is en daarmee breekt met de meer positief ingestelde superheldenstrip, valt niet te ontkennen dat de film nog steeds behoort tot het genre van de superheldenfilm. De stripheld Batman is verzonnen door tekenaar Robert 'Bob' Kane en schrijver William 'Bill' Finger en verscheen voor het eerst in het pulpmagazine *Detective Comics* in de editie van mei 1939. Aanvankelijk heette Batman nog Birdman maar een tekening van Leonardo da Vinci, van een mens die met vleermuisachtige vleugelconstructies kon vliegen, bracht de tekenaar en de schrijver op het idee van Batman. Ook de nemesis van Batman, The Joker, heeft een historische oorsprong. The Joker is gecreëerd naar een personage dat is verzonnen door Victor Hugo. In een verhaal vertelt Hugo over een jongen die na een mislukte chirurgische ingreep voor altijd met een vreselijke grijns door het leven moet en daar langzaam krankzinnig van wordt.

De werkelijke naam van Batman luidt Bruce Wayne, een filantropische playboy die aan het hoofd staat van een conglomeraat met de naam *Wayne Enterprises*. Zijn ouders werden in zijn jeugd door gangsters vermoord waarop Wayne besluit zijn leven te wijden aan de strijd tegen de misdaad en het kwaad. Wayne heeft daartoe geen arsenaal aan bovenmenselijke superkrachten tot zijn beschikking maar haalt zijn kracht uit intellectuele studie en fysieke training. Hiernaast heeft Wayne, met behulp van zijn geld, kennis en bedrijf, zijn technologische geavanceerde batcave, met daarin even geavanceerde gadgets en wapens, kunnen realiseren. Zijn kennis, fysieke krachten en de geavanceerde techniek die tot zijn beschikking staat maken van Wayne, en dus ook zijn alter ego Batman, tot een superheld. In THE DARK KNIGHT gebruikt hij zijn krachten tegen zijn aartsvijand The Joker, die een nieuw plan heeft om heerser van de stad te worden. Daarbij weet hij Batman en de officier van justitie, Harvey Dent, tegen elkaar op te zetten. Batman wordt geregeld op de proef gesteld en staat dan ook enkele keren op het punt zijn daadwerkelijke identiteit te onthullen. Zeker wanneer de correcte Dent in een door The Joker beraamde aanslag de helft van zijn gezicht, en daarbij ook zijn moreel fatsoen, verliest en door het leven verdergaat als Twoface, worstelt Batman met de ethische dilemma's van het superheldenbestaan. Uiteindelijk weet Batman het

politiekorps van Gotham City The Joker te overmeesteren en vind Twoface in een laatste gevecht met Batman de dood. Daarmee is de rust voor Batman echter niet teruggekeerd. De inwoners beginnen aan het einde van de film een kruistocht tegen de invloed van de gevleugelde superheld en zijn rol in de teloorgang van de stad.

Onderzoeksvragen

Op het eerste gezicht vallen enkele overkoepelende thema's op die leiden tot de relevante vragen die in de volgende hoofdstukken van deze scriptie beantwoord worden. De vragen worden gesteld aan de hand van de navolgende overkoepelende elementen of thema's en de bevindingen zullen in het slothoofdstuk getoetst worden aan de cognitivistische en de psychoanalytische analysemethode van betrokkenheid en identificatie.

1. Welke rol speelt de *bad guy* in onze identificatie met filmpersonages? De slechterik speelt een belangrijke rol in de superheldenfilm, want zonder slechterik is er ook geen held. Maar de drie films zijn niet zo zwart-wit als verondersteld zou kunnen worden. Goed en slecht zijn vrij ambigue termen en de superhelden in de films zijn geen archetypisch goede helden, net zo min als de slechteriken door en door slecht zijn. Alle drie films spelen dus met dit soort ethische probleemgevallen. Besproken wordt hoe de filmische esthetiek en het narratief de kijker stuurt in de identificatie met personages. De openingssequenties van de belangrijkste personages staan centraal. Zo worden de verschillen duidelijk tussen de goede en slechte personages. Daarbij treedt het mechanisme van betrokkenheid of identificatie in die openingen meteen in werking. Uiteindelijk wordt besproken hoe de slechterik past in het model van Murray Smith en hoe er identificatie met een slechterik mogelijk is in psychoanalytische zin.

2. In hoeverre dragen de superheldenoutfit en de daarbij behorende maskers bij aan identificatie tussen toeschouwer en de fictieve superhelden in een film? Om hun identiteit te verbergen hullen superhelden zich in een speciaal ontworpen superheldenpak. Bovendien schuilen superhelden vaak achter een masker, waar hun gezichtsuitdrukkingen niet of slechts ten dele zichtbaar zijn. Wat is het effect hiervan op de toeschouwer? Dus hoe relateren toeschouwers zich tot superhelden in een niet hedendaags superheldenpak, die zich bovendien ook nog kunnen verbergen achter een masker? Ook hier bekijk ik bij de drie films hoe de

superheldenoutfit en de maskerade van superhelden bijdragen aan eventuele identificatie. Omdat de films het cartooneske karakter van de originele strips behouden, kunnen de superheldenoutfits en de maskers in de films als cartoonesk beschouwd worden. De vraag is dus hoe de toeschouwer zich positioneert ten opzichte van dergelijke cartooneske uitingen. Aan de hand van het werk van striptheoreticus Scott McCloud zal dieper worden ingegaan op het cartooneske en de relatie met de toeschouwer. Uiteindelijk worden Smith's model van sympathie en het spiegelstadium van Lacan getoetst aan dit idee van het cartooneske.

3. In hoeverre speelt het gebrek aan realisme binnen het genre van de superheldenfilm een rol bij de identificatie van toeschouwer en superheld? Het bovennatuurlijke karakter van de superheldenfilm is niet conform aan de realistische conventies die het medium film vaak gebruikt om de realiteit te suggereren. De gaven van superhelden zijn een goed voorbeeld van dit bovennatuurlijke gebrek aan realisme. In hoeverre spelen de films met de kenmerken van de Lacaniaanse imaginaire orde en correspondeert het superheldendom dat wordt beschreven met onze dromen? En, in de lijn van Carroll, hoe verhouden toeschouwers zich tot superhelden waarvan ze weten dat deze protagonisten niet bestaan? Dit laatste is natuurlijk een kenmerk van vrijwel alle personages in de fictiefilm, maar door de onconventionele personages en plotvorming in de superheldenfilm krijgt de vraag een extra lading die de moeite van het beantwoorden waard is.

4. Hoe maken de drie films puur fysieke reacties los bij de toeschouwer? De drie films worden bestudeerd in het licht van de filmische signalen die aan de basis kunnen staan van zulke fysieke reacties. Meer precies zal de vorm van respectievelijk *acentral imagining* en het psychoanalytische onderbewuste besproken worden. Actie en spanning in de films kunnen dit soort reacties bij de toeschouwer veroorzaken. Hoe dragen deze onderhuidse prikkels bij aan de relatie tussen toeschouwer en filmkarakter. De scènes waarin de respectievelijke climax plaatsvindt van de drie de films worden hierbij geanalyseerd.

Hoofdstuk 4: De *bad guy*

Marv

De korte synopsis van SIN CITY in het vorige hoofdstuk geeft aan dat er door het meer donkere en volwassen karakter van de verfilmde graphic novel plaats is voor de *bad guy* als protagonist. De hoofdpersonages in de film zijn zelf dan ook geen typisch 'goede' superhelden, maar staan aan de onderkant van de maatschappij. Hoewel de personages geen door en door slechte karakters zijn, zoals the joker in THE DARK KNIGHT, maken ze in de strijd tegen het kwaad van de stad Sin City gebruik van dezelfde middelen als dat kwaad zelf. De stijl van de film speelt een belangrijke rol in deze scheiding tussen goed en slecht.

In deze analyse wordt het verhaal van Marv en zijn zoektocht naar de dader van het vermoorde hoertje Goldie als leidraad genomen. De plot van de film is vrijwel identiek aan die van het origineel van Frank Miller. Daarbij is ook de stijl van het originele verhaal overgenomen. Net als het verhaal begint de filmsequentie van Marv met de ontmoeting van deze protagonist en het hoertje Goldie. De ontmoeting resulteert in een vrijpartij waarna de twee in slaap vallen en Goldie uiteindelijk in haar slaap wordt vermoord. Wat opvalt aan deze opening is het digitaal bewerkte gehavende gezicht van Marv. De vele littekens verraden zijn verder onbekende tumultueuze verleden. Het karakter van Marv wordt dus visueel op een onconventionele manier geïntroduceerd. Waar de gangbare superheldenfilm zijn personages als koene helden introduceert, zien we hier een fysiek en mentaal gebroken man. Zijn lichaam en gezicht zijn buiten proportioneel afgebeeld. Marv wordt daarbij regelmatig in silhouet afgebeeld, met als gevolg dat het contrast met de andere shots op Marv groter wordt. Dit versterkt verder de nadruk op zijn door littekens geteisterde gezicht. Wanneer Marv moet vluchten voor de politie, die hem verdenkt van de moord op Goldie, raakt zijn gezicht nog meer gehavend door rondvliegend glas, hetgeen iets zegt over de roekeloosheid van het personage. De pleisters waarmee hij zijn wonden bedekt worden in het zwart-wit beeld van de film extra uitgelicht, waardoor het effect van de gehavende held alleen nog maar verder wordt versterkt. Wanneer Marv zijn zoektocht begint naar de moordenaar van Goldie zet hij alle middelen in om zijn doel te bereiken. Deze middelen zijn net zo onconventioneel als die van de gemiddelde slechterik. Als hij de moordenaar, Kevin, vindt lost hij zijn gemaakte belofte in. Zijn wraak zal niet snel en pijnloos zijn. Uiteindelijk vermoordt Marv hem door zijn armen

en benen te verwijderen, hem achter te laten voor zijn eigen bloedlustige hond en uiteindelijk te onthoofden. Het slotstuk van Marv zijn wraakactie is het in koelen bloede vermoorden van de kardinaal. Marv weet wat de gevolgen zullen zijn van het vermoorden van de antagonist, namelijk zijn eigen dood, maar ziet voor zichzelf geen andere uitweg en haalt de trekker toch over. De manier waarop het voorgaande gebeurt, laat niets aan de verbeelding over. De held in het verhaal is een getormenteerde protagonist, vol met littekens, die de middelen niet schuwt die normaal voorbehouden zijn aan de slechteriken.

