

# Het filmpersonage **SHREK**

**Constructie, emotie en sympathie.**

Cursus: Eindwerkstuk filmpersonage

Docent: Frank Kessler

Blok: 3, 2010-2011

Student: Marijke Knol

Studentnummer: 3178102

Datum: 08-04-2011

## **Inhoud**

<b>Inleiding</b> .....	3
<b>1. De constructie van het personage Shrek.</b> .....	5
1.1 <i>Het filmpersonage.</i> .....	5
1.2 <i>Shrek als held.</i> .....	6
1.3 <i>De constructie van Shrek.</i> .....	7
<b>2. De totstandkoming van emoties.</b> .....	8
2.1 <i>Emotietheorie.</i> .....	8
2.2 <i>Totstandkoming van emoties.</i> .....	10
2.3 <i>Shrek en emotie.</i> .....	10
<b>3. Shrek en sympathie.</b> .....	12
3.1 <i>Recognition.</i> .....	12
3.2 <i>Alignment.</i> .....	13
3.3 <i>Allegiance.</i> .....	13
<b>4. Conclusie</b> .....	15
<b>Literatuur</b> .....	17
<b>Bijlage 1, de personages uit SHREK.</b> .....	18
<b>Bijlage 2, <i>spheres of action.</i></b> .....	19

## Inleiding

Tijdens mijn studie ben ik zeer geïnteresseerd geraakt in het doen en laten van filmpersonages, hun gedrag, eigenschappen en kwaliteiten. In mijn eindscriptie wil ik dit graag nader onderzoeken.

Een film bestaat uit verschillende aspecten. Hierbij kan gedacht worden aan licht, geluid, decoupage en mise-en-scène. Het belangrijkste van een film is echter het narratief. Binnen dit narratief speelt een acteur een bepaald personage en de kijker kan een personage al snel als een persoon zien. Dit komt mede doordat het personage menselijke eigenschappen lijkt te hebben. Het personage handelt en gedraagt zich net zoals de kijker dit kan doen en draagt daarbij bijvoorbeeld bepaalde emoties uit die overeenkomen met emoties die de kijker ook kan hebben. Kortom het doen en laten van het personage kan overeenkomen met het doen en laten van de kijker in de werkelijkheid, terwijl de kijker zich bewust is van het feit dat het personage in de werkelijkheid niet bestaat. Dit gebeurt eveneens in tekenfilms, die tegenwoordig vaak door een computer zijn geproduceerd. Bij een dergelijk personage kan bijvoorbeeld gedacht worden aan Shrek, uit de gelijknamige films, een groene oger die menselijke eigenschappen en kwaliteiten bezit, maar in de werkelijkheid geheel niet kan bestaan.

Mijns inziens is dit een zeer interessant gegeven aangezien de kijker een personage als Shrek kan zien als een persoon, terwijl een groene oger niet eens in de werkelijkheid bestaat. Veel begrijpelijker zou zijn dat de kijker een personage van vlees en bloed als persoon ziet aangezien dit personage eigenschappen, emoties en kwaliteiten heeft die de kijker kan herkennen vanuit de werkelijkheid. Het personage zou als het ware in de werkelijkheid kunnen bestaan. Het personage Shrek kan dit echter niet. Dit vind ik een intrigerend en fascinerend gegeven en daarom wil ik in mijn eindwerkstuk gaan onderzoeken hoe het personage Shrek is geconstrueerd en hoe het kan dat de kijker Shrek als persoon waarneemt en zelfs emotie kan oproepen bij de kijker.

De wetenschappelijke relevantie van dit onderzoek komt voort uit het feit, dat hoewel verschillende filmtheoretici zich de afgelopen jaren hebben gebogen over dit onderwerp, zij echter over het algemeen geen gebruik hebben gemaakt van specifieke films of personages. Het lijkt erop dat over dit onderwerp nog weinig is gepubliceerd, ik ben in mijn zoektocht naar wetenschappelijke artikelen over dit vraagstuk een beperkt aantal publicaties tegengekomen die over tekenfilmpersonages gaan.

In dit eindwerkstuk wordt er gebruik gemaakt van de volgende hoofdvraag: Hoe wordt het filmpersonage Shrek geconstrueerd en hoe kan het dat hij als persoon wordt gezien en dus emotie kan oproepen bij de kijker? Het antwoord op deze hoofdvraag kan gevonden worden met behulp van de volgende deelvragen/onderwerpen:

- De constructie van het personage Shrek.
- Hoe komen emoties tot stand?
- Op welke manier kan het personage Shrek sympathie opwekken?

Om deze vragen/onderwerpen te kunnen beantwoorden zal ik in de hierna volgende hoofdstukken van dit eindwerkstuk gebruik maken van een aantal kernteksten. In hoofdstuk 1 zal ik de constructie van het personage Shrek weergeven met behulp van de tekst van Marc Vernet, “Het filmpersonage”. In het tweede hoofdstuk zal worden onderzocht hoe emoties tot stand komen en ik zal beschrijven hoe het emotiemodel van Frijda werkt. Aan de hand van het boek *Film als emotiemachine* van Eduard Sioe-Hao Tan, waarin de emotietheorie van Frijda wordt behandeld, zal er meer duidelijkheid kunnen ontstaan over hoe emoties worden opgewekt door bijvoorbeeld het filmpersonage Shrek. In hoofdstuk 3 wil ik meer duidelijkheid verschaffen over hoe het mogelijk kan zijn dat de kijker Shrek als persoon ziet. Hierbij zal ik de theorie van Murray Smith en zijn “structuur van sympathie” uit het boek *Engaging Characters* gebruiken.

Door middel van het beantwoorden van mijn deelvragen/onderwerpen zal ik in hoofdstuk 4 kunnen concluderen of ik mijn hoofdvraag heb weten te beantwoorden.

## 1. De constructie van het personage Shrek.

In dit hoofdstuk zal de constructie van het personage Shrek beschreven worden met behulp van de tekst “Het filmpersonage” van Marc Vernet. Door middel van het theoretisch perspectief dat Vernet heeft uitgezet, kan er een beter begrip ontstaan over de constructie van het personage Shrek. Daarnaast zal er gekeken worden of Shrek gezien kan worden als held aan de hand van het artikel “De semiologische status van het personage” van Hamon. Om dit te kunnen doen, zal er een beschrijving gegeven worden van hoe Shrek wordt geconstrueerd in de eerste paar scènes van de gelijknamige film.<sup>1</sup>

### *1.1 Het filmpersonage.*

Marc Vernet beschrijft in zijn artikel vier categorieën die filmpersonages beschrijven. De auteur spreekt zijn voorkeur uit voor de categorie die het personage analyseert als actant, via de distributie van zijn functies. Vernet maakt gebruik van deze methode die geïntroduceerd is door Propp. Deze methode maakt het mogelijk om de structuur in een specifiek verhaal bloot te leggen en te beschrijven. Vernet zegt hier over:

“Voor ons is het met name van belang dat het de mogelijkheid biedt om ook in het moderne verhaal elementen te signaleren die ontleend zijn aan of stammen uit vroegere verhalen en sprookjes”.<sup>2</sup>

Dit voorkomt namelijk dat er gebruik gemaakt moet worden van de Jungiaanse archetypes