De vraag is welke signalen de film geeft om toch een relatie van betrokkenheid op te bouwen met een protagonist die veel gelijkenissen heeft met een standaard slechterik. In Murray Smiths boek over betrokkenheid geeft hij aan dat sympathie een belangrijke rol speelt in de betrokkenheid van toeschouwers met filmpersonages. Deze betrokkenheid komt voort uit een actieve perceptie van de toeschouwer. De toeschouwer is dus in staat de visuele signalen in de film te interpreteren en om te zetten in emotie en sympathie. Vanuit die gedachte heeft Smith zijn *structure of sympathy* ontwikkeld. De visuele signalen die bij aanvang van Marvs verhaal worden gegeven, maken een begin aan de betrokkenheid tussen toeschouwer en het personage van Marv. De sequentie start met het silhouet van Marvs schaduw waarin alleen zijn contouren te zien zijn. De voice over van Marv begint met praten over de omgeving waar hij zich bevindt terwijl hij in beeld aan een fles drank lurkt. Dan schakelt het beeld over op een establishing shot van de kamer waarin hij zich bevindt. Hier ziet de kijker Marv voor het eerst vol in beeld. Het gehavende lichaam en gezicht van Marv staat in sterk contrast met dat van het hoertje Goldie dat links in beeld ligt. Niet alleen de uiterlijke kenmerken van de twee staan in contrast, ook het kleurgebruik in de scène is contrasterend. Waar Marv zwart/wit is, is Goldie geheel gekleurd. Haar knalrode lakens en goudblonde haar zijn tekens van haar schoonheid, in tegenstelling dus tot de grijze Marv. In de er opvolgende seksscène wordt dit beeld versterkt. Het kleurencontrast blijft intact maar door de snelle montage van de scène lijkt het alsof Marv zich vermengt met de kleuren van het bed en die van Goldie. Voor Marv is Goldie iemand die niet alleen kleur aan zijn leven geeft maar hem ook een laatste redmiddel biedt om uit het slop te komen. De sequentie eindigt met een *zoom* van het rode, hartvormige bed waar de twee liggen te slapen. Door het stilstaande shot wordt het contrast tussen Marv en zijn omgeving weer groot. De samensmelting tussen de zwart/witte Marv en zijn gekleurde omgeving is ten einde. Marv is voorbestemd om een tragisch leven te lijden. Hij zal altijd gescheiden blijven van zijn Goldie: een voorbode van de moord die erop volgt. Het vertelperspectief blijft in de gehele sequentie

bij Marv. Wat daarbij opvalt zijn de vele close-ups van zijn door littekens geteisterde gezicht. Ongeacht zijn ethische 'goedheid' is er in ieder geval sprake van *alignment.* Ook de *recognition* van Marv blijft in de sequentie consistent.

Meer interessant wordt het met betrekking tot *allegiance.* Wat er in deze opening duidelijk wordt is het volgende. Het contrast tussen het mooie, kleurrijke enerzijds en het lelijke, zwart-witte van Marv anderzijds draagt bij aan de positie die Marv inneemt. Hij wordt geïntroduceerd als een tragische held die het geluk heeft gevonden, maar dat na een avond alweer kwijtraakt. Hier speelt de film in op het medeleven van de toeschouwer. De toeschouwer krijgt zodoende inzage in Marvs innerlijke reden om wraak te nemen. Hoewel zijn manier van wraak nemen niet overeenkomt met onze gangbare conventies zit de toeschouwer wel op één lijn met Marv. De visuele signalen in de opening van de sequentie geven inzicht in het getroebleerde karakter van Marv, waardoor de toeschouwer zonder het eens te hoeven te zijn met Marv zijn bloederige wraakmethodes begrijpt en waarom hij de moord op Goldie wil wreken. Bovendien wil hij niet alleen de moord op Goldie wreken, maar tegelijkertijd een punt voor alle misbruikte prostituees maken. Marv handelt dus op een wijze die de toeschouwer als moreel goed beschouwt, zo wordt (positieve) *allegiance* met Marv gecreëerd.

Ook in het gedachtegoed van Lacan is het voor een toeschouwer mogelijk om zich te identificeren met een slechterik. In de imaginaire orde van de ontwikkeling van een kind is er geen plaats voor taal en de daaruit voorkomende culturele uitingen. Het enige dat van belang is voor het kind is het beeld. Aangezien het zijn van een slechterik cultureel bepaald is, zal het kind een slechterik niet als zodanig ervaren. Pas wanneer de toeschouwer de symbolische orde betreedt zal hij een slechterik als zodanig bestempelen. Maar dan heeft de toeschouwer al een relationele basis met het personage. In eerste instantie ziet de toeschouwer het personage in beeld dus als ideaal spiegelbeeld. Het mechanisme is op een zelfde manier werkzaam als bij het gebrek aan realisme. In hoofdstuk zes wordt er verder op dit gebrek aan realisme en de link met de imaginaire orde ingegaan.

De mutanten van de X-mannen

Hoewel de X-mannen niets slechts voor ogen hebben en als protagonisten worden gepresenteerd, worden ze door de mensheid in de film neergezet als slechteriken. De mutanten in X-MEN zijn met betrekking tot de ethische 'goedheid' van karakters dus een

ambigu geval. Hoewel ze de mensen willen helpen door Magneto en zijn mutanten ervan te weerhouden hun snode plannen uit te voeren heeft dit geen effect op de positie die de mutanten innemen. De vraag rijst of de toeschouwer in de bioscoop of thuis op de bank dezelfde relatie heeft tot de X-mannen. De introductie van de personages zegt hier weer veel over de opvattingen van de kijker met betrekking tot die personages. Deze introductie wijkt af van gangbare openingssequenties. De film opent niet met de introductie van het gehele team maar introduceert twee personages die pas later hun intrede doen in het superheldenteam. De eerste is Rogue, een jong meisje dat lijdt onder haar krachten. Ze ervaart dat ze niet als normaal mens kan functioneren in relatie tot de mensen om haar heen. De jongen die ze wil zoenen raakt gewond door haar aanraking waarop ze besluit om te ontsnappen aan het leed dat ze aanricht. De eerste shots zijn nog vrij kleurrijk, maar de kleuren lijken steeds meer te vervagen. De superheld wil hier niet alleen ontsnappen uit haar omgeving maar ook weg van haar krachten. Een vlucht voldoet niet aan het verwachtingspatroon dat de toeschouwer heeft bij een superheld. Na de introductie van Rogue wordt er overgeschakeld naar een tweede held van de film: Wolverine. Deze wordt geïntroduceerd als kermisartiest. Met zijn skelet van adamantium is hij het slachtoffer van gewillige vechtersbazen die hem uitdagen in een soort ring des doods. De 'goede' superheld is hier ver weg aangezien Wolverine zijn krachten niet gebruikt om de mensheid te helpen maar ze alleen in dienst stelt van zijn eigen gewin. Bovendien komt hij over als een schofterig persoon die weinig mededogen heeft met de mensen om hem heen. Wanneer hij uiteindelijk Rogue tegenkomt laat hij haar staan alsof ze er niet is. De twee superhelden worden op het eerste gezicht dus als twee niet alledaagse helden geïntroduceerd, wat opvallend is voor de band die de toeschouwer ontwikkelt met de personages.

Hoe zit het met de karakters in de film die als echte slechteriken worden neergezet? Met name het karakter van Magneto is interessant. Magneto heeft in zijn haat tegen de mens een machine uitgevonden die hun DNA muteert. Hij wil dus van de mensheid mutanten maken opdat ze mutanten zoals Magneto niet meer zullen discrimineren om hun anders-zijn. Het bijeffect van zijn machine is echter dat de mutaties zo onnatuurlijk worden dat de slachtoffers er aan overlijden, zoals in het geval van de xenofobe senator Kelly. Hiermee lijkt de premisse van het prototype slechterik evident. Maar de introductie van zijn karakter leert ons dat de waarheid niet zo zwart-wit is. De film opent met een scène waarin de jonge Magneto een concentratiekamp betreedt tijdens de Tweede Wereldoorlog. De grijze tint die de voetstappen in de regen en de modder in het eerste shot vergezellen, verraden een soort van

grauw realisme dat ongewoon is voor de superheldenfilm. Het eropvolgende shot begint met een rustige tilt op een muurtje die eerst uitkomt bij een soldaat en daarna bij een stoet lopende mensen. Onderin in beeld verschijnt een ondertitel: 'Poland 1944'. Het ongewone wordt hier nogmaals bevestigd. De toeschouwer wordt langzaamaan in de verwarring gebracht dat het hier niet om een conventionele superheldenfilm gaat. In het volgende shot ziet de toeschouwer de stoet mensen van dichterbij. De mensen, sommige met Jodenster op de borst, kijken angstig naar elkaar. De camera blijft vervolgens in het spoor van een jonge jongen. Vanuit zijn point-of-view volgen we zijn angstige blik naar de te werk gestelde gevangenen. Wanneer de jongen uiteindelijk wordt gescheiden van zijn ouders breekt er bij hem iets van binnen. Veel shots zijn gefilmd van achter een hek. De kijker voelt zich daarmee, net als de jongen zelf, opgesloten en afgezonderd van de mensen van wie hij houdt. De enige optie voor de jongen is om de ontluikende krachten te gebruiken die een ieder in die situatie zou willen gebruiken. Terwijl vier soldaten hem met alle kracht proberen tegen te houden openbaren zich zijn magnetische krachten om het hekwerk dat hem van zijn ouders scheidt open te breken. Pas wanneer de jongen wordt neergeslagen met de kolf van een geweer stopt de vreemde gewaarwording.

De jongen met de magnetische krachten wordt later natuurlijk Magneto, maar is dan de slechterik die de mensen in hem zien. Aan de hand van het model van Murray Smith kan worden beargumenteerd dat Magneto niet de schurk is die van hem gemaakt wordt. Omdat hij niet die schurk is, wordt het mogelijk voor de toeschouwer om betrokken te raken bij het personage van Magneto. De eerste vorm in Smiths model, de herkenning, maakt geen onderscheid tussen goede en slechte personages. De fysieke herkenning van Magneto als mens is hier voldoende voor de toeschouwer om een vroege vorm van betrokkenheid te realiseren. Interessanter wordt het in de wisselwerking tussen de twee andere elementen van de *structure of sympathy.* De wraakhandeling van Magneto ten opzichte van de mensheid is op het eerste gezicht niet te begrijpen. Wanneer de ware helden in de film, de X-mannen, deze wraakhandeling willen bestrijden ligt de betrokkenheid van de toeschouwer bij deze helden. Maar de X-mannen lopen als mutanten tegen dezelfde problemen op als Magneto en zijn kornuiten. Ook zij ervaren de moeilijkheden die door de mensen worden geschapen met betrekking tot mutanten. Het is hier niet alleen de mens die mutanten haat omdat ze anders zijn maar ook de mens die verantwoordelijk is voor de Holocaust. Door Magneto als slachtoffer te introduceren blijft, net als in het geval van Marvs SIN CITY, de betrokkenheid van de toeschouwer hangen bij het personage. Magneto ervaart zijn slachtofferrol van nu net

als die van vroeger. De haat, discriminatie en xenofobie gericht op Magneto als Joods kind in het concentratiekamp is nog steeds aanwezig, maar nu gericht op de mutanten. De rassenmoord op de joden ten tijde van de Tweede Wereldoorlog staat dus gelijk aan de haat tegen de mutanten van nu. De wraak van Magneto, door alle belangrijke wereldleiders in mutanten te willen veranderen kan dus vergelijkenderwijs worden gezien als een opstand van de Joden in een concentratiekamp. Hoewel de wraak van bloed om bloed wellicht niet de meest correcte manier is om in opstand te komen is het voor de toeschouwer wel begrijpelijk dat het gebeurt. Dus ook al hoeft de kijker het niet eens te zijn met de manier waarop Magneto zijn vergelding ten uitvoering wil brengen, hij zou de motivatie niettemin kunnen begrijpen door wat hij ziet van Magneto's verleden. Doordat de toeschouwer zoveel te weten komt van het verleden van Magneto is er sprake van *alignment.* Niet alleen wordt een deel van de film verteld uit het perspectief van deze antagonist, ook de filmstijl staat in dienst van Magneto. Zo zijn er vrij veel close-ups van het personage. Er is niet alleen sprake van *alignment*, maar net als in het geval van Marv is er ook bij Magneto sprake van *allegiance*. Zoals Marv opkomt voor de minderheid van prostituees die worden belichaamd door Goldie, strijdt Magneto voor de mutanten als minderheid. Moreel gezien kan de toeschouwer hierin mee gaan omdat de gelijkenis van de mutanten als minderheid met de Joden als onderdrukt volk in de Holocaust treffend wordt geïntroduceerd. Door de introductie van Magneto als Holocaustslachtoffer kan hij dus niet worden gezien als puur slecht en is onze betrokkenheid bij het personage mogelijk.

Maar wat is dan de rol van de X-mannen zelf? Als de toeschouwer allegiance heeft bij Magneto, is dit dan ook mogelijk bij de groep superhelden die hem tegen willen werken? De X-mannen worden natuurlijk gepresenteerd als de ware helden van de film. Wanneer ze uitvinden wat Magneto's doel is, dat er mensen bij komen te sterven en dat een soortgenoot (Rogue) in gevaar is, treden ze op om Magneto zijn plannen te verijdelen. Cruciaal zijn de karakters van Rogue en Wolverine. We hebben al kunnen zien dat Rogue haar eigen krachten ontvlucht om uiteindelijk bij de mutantenschool van Charles Xavier terecht te komen. Ze wordt geïntroduceerd als een vluchtend en weerloos meisje dat niet gekozen heeft voor haar krachten en nog niet weet hoe ermee om te gaan. Haar weerloosheid wakkert onze betrokkenheid aan. Wolverine wordt geïntroduceerd als een persoon die zijn krachten gebruikt voor eigen gewin. Maar langzaamaan bekommert hij zich om het lot van Rogue. Wanneer zij wordt ontvoerd door Magneto en zijn handlangers, begint Wolverine broederlijk een zoektocht om haar vrij te krijgen. Door het vertelperspectief krijgt de toeschouwer inkijk

op de protagonisten en ontstaat er *alignment.* Het dwarsbomen van Magneto's plannen is geen reactie op de onwetende mensheid in de film maar in eerste instantie op het behouden en beschermen van de geheime identiteit van de mutanten zelf. De familieverhouding van Xavier en zijn X-mannen zorgt voor *allegiance* bij de kijker. Maar omdat het lot van de mensheid niet prioriteit nummer één is, zijn ze geen puur goede helden. Het onderscheid tussen de X-mannen als goede protagonisten en Magneto als slechte antagonist is niet zo zwart-wit als vooraf vermoed kan worden. Het is dus mogelijk om (een mate van) *allegiance* te hebben bij met elkaar strijdende partijen. Het is maar goed dat Magneto, de antiheld, blijft leven, volgens het aloude adagium *no one really ever dies in comics.*

In relatie tot het gedachtegoed van Lacan lijkt de rol van de slechterik Magneto in X-MEN sterk gelijkend op die van Marv. De toeschouwer, als het ware in de imaginaire orde, ziet Magneto als mens, ontdaan van zijn culturele en morele connotaties. Omdat de toeschouwer het personage in eerste instantie niet als slecht ervaart, kan hij of zij zich met hem identificeren. De toeschouwer in de imaginaire orde herkent niet alleen de mens op het scherm zonder zijn culturele uitingen maar ziet ook een ideaalbeeld van zichzelf. In psychoanalytische termen is de afbrokkeling van het ideaalbeeld ook een afbrokkeling van de toeschouwer zelf. De band tussen toeschouwer en personage vermindert of de toeschouwer handhaaft onbewust de identificatie, raakt vervreemd van zichzelf en kan een psychische stoornis als narcisme of paranoia oplopen. Het grootste deel van de toeschouwers past zijn identificatie aan en bestempelt met intreding van de symbolische orde het personage Magneto als slechterik.

Het personage van Wolverine ondersteunt het fictionele ideaalbeeld wel. De beschermende, broederlijke Wolverine verslaat Magneto en is daarmee tevens een soort van symbolische vader en ideaalbeeld aan wie de toeschouwer zich wil spiegelen. In psychoanalytisch opzicht is Wolverine de ware held, en Magneto zal, ondanks zijn verleden in het concentratiekamp, voor altijd de slechterik blijven.

Batman, Two-Face en de Joker

Het thema van THE DARK KNIGHT is het maken van keuzes. De drie belangrijke personages in de film krijgen keuzes voor hun kiezen die rechtstreeks in verband staan met de ethiek van die personages. De mate van goed- of slechtheid verandert dan ook voor de personages door de film heen. Aan de hand van de introducties van de personages valt er veel te zeggen over

die uiteindelijke golfbeweging en de daaruit voortkomende betrokkenheid of identificatie van de personages. Allereerst de man om wie het draait: de protagonist Bruce 'Batman' Wayne. De introductie van Batman gaat als volgt: In een donkere parkeergarage vindt een louche drugshandel plaats. De drugshandelaren benadrukken dat de veiligheid van Gotham City niets meer voorstelt en dat Batman geen gevaar meer voor hen vormt. De criminaliteit viert hoogtij. Totdat de drugsdeal wordt verstoord door enkele in Batmanpak gestoken bedriegers die denken voor de goede zaak op te komen. Stuk voor stuk worden ze echter door de slechteriken verslagen. Maar dan laat de echte Batman zich zien. Het licht wordt spaarzaam ingezet waardoor Batman vrijwel de hele scène in de schaduw blijft. Niet zonder slag en stoot weet hij de drugshandelaren te verdrijven. Zijn kwetsbaarheid blijkt ook wanneer hij door een wilde hond wordt gebeten.

Opvallend aan de introductie van Batman is dat hij in vol superheldenornaat wordt gepresenteerd in plaats van als gewone burger Bruce Wayne. De gemiddelde filmkijker weet hoe het pak van Batman er uit ziet, maar de toeschouwer kan toch verrast worden door deze uitvoering. Waar de standaard uitrusting blauw is, is het in THE DARK KNIGHT, aansluitend bij de sfeer van de film, een geheel donker pak. (Aangetekend moet worden dat THE DARK KNIGHT een vervolg is op BATMAN BEGINS, maar verondersteld wordt dat de toeschouwer zonder voorkennis naar de film kijkt.) Bovendien worden er in de scène niet één, maar meerdere Batmans geïntroduceerd. Ook kan een kanttekening worden gemaakt bij zijn vermeende onoverwinnelijkheid omdat hij gebeten wordt door de wilde hond. In de openingssequentie wordt Gotham City geteisterd door criminaliteit. Daarbij wordt duidelijk dat de opinie ten opzichte van Batman niet positief is. Batman is kwetsbaar. Omdat we dit niet gewend zijn van een superheld, verloopt de herkenning van het personage Batman moeizaam, net zoals de morele evaluatie. Het gaat te ver om Batman als bad guy te bestempelen maar het lijkt erop alsof hij de identificatie van de toeschouwer moet winnen. Wat dat betreft heeft de film een klassieke structuur, waar de protagonist een uit balans geraakt evenwicht moet herstellen. De toeschouwer moet daarin meegroeien. De moeilijke keuzes die Bruce of Batman maakt leiden de toeschouwer in dat proces.

Het tweede hoofdpersonage in THE DARK KNIGHT is Harvey Dent, de officier van justitie die een eind wil maken aan de georganiseerde misdaad en de daarbij behorende criminaliteit. Dent legt de omgekeerde weg af van die van Batman. Hij wordt geïntroduceerd als een held die de maffia in Gotham City een ferme klap heeft toegediend. Waar Batman wordt afgebeeld in de donkere schaduw, is de eerste scène van Dent geheel licht. Donker en

licht kunnen zo metaforisch gezien worden als het goede en het slechte. De redder van het volk Harvey Dent creëert daarmee goodwill bij de kijker. De herkenning is er meteen, net als de *alignment* en *allegiance*. Wederom zijn het de keuzes die Dent maakt die van invloed zijn op onze betrokkenheid. Wanneer zijn geliefde vermoord wordt door de Joker en zijn handlangers bij de maffia, verliest hij zijn redelijkheid en laat zijn handelingen over aan het lot met als resultaat dat hij in zijn wraak enkele onschuldige mensen vermoordt. Dent is verworden tot Two-Face. Alle drie de stadia van the *structure of sympathy* boeten in aan kracht. De identificatie daalt.

Het derde personage met een grote rol is de Joker. De Joker is de pure antagonist van het verhaal. Zijn introductie verraadt het kwaad waar hij voor staat. Tijdens een bankoverval zorgt hij ervoor dat al zijn medeovervallers dood zijn voor het eind van de kraak. Wanneer hij als enige overblijft, gaat hij er van door met het geld met als enige doel het later te verbranden. Een motief heeft hij niet. Uiteindelijk blijkt dat hij erop uit is om pure chaos te creëren. De manier waarop hij dat doet maakt hem niet uit, het doel heiligt alle middelen. Is het mogelijk om enige vorm van identificatie te krijgen met iemand die zo door en door slecht is als de Joker? De Joker heeft met zijn witte schmink, rode lippen, groene haar, rare stem en vele littekens weinig weg van een normaal menselijk gelaat. Maar zijn uiterlijk blijft wel consistent. In termen van Smith is herkenning mogelijk. De herkenning van de toeschouwer in het spiegelstadium is hier echter niet mogelijk. De Joker ziet er zo anders uit dat de toeschouwer hier geen ideale ik in zou kunnen zien. Omdat de toeschouwer zich niet wil spiegelen blijft de herkenning en identificatie uit. In het geval van *alignment* zijn er argumenten te bedenken die de betrokkenheid versterken. Want net als bijvoorbeeld Magneto speelt de Joker een voorname rol in de diëgese. Dus het is vooral een kwestie van *allegiance.* Hoewel de Joker met zijn uitleg om chaos te creëren enige helderheid genereert over zijn handelingen en mentale staat is er geen reden te bedenken waarom een gezond mens op hetzelfde ethische niveau zou zitten met het personage. De manier waarop hij zijn chaosplan in werking zet laat weinig aan de verbeelding over. De vele doden en destructie die hij op zijn ontbrekende geweten heeft, zullen niet overeenkomen met de morele waarden die de toeschouwer heeft. Dit gedrag wordt door de gehele film gecontinueerd. Wat dat betreft is er met betrekking tot het gedachtegoed van de cognitivisten en de psychoanalytici geen betrokkenheid of identificatie mogelijk. Dat het personage zo populair is staat dan ook volkomen los van eventuele identificatie. De manier waarop de acteur zijn rol invult, kan bijvoorbeeld meespelen in de populariteit van een karakter.

Een visuele analyse demonstreert dat een toeschouwer zich wel degelijk kan inleven in een *bad guy.* De hier geanalyseerde films laten zien dat de slechterik ook niet per se door en door slecht hoeft te zijn. Het beeld van het pure goede tegen het pure slechte dat vaak wordt geschetst in superheldenfilms wordt in deze recente films genuanceerd.

Hoofdstuk 5: Het superheldenpak en het masker: het cartooneske

Marv: de cartooneske superheld

Omdat de film SIN CITY de stijl van het originele stripverhaal overneemt zijn ook de personages gestileerd naar het origineel. De personages in de film behouden hun stripachtige karakter. De met inkt dik omlijnde personages in het origineel lijken zo gekopieerd in de film. Daarom volgt hier een kort uitstapje naar de striptheorie.

In het standaardwerk over de strip of de comic, *Understanding Comics,* gaat de schrijver Scott McCloud in op wat hij noemt de iconografie van het stripverhaal.[34] De manier waarop McCloud dit doet is interessant met betrekking tot de identificatie van personages in het medium film. Het icoon is voor McCloud 'any image used to represent a person, place, thing or idea.'[35] Binnen het icoon maakt McCloud onderscheid tussen drie verschillende subtypen. Het eerste is het icoon als symbool. Een beeld representeert hier een concept of idee, zoals de symbolen die voor mannelijk en vrouwelijk staan. De tweede categorie van het icoon is het teken, als uitdrukking van taal of communicatie. Een voorbeeld hiervan zijn letters en getallen. Het derde en laatste element is wat McCloud "the picture" noemt, zoals een plaatje van een menselijk gezicht. Wat hier opvalt, is dat de indeling van het icoon van McCloud niet overeenkomt met de semiotische indeling van C. S. Peirce (icoon, index en symbool), maar dat McCloud een specifiek op het beeld gerichte indeling heeft gemaakt. Dit maakt het mogelijk de menselijke perceptie van een beeld beter te begrijpen. De eerste twee categorieën van het icoon zijn abstract en absoluut in de zin dat de betekenis van een symbool en teken vaststaand is in relatie tot het icoon zelf. Dus vijf verschillende uitvoeringen van een teken, bijvoorbeeld het getal vijf op vijf verschillende manieren geschreven, zal niks veranderen aan de betekenis van het teken. Het icoon als beeld (*the picture* in de onderverdeling van McCloud) daarentegen is variabel aangezien de betekenis nooit hoeft vast te liggen. Waar een woord geheel abstract is, is een beeld van een menselijk gezicht op meerdere manieren te interpreteren omdat er geen vaste betekenis achter het idee van het gezicht ligt. Eenzelfde gezicht kan verschillend worden getekend waardoor de onderlinge

[34] McCloud 1993: 24-59
[35] McCloud 1993: 27

betekenissen van dit gezicht ook van elkaar zullen verschillen. Een foto van een menselijk gezicht kan worden ervaren als een realistische weergave van de werkelijkheid. Aan de andere kant van dit spectrum van realisme ligt een totale abstractie van dit realistische gezicht: de cartoon. De cartoon is ontdaan van al zijn realistische eigenschappen en tot in de essentie teruggebracht. De cartoon is in stripvorm een veel gebruikte manier van tekenen. Dit populair gebruik wordt bijvoorbeeld ook vaak gehanteerd in de tekenfilm. Maar ook in de fictiefilm kan het cartoon worden gebruikt. Het menselijk gezicht in cartoonvorm kan er in zijn meest elementaire vorm uit zien als een rondje met daarin een streep voor een mond en twee stipjes als ogen. Denk bijvoorbeeld aan het symbool van het *smiley*. Hoe elementair ook, toch is de mens in staat om hier een gezicht in te herkennen.

De herkenning van een gezicht in iets abstracts als een smiley is hier de crux. De strip is bij uitstek een medium dat hier gebruik van maakt. De herkenning van striphelden draagt bij aan de relatie die lezers van een strip hebben tot die personages. In het geval van SIN CITY, als trouwe adaptatie van de graphic novel, zou dus kunnen worden geconcludeerd dat de stijl bijdraagt aan de herkenning van de personages. Als we de openingssequentie van Marv zijn verhaal weer in ogenschouw nemen zien we hoe de film deze herkenning aanwakkert bij de toeschouwer. De scène begint met het silhouet van Marv waar al zijn gelaatstrekken zijn gereduceerd tot één zwarte massa. Daarnaast is zijn gelaat zo robuust door al zijn littekens dat zijn hoofd een ongewone vorm heeft gekregen. Zijn neus is wat al te vaak gebroken en zijn kin staat zo vooruit dat zijn gezicht een abnormale vorm heeft gekregen. Maar in al zijn essentie is het toch niet moeilijk om een gezicht in het silhouet te herkennen. De verwachting die de toeschouwer krijgt bij deze herkenning wordt bevestigd in het volgende shot.

Herkenning is de eerste vorm van betrokkenheid in het model van sympathy van Murray Smith. De cartooneske vormen van de personages in SIN CITY kunnen verdere vormen van identificatie in de weg staan, maar het eerste niveau van herkenning is door het cartooneske karakter van de personages wel mogelijk. Juist doordat de opening van Marvs verhaal begint met het silhouet is de eerste relatie die de toeschouwer begint met het personage er één van herkenning. Omdat de toeschouwer in grote lijnen het personage ziet ontstaat er een soort van basisvorm waaraan het personage kan herkend worden. Door al zijn ongelukken verandert de gedaante van Marv geregeld, maar doordat de toeschouwer in de eerste scène zijn vorm heeft gezien zal dat hem niet afleiden in deze eerste fase van betrokkenheid.

Herkenning speelt ook een belangrijke rol in het idee van het spiegelstadium zoals Lacan dat heeft ontwikkeld. Het beeld dat een kind ziet van zichzelf in de spiegel is een vorm van herkenning. Dus als het eerste stadium van de ontwikkeling van een kind voor een spiegel overeenkomt met de positie van een toeschouwer van een film, is voor deze toeschouwer de herkenning van personages het eerste niveau van identificatie. De toeschouwer interpreteert het beeld dat hij ziet nog niet meteen in taal en verblijft alleen in de imaginaire orde. Het cartooneske in SIN CITY is bovendien ontdaan van alle culturele connotaties. Het beeld dat de toeschouwer ziet in de film is een soort van machtige vorm van zichzelf. De toeschouwer hoeft dus niet per se een representatie van zichzelf te zien op het scherm maar ziet eerder een fictief droombeeld. Het silhouet van Marv is een begin van dit droombeeld. De toeschouwer ziet niet de littekens of zijn gruwelijke wraakneming, maar ziet in eerste instantie een herkenbare held.

Batman: gemaskerde held

In THE DARK KNIGHT transformeert de protagonist Bruce Wayne 's nachts in de gemaskerde Batman. Hoewel de toeschouwer dus weet dat Wayne achter het masker schuil gaat, rijst de vraag wat het masker doet met de betrokkenheid van de toeschouwer. Eerder al werd benadrukt dat Batmans pak donkerder van kleur is dan wat we gewend zijn. Voorts opereert Batman vaak vanuit de schaduw. Toch is er altijd een gezicht in het masker herkenbaar. Het masker laat zijn mond geheel vrij. Op de plaats waar zijn ogen normaliter zitten zijn twee donkere plekken te zien waarachter een technologische gadget te zien is dat de omgeving goed kan overzien. Bovenop het masker staan twee vleermuisoortjes. In de lijn van McCloud is dit dus voldoende voor de herkenning van een menselijk gezicht. Maar is er meer zichtbaar in het masker dan alleen herkenning? Of is er meer dat onze betrokkenheid kan aanwakkeren? In deze paragraaf kijk ik naar welke emoties de gezichtuitdrukking in het masker heeft. Scott McCloud noemt zes generieke emoties dat een cartoonesk gezicht kan hebben: vreugde, verrassing, angst, verdriet, afschuw en woede.[36] Deze emoties zijn niet cultureel, maar biologisch bepaald en daardoor universeel. Verwacht zou worden dat een gezicht met een vreugdevolle emotie tot extra betrokkenheid zal leiden omdat de toeschouwer geneigd is om deze positieve reactie te kopiëren. Woede daarentegen zal dan tot vermindering leiden. Maar

[36] McCloud 2006: 83; de indeling van de emoties is ontleend aan het werk van Paul Ekman.

het interessante aan THE DARK KNIGHT is dat het hier andersom ligt. De Joker vraagt aan drie verschillende personen hoe hij aan zijn littekens is gekomen. Elke keer is het antwoord hetzelfde: dat hij meer vreugde op zijn gezicht moest krijgen. Batman daarentegen heeft constant een serieuze blik die in de richting van woede gaat. Deze serieuze woede is gericht tegen het kwaad in Gotham City, terwijl de vreugde van de Joker staat voor het plezier dat hij beleeft aan het scheppen van chaos. Het is dus niet zo dat de woede alleen slechte connotaties hoeft te hebben, en vreugde goede. De toeschouwer past zijn betrokkenheid hierop aan. Wat betreft *allegiance* valt er pas wat te zeggen over het masker als het in verband met het gezicht dat erachter schuilt en de mentale staat van het personage wordt gebracht. Het masker als uiting van de persoon Wayne zorgt naast herkenning ook voor *alignment* en *allegiance*. De woede die erop gericht is Gotham City te vrijwaren van al het kwaad is tevens de woede die de toeschouwer daarbij voelt. Bovendien snappen we zijn woede, omdat deze deels voortkomt uit machteloosheid iets aan de situatie te kunnen doen. Moreel gezien snapt de toeschouwer waarom Wayne verkleed als Batman de stad wil redden. Bij het geschminkte gezicht van de Joker wekt de vreugde juist aversie op. Doordat hij zoveel plezier heeft in het creëren van chaos en daar geen acceptabele motivatie voor heeft is er van *alignment* of *allegiance* geen sprake. Tussen de groeven in het gezicht van de Joker en het strakke gelaat van Batman zit ook in psychoanalytisch opzicht een verschil. De herkenning van de laatste vindt makkelijker plaats in het spiegelstadium door de meer cartooneske vormgeving, want de toeschouwer zal eerder de vorm van zijn eigen gezicht zien in het beeld.

X-MEN: *De niet cartooneske stripverfilming*

De film X-MEN neemt, in tegenstelling tot de films SIN CITY en THE DARK KNIGHT, afstand van de originele comic. Niet alleen is de film geen rechtstreeks adaptatie van de comic maar een samenraapsel van verschillende verhalen en personages uit verschillende tijdperken, ook stilistisch gezien is de film verschillend van de comic. Waar het origineel bijvoorbeeld vaak kleurrijk is, is het kleurgebruik in de film aangepast aan de realistische thema's die worden behandeld. Daarmee verliest de film ook zijn cartooneske uiterlijk. Doordat er verder vrijwel geen sprake is van maskerade staat het de betrokkenheid niet in de weg. Het eerste stadium van Murray Smith zijn model, de herkenning, kan snel worden bereikt. Maar anders dan bij de andere twee films kan er wel eerder *alignment* en *allegiance* worden aangegaan met de personages. Doordat de conventies van de film overeenkomen met wat de filmtoeschouwer

weet en verwacht en daardoor ook de herkenning sneller optreedt, zal de toeschouwer minder moeite hebben om de handelingen en interne motivaties te begrijpen. Het is dus vooral een kwestie van snelheid waarop de verschillende stadia van betrokkenheid bij de toeschouwer plaatsvinden.

Ook met betrekking tot het spiegelstadium en de imaginaire en symbolische orde is identificatie een kwestie van snelheid. In SIN CITY en THE DARK KNIGHT speelt het spiegelstadium een belangrijke rol in de herkenning van de cartooneske maskerades en stijl. Het spiegelstadium, als kenmerk van de imaginaire orde, staat altijd in relatie tot de symbolische orde. Doordat het cartooneske, in al zijn simpelheid en zonder uitingen van taal of cultuur, lang blijft hangen in de imaginaire orde blijft de relatie tussen toeschouwer en personage er een van herkenning. In het meer realistische getinte X-MEN betreedt de toeschouwer eerder de symbolische orde. Het verschil in openingscène spreekt wat dat betreft voor zich. Waar de andere twee films op een meer gestileerde manier beginnen, opent X-MEN met de rauwe en realistische beelden van het concentratiekamp. Het is niet alleen het beeld dat beklijft, maar tevens de onderliggende geschiedenis.

Hoofdstuk 6: Het gebrek aan realisme in de superheldenfilm

Marv: Superheld of gewoon held?

Het gebrek aan realisme in de superheldenfilm komt voort uit het narratalogische principe dat superhelden over superkrachten beschikken. De drie hier geanalyseerde films gaan allen uit van dit principe. Het enige dat de superhelden in de films scheidt van andere mensen zijn de gaven waarmee ze geboren zijn of die ze in hun leven ontwikkeld hebben. Zonder die gaven zouden ze niet in de uitzonderlijke situatie gekomen zijn waarin de superhelden zich in bevinden, en dus doodnormale levens leiden.

In SIN CITY kan bovenstaande veronderstelling anders geïnterpreteerd worden. De eigenlijke hoofdpersonages zijn dan niet de menselijke karakters, maar de stad zelf. De personages ontlenen hun krachten aan deze stad. Dus de explosieve sterkte en de regenerende krachten van Marv worden mogelijk gemaakt als reactie op het bedorven Sin City. Dit gegeven draagt bij aan de betrokkenheid van de toeschouwer bij het personage van Marv. Zijn opgedrongen superkrachten geven hem een vrijbrief om zijn wraak te vervullen. Het is dus niet zijn eigen schuld dat hij zijn krachten in dienst stelt van zijn bloederige wraak, maar die van de stad.

In het gedachtegoed van Lacan neemt de toeschouwer deze positie van slachtoffer als het ware over. De toeschouwer is in de positie die parallel staat aan de positie van het kind dat zichzelf in de spiegel ervaart als een fictief ideaalbeeld. Het beeld van een stoere man die genoodzaakt is om wraak te nemen past hier bij. In het geval van Marv ziet de toeschouwer niet de littekens of de getroebleerde geest, maar slechts de gestalte van het personage. Het kind kent in de imaginaire orde nog geen angst of afschuw, emoties die pas in de symbolische orde ontstaan. Maar het kind ziet ook de speciale krachten niet en ervaart het personage in beeld als mens. In het stadium van de imaginaire orde ziet de toeschouwer dus alleen Marv in wie de toeschouwer op zijn beurt een krachtig ideaalbeeld van zichzelf ziet. De visuele handelingen van Marv geven de toeschouwer het gevoel zelf baas te zijn over deze handelingen. Natuurlijk staat de imaginaire orde wel altijd in verband met de symbolische orde, maar de vraag is wanneer deze laatste wordt geactiveerd. Als de toeschouwer net als het kind eerst de imaginaire orde betreedt en pas daarna de symbolische is de openingsscène weer

van belang. Het silhouet van Marv is ontdaan van al zijn symbolische waarde en blijft daarmee in de imaginaire orde. In de perceptie van de toeschouwer is dit eerste beeld van cruciaal belang om een relatie aan te gaan met het personage. Doordat er gelijk herkenning van Marv als mens optreedt wordt die relatie bevestigd. Het gebrek aan realisme speelt in eerste instantie geen rol. Doordat er een basis van identificatie wordt gelegd in het eerste shot kan de toeschouwer deze betrokkenheid handhaven voor de rest van de film. Het gebrek aan realisme speelt dan geen rol meer in de relatie van de toeschouwer tot het personage.

Christian Metz legde in zijn werk de link tussen de imaginaire orde en dromen. De filmervaring van de toeschouwer komt overeen met hoe wij dromen ervaren. Net als de ervaringen in dromen is onze perceptie van film 'vals'. De gebeurtenissen op het scherm vinden immers niet echt plaats. Ook het werk van Noël Carroll is toepasbaar op het 'valse' beeld. De paradox tussen het weten dat superhelden en hun krachten niet realistisch en fysiek aanwezig zijn in de bioscoopzaal en toch een relatie van betrokkenheid met de helden opbouwen is hier van belang. De essentie hier is dat de toeschouwer niet gelooft dat de superhelden daadwerkelijk bestaan. Want als de toeschouwer gelooft in wat er op het scherm gebeurt, dan gelooft de toeschouwer ook dat de superheld echt zal bestaan. Onze betrokkenheid is dus geen kwestie van geloven, maar van het denken aan de superheld en zijn situatie die onze betrokkenheid aanwakkert. De toeschouwer gelooft dus niet in het bestaan van Marv, maar denkt hoe het zou zijn als hij in de positie van Marv zou staan. Het gebrek aan realisme door de speciale gaven van superhelden zoals Marv staan dus geen identificerende relatie tussen toeschouwer en de superhelden in de weg.

De realistische basis van X-MEN

In de analyse van Magneto en de X-mannen als slechteriken kwam naar voren dat de introductie van eerstgenoemde in de film onconventioneel is voor de superheldenfilm. De opening van de film in het concentratiekamp ten tijde van de Tweede Wereldoorlog biedt een realistische inslag. In de loop van de film draait dit realisme bij en nemen de mutanten en hun vreemde krachten de centrale rol over. De krachten van de mutanten binnen het team van de X-mannen zijn een goed voorbeeld van deze breuk met realisme. Het team wordt bijvoorbeeld aangevoerd door Cyclops, zo genoemd doordat zijn ogen een enkele straal energie kunnen afschieten. Een ander teamlid is Storm, die invloed kan uitoefenen op het weer en zodoende weerverschijnselen naar haar hand kan zetten. Het moge duidelijk zijn dat deze krachtige

superhelden geen alledaags verschijnsel zijn. In de lijn van Carroll kunnen we ons afvragen hoe het dan kan dat de toeschouwer zo betrokken raakt bij deze onrealistische personages, van wie hij of zij weet dat ze niet echt bestaan. Wederom is het geen kwestie van het geloof in het bestaan van deze karakters maar van de gedachte aan hoe de toeschouwer zich plaatst in de schoenen van een superheld. Niet alleen de herkenning van een personage als individu of de morele evaluatie van de toeschouwer bij het personage zijn hier van belang, ook de situatie waarin het personage zich bevindt is hier belangrijk. De evaluatie en situatie zijn dan ook onlosmakelijk met elkaar verbonden. Volgens Carroll is niet zozeer het beeld van het filmpersonage *an sich* het moment waarop er identificatie optreedt, maar vooral de situatie waarin het personage zich in bevindt. Dit betekent tevens dat de toeschouwer niet hoeft te geloven in wat hij ziet. In het geval van de superheldenfilm maakt het voor de identificatie niet uit dat de superhelden zulke rare krachten hebben, het gaat erom of de situatie waar de helden zich in bevinden aansluit bij de verwachtingen van de toeschouwer. Het gebrek aan realisme van de personages speelt geen rol, een gebrek aan realisme van de situatie zou dat wel kunnen.

In X-MEN speelt de realistische situatie een grote rol. Eerder hebben we kunnen zien hoe de haatverklaring van Magneto tegen de mens zijn oorsprong heeft in een concentratiekamp tijdens de Tweede Wereldoorlog. De realistische thematiek van de film begint dus meteen bij deze opening van de film. De parallel die wordt gemaakt tussen de Jodenvervolging en de mutanten in het universum van de X-mannen verhoogt de betrokkenheid bij de kijker. De thema's die aan bod komen in de film zijn dus dezelfde als in het echte leven. De rassenhaat, discriminatie en xenofobie zijn thema's die een belangrijke rol spelen in de hedendaagse samenleving en slachtoffers in die situatie kunnen rekenen op ons mededogen. De mutanten in X-MEN zijn die slachtoffers. Maar in tegenstelling tot bijvoorbeeld de slachtoffers van de Tweede Wereldoorlog kunnen de X-mannen zich beter verdedigen. De weerstand tegen de mutanten groeit hiermee met als gevolg dat de slachtofferrol in stand blijft. Doordat de toeschouwer voornamelijk vanuit het perspectief van de mutanten, en niet de mens, kijkt blijft de betrokkenheid van toeschouwer met mutant intact.

Net als in het geval van Marv in SIN CITY hebben de superhelden in X-MEN een slachtofferrol die ook vanuit psychoanalytisch oogpunt de betrokkenheid bij de toeschouwer aanwakkert. De slachtofferrol komt namelijk voort uit het anders-zijn van de helden. En dit anders-zijn manifesteert zich in de krachten die voortvloeien uit de mutaties. In de imaginaire

orde vereenzelvigt de toeschouwer zich met een ideaal ik. De superhelden kunnen in die wens voorzien. Het beeld van de superheld, voordat de symbolische orde betreed wordt, is het enige dat voor de toeschouwer belangrijk is. Het punt is wel dat deze symbolische orde snel zal worden bereikt. Identificatie wordt vergroot vanuit de culturele achtergrond die de toeschouwer krijgt in de symbolische orde. De thematiek zal dus snel een belangrijke rol spelen in de identificatie aangezien die aansluit bij de waarden en conventies van de toeschouwer.

De keuzes van Batman

Een superheld die zijn kracht ontleent aan de meeste geavanceerde en vaak niet bestaande technologie, een schurk die vrij zijn gang mag gaan en binnen een mum van tijd een stad op zijn kop kan zetten en een officier van justitie die een berekenende moordenaar wordt met twee gezichten, bieden geen toonbeeld van realisme. Het gaat echter te ver om THE DARK KNIGHT een niet-realistische film te noemen. Wederom gaat het niet om het geloof in dit soort vreemde personages maar is het een identificatie met de situaties waar de personages zich in bevinden en, vooral, de menselijke ethische keuzes die ze maken in de film. Zo krijgt Batman de keuze om zijn identiteit te verhullen wanneer de Joker dat van hem eist. Doet hij het niet, dan vermoordt hij elke dag een onschuldige burger. De inwoners van Gotham City komen in opstand en eisen hetzelfde. Batman staat voor een onmogelijk dilemma dat op zijn beurt wordt overgedragen op de kijker van de film. Het opgeven van een identiteit, omdat de dominante groep daarom vraagt, is een realistisch maatschappelijk gegeven. Denk hierbij bijvoorbeeld aan immigranten in een nieuw land, homoseksuelen in het leger of pubers die zich anders voordoen om er bij te horen. Hiermee betreedt de film niet alleen de imaginaire orde, maar ook de symbolische orde waar taaluitingen zorgen voor een culturele identiteit. Het herkenbare dilemma van Batman zorgt dus voor betrokkenheid en identificatie omdat de toeschouwer weet hoe moeilijk een dergelijke keuze kan zijn.

Op het punt dat hij zijn identiteit wil onthullen zegt Dent dat hij Batman is. Wederom een keuze, nu van Dent, die zorgt voor extra betrokkenheid. Door de echte Batman te sparen en zichzelf als slachtoffer neer te zetten van de Joker en van het volk doet hij het ethisch correcte. De toeschouwer, als het ware in de schoenen van Dent, ervaart dat de uiteindelijke keuze een moeilijke en moedige is. Aan het eind van de film, wanneer Dent als Two-Face zijn wraak gehad heeft door vijf mensen te vermoorden en uiteindelijk aan zijn eind komt, besluit

Batman om zelf de schuld op zich te nemen van die doden, waardoor Dent de held wordt die Gotham City heeft gered van het gespuis. Wederom is het de keuze die een realistische inslag heeft en zodoende zorgt voor extra betrokkenheid. Dat THE DARK KNIGHT geen realistische basis heeft hoeft dus niet te zeggen dat de film helemaal geen sporen van realisme vertoont. De realistische keuzes in de film zorgen juist voor extra betrokkenheid bij de personages.

Hoofdstuk 7: De stimulerende fysieke prikkel

In dit hoofdstuk wordt besproken hoe de stimulerende prikkels van de drie films op de toeschouwer kunnen inwerken. Meer precies staan de signalen die in de climax van de films worden gegeven centraal met betrekking tot *acentral imagining* en het psychoanalytische onderbewuste.

Het interessante aan *acentral imagining* en het psychoanalytische onderbewuste is dat onbedoelde signalen worden gegeven die ten goede kunnen komen van de slechterik. Net zoals het bekende voorbeeld in Hitchcocks SABOTEUR, waar de antagonist van de film betrokkenheid opwekt wanneer hij aan het hoofd van het Vrijheidsbeeld hangt, ontstaat eenzelfde soort van betrokkenheid in SIN CITY. Dit wordt versterkt door de gruwelijke manier waarop Marv de moordenaar van Goldie vermoordt. De moordenaar, Kevin, wordt aan de honden overgelaten nadat zijn beide armen en benen zijn afgehakt. De manier waarop dit in beeld komt laat niets aan de verbeelding over en kan voor een prikkel of reactie van afschuw zorgen. De manier waarop dat gebeurt, verschilt niet tussen *acentral imagining* en het onderbewuste. In dit geval is er nog niet direct sprake van betrokkenheid of identificatie, maar het beeld bevordert dat de toeschouwer reageert op de bloederige moord. Het narratief is niet van belang, alleen het beeld *an sich* beklijft. De toeschouwer ervaart als het ware dezelfde pijn, horror en emotie die Kevin in die situatie voelt. Maar deze emoties zijn geen emoties waar de toeschouwer invloed op heeft. Daarmee is *acentral imagining* sterk gerelateerd aan het onderbewuste. Omdat de prikkel tijdens de moord op Kevin door de toeschouwer los van het narratief wordt ervaren, komen er geen bewuste strategieën aan te pas om betekenis te geven aan het beeld. Het enige dat over blijft is dus een onderbewuste impuls.

De scène bij het Vrijheidsbeeld uit SABOTEUR is een toonbeeld van *acentral imagining* en onderbewuste spanning en betrokkenheid. Een zelfde soort scène vormt de climax van X-MEN. Hier vechten de X-mannen hun laatste gevecht uit met Magneto en zijn handlangers. En net als in Hitchcocks film speelt zich dit af rond het Vrijheidsbeeld in New York. Rogue wordt vastgehouden op de top van het Vrijheidsbeeld alwaar ze de machine van Magneto van energie voorziet. Maar hier is het niet de slechterik, maar Wolverine die meermalen tientallen meters aan zijn vingers of klauwen boven de grond hangt. In X-MEN wordt dus extra betrokkenheid gecreëerd door dit soort onderhuidse spanningen te creëren. De aanvankelijke rebel Wolverine heeft hiermee zijn transformatie tot waardige mutant ondergaan.

In THE DARK KNIGHT is een scène waar zowel de slechteriken als de onschuldige burgers op twee ponten proberen te ontsnappen uit Gotham City. Als blijkt dat beide ponten volgeladen zijn met tonnen olie verbonden aan een bom en de andere pont de ontsteker van de bom in handen heeft, ontstaat een scène waarin de spanning kan leiden tot het ontstaan van onderhuidse prikkels. De Joker heeft gedreigd beide boten tot ontploffing te brengen wanneer de inzittenden van de pont zelf de bom op de andere pont niet laten ontploffen. Ongewild ontstaat hier een situatie die een gevoel van betrokkenheid of identificatie oplevert voor de inzittenden. Het maakt hier geen verschil uit dat één boot gevuld is met gevangen criminelen, zeker wanneer blijkt dat de inzittenden van de boot met criminelen eerder besluiten om de andere boot niet tot ontploffing te laten brengen. Een van de gevangenen besluit zelf om de ontsteker van de pont af te gooien. In een levensbedreigende situatie als deze verliest de redelijkheid van de onbewuste betrokkenheid bij de gevangenen. Net als bij de burgers op de andere pont die redeneren dat de gevangenen hun kans op een goed leven gehad hebben maar toch besluiten om ze in leven te houden en een tweede kans te geven. Dit is een verlies voor de Joker die dacht dat alle mensen in een situatie als deze slecht zouden handelen. En een overwinning voor Batman die leert dat zolang er een greintje fatsoen overblijft bij de inwoners van Gotham City er een plaats zal zijn voor hem.

Conclusie

In dit laatste hoofdstuk wordt gekeken naar de houdbaarheid van de twee filmwetenschappelijke paradigma's met betrekking tot de identificatie van de toeschouwer met personages van de op strips gebaseerde superheldenfilm. De resultaten van de respectievelijke onderzoeksvragen worden daarvoor tegen het licht gehouden. Er wordt gekeken naar waar de theorieën goed aansluiten bij de films, waar ze tekort schieten en waar ze elkaar aanvullen.

In de analyse van de eerste onderzoeksvraag is er gekeken naar de rol van de *bad guy* en hoe de toeschouwer zich verhoudt tot dit soort moreel incorrecte karakters. Met betrekking tot Lacan valt op dat er in het spiegelstadium of de imaginaire orde nog geen onderscheid wordt gemaakt tussen goed en slecht. Personages zijn in dit stadium vrij platte types, zonder inhoud. De culturele bagage van deze personages doen immers pas hun intrede in de symbolische orde. Doordat de toeschouwer het verschil tussen goed en kwaad nog niet ziet ontstaat er de mogelijkheid om zich te identificeren met personages. Maar deze identificatie berust op een illusie. De toeschouwer herkent in het imaginaire ideaalbeeld zichzelf en is daardoor in staat tot identificatie. Onbewust bouwt de toeschouwer dus een identificerende relatie op met een slechterik die wordt gezien als ideaalbeeld. De vraag is wat er dan gebeurt als de toeschouwer de symbolische orde betreedt. Behoudt hij dan de relatie die hij heeft met de antagonist waarvan hij komt te weten dat het personage ethisch slecht is? Of past de toeschouwer zijn mate van identificatie aan waardoor hij breekt met de imaginaire orde en het ideaalbeeld van zichzelf? Hoe dan ook, de psychische gevolgen zijn niet te overzien. Doordat dit allemaal onderbewuste processen zijn is de toeschouwer niet in staat om zelf actief zijn identificatie te laten varen en tegelijkertijd zijn ideaalbeeld intact te houden. Volgens de theorie van Lacan zouden toeschouwers van film het krijgen van psychische stoornissen als narcisme of paranoia niet kunnen ontwijken. De *big theory* dat de toeschouwer op een onbewuste en passieve manier door film ondergedompeld wordt lijkt daarmee met betrekking tot de *bag guys* in film aan kracht verloren te hebben.

Maar hoe zit het dan met het werk van de cognitiewetenschappers? Het model van de *structure of sympathy* van Murray Smith staat hier centraal. Wat betreft de herkenning of *alignment* valt er niet veel te melen ober de relatie van toeschouwer met een antagonist. Het wordt de kijker niet moeilijk gemaakt om personages te herkennen zodat dit eerste niveau van

betrokkenheid snel bereikt kan worden. Maar het onderscheid tussen goed en slecht speelt zich niet op dit niveau af. Ook het tweede niveau is objectief vast te stellen. De mate waarin de slechterik een rol heeft in de filmdiëgese zijn hier van belang. Doordat de slechterik een aanzienlijke rol speelt in het genre van de op strips gebaseerde superheldenfilm, zal hij ook in veel gevallen deel uitmaken van de diëgese. In de drie hier besproken films is dat ook het geval. De vertelwijze past zich aan aan de structuur van de films, zodat ook het verhaal van schurken als Magneto en The Joker aan bod komen. Het onderscheid tussen goed en slecht wordt hier dus ook niet gemaakt. Blijft over het laatste niveau van Smith: *Allegiance.* Op dit niveau wordt het verschil tussen goed en slecht duidelijker maar is het nog niet optimaal. In het geval van positieve *allegiance* maakt de toeschouwer afwegingen die overeenkomen met het moreel goede. Wanneer een filmpersonage iets moreel onaanvaardbaars zou doen zou de betrokkenheid dus moeten afnemen. Maar in de analyse van het corpus hebben we kunnen zien dat de situatie niet zo zwart-wit is. De personages zijn niet voor honderd procent ethisch correct. Of de betrokkenheid van de toeschouwer bij deze protagonisten vermindert, is dan de vraag. Doordat hetzelfde geldt voor de echte *bad guys*, die niet door en door slecht zijn, valt het onderscheid weer weg. Het model van Smith geeft dus nog geen eenduidig antwoord op de vraag hoe toeschouwers betrokken raken bij *bad guys* doordat er geen onderscheid wordt gemaakt tussen deze slechteriken en de superhelden.

In de tweede onderzoeksvraag van deze scriptie stond de outfit en maskers van superhelden centraal. Meer precies werd er gekeken naar de invloed van de cartooneske vorm van outfits en maskers op de identificatie of betrokkenheid van de toeschouwer. De identificatie en betrokkenheid van de toeschouwer draait hier vooral om de herkenning van de toeschouwer met de outfits en maskers. In de lijn van Scott McCloud zijn we namelijk in staat om uit iets eenvoudigs als een *smiley* een gezicht te herkennen. De op strips gebaseerde superheldenfilm is bij uitstek een genre dat dankzij zijn trouw aan het origineel deze cartooneske herkenning mogelijk maakt.

In het gedachtegoed van Lacan zorgt de eenvoud van het cartoon ervoor dat de herkenning in het spiegelstadium en de daaruit voortvloeiende imaginaire orde snel plaatsvindt. De toeschouwer kan sneller een ideaalbeeld construeren aan wie hij zichzelf spiegelt. Het gebruik van een outfit of een masker in een superheldenfilm staat bovendien niet alleen voor het verbergen van een identiteit, maar ook het in stand houden van de superheldenillusie. Wat superhelden onderscheid van normale mensen zijn niet alleen de krachten die ze bezitten maar ook hoe ze het superheldenschap uitdragen. Doordat ze er zo

ongewoon uitzien wordt de illusie van de superheld bij de toeschouwer versterkt met als gevolg dat de identificatie met deze ideale illusie groter wordt. Het maakt voor de toeschouwer niet uit wie er achter een masker of outfit schuilgaat. Maar daar schuilt ook het gevaar. De relatie die de toeschouwer heeft met de gemaskerde held verwordt daardoor tot een vrij oppervlakkige vorm van identificatie die berust op een illusie.

Ook wat betreft het model van Murray Smith speelt herkenning een rol met betrekking tot de cartooneske vorm. Door de eenvoudige vormgegeven stijl van de personages ontstaat er een soort van basismal waar herkenning optreedt. Door deze basis ervaart de toeschouwer het personage als coherent met als gevolg dat de betrokkenheid intact blijft. Aan de andere kant kan het echter de betrokkenheid in de weg staan. Doordat de herkenning moeilijk kan verlopen, zal het langer duren voordat de stadia van *alignment* en *allegiance* worden bereikt.

In de derde onderzoeksvraag stond het gebrek aan realisme centraal. De vraag werd gesteld hoe een toeschouwer zich zou kunnen identificeren met superhelden van wie hij weet dat ze niet daadwerkelijk bestaan. Wat uiteindelijk gebleken is, is dat dit gebrek aan realisme weinig uitmaakt voor de betrokkenheid van de toeschouwer. Doordat de thema's waar de personages mee worstelen wél een realistische basis hebben is er wel betrokkenheid mogelijk. Het gaat hier vooral om *allegiance,* aangezien de thema's vooral draaien om ethische dilemma's.

Ook in psychoanalytisch opzicht maakt het niet uit dat een film niet realistisch is. De filmillusie wordt hierdoor alleen maar versterkt. Doordat de superheldenfilm afwijkt van conventies ontstaat er een gelijkenis met dromen. Want ook in onze dromen zijn de regels niet zo vastomlijnd. Bovendien uit het gebrek aan realisme zich vooral in de symbolische orde waar de conventies van realisme worden vastgesteld. Aangezien de imaginaire orde eerder wordt bereikt dan de symbolische is het gebrek aan realisme niet van belang. Doordat beide paradigma's geen onderscheid maken tussen realisme en het gebrek daaraan is de vraag wat de theorieën waard zijn met betrekking tot identificatie of betrokkenheid. Doordat er in de drie besproken films een realistische kern aanwezig is wordt de identificatie of betrokkenheid versterkt. Het gebrek aan realisme hoeft dus niet te betekenen dat er geen plaats is voor betrokkenheid of identificatie.

De vierde onderzoeksvraag ten slotte stelde zich ten doel om de signalen die fysieke reacties als gevolg hebben te onderzoeken. Het hoofdstuk heeft opheldering gegeven aan de betekenis van het vaak misgeïnterpreteerde begrip van *acentral imagining.* Deze signalen

staan los van het narratief en veroorzaken onderhuidse fysiologische reacties bij de toeschouwer die raakvlakken hebben met het psychoanalytische onderbewuste.

Wat heeft deze scriptie nu opgeleverd? En waar is er vervolgonderzoek nodig? Het onderzoek hier vormt een klein gedeelte van het onderzoek dat naar identificatie gedaan kan worden. In de bovenstaande alinea's is duidelijk geworden dat de twee toonaangevende paradigma's met betrekking tot identificatietheorie nog verre van compleet zijn. Vooral de identificatie met een *bad guy* is nog niet makkelijk te verklaren.

Deze scriptie heeft bovendien een vrij algemeen beeld gegeven van identificatietheorie met als gevolg dat er weinig ruimte is geweest voor de meest veelzeggende vorm van identificatie of betrokkenheid: de notie van *allegiance* van Smith en de symbolische orde van Lacan. De culturele achtergrond en morele afwegingen van de toeschouwer spelen een grote rol die hier een beetje achterwege is gebleven. Interessant bijvoorbeeld zou zijn als de superheld of antagonist een vrouw of iemand van een andere culturele etniciteit zou zijn. Welke processen zijn er dan aan het werk? In hoeverre past de toeschouwer zijn mate van *allegiance* aan en is het voor de mannelijke Westerse man dan mogelijk om de imaginaire en symbolische orde te betreden?

Tenslotte, kan er iets zinnigs worden gezegd over identificatie in de fictiefilm in het algemeen. In deze scriptie is de nadruk gelegd op de (op strips gebaseerde) superheldenfilm. Maar in de analyse komt een sterk terugkerend motief naar voren en dat is dat superhelden in feite weinig verschillen van gewone mensen. Het verleden van Magneto in het concentratiekamp ten tijde van de Tweede Wereldoorlog, de moeilijke morele keuzes waar Batman voor komt te staan en het sterke rechtvaardigheidsgevoel van Marv hebben allemaal een menselijke inslag. De identificatielijn kan zodoende worden doorgetrokken naar de fictiefilm in het algemeen.

Literatuur

Bordwell, David. 'A case of cognitivism' in *Iris,* No. 9, Spring 1989, pp. 11-40

Carroll, Noel. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart.* New York: Routledge, 1990

Lacan, Jacques. *Ecrits. A Selection.* Vert. Bruce Fink. New York: Norton, 1990

Leeflang, Thomas. *Verfilmde Strips – Verstripte Films.* Soesterberg: Aspekt, 2004

MacGowan, Todd. *Lacan and Contemporary Film.* New York: Other Press, 2004

McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: Harper Collins, 1993

McCloud, Scott. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels.* New York*:* Harper Collins, 2006

Metz, Christian. *The Imaginary Signifier. Psychoanalysis and the Cinema.* London: Macmillan, 1983

Mooij, Antoine. *Taal en Verlangen.* Meppel: Boom, 1975

Mulvey, Laura. 'Visual pleasure and narrative cinema' in Philip Rosen (ed.) *Narrative, Apparatus, Ideology*. New York: Columbia University Press, 1986, pp. 198-209. Original Publication 1975.

Pisters, Patricia. *Lessen van Hitchcock.* Amsterdam: Amsterdam University Press, 2002

Smith, Murray. *EngagingCcharacters: Fiction, Emotion, and the Cinema.* Oxford: Clarendon Press, 1995

Wollheim, Richard. *The Thread of Life.* Cambridge: Cambridge University Press, 1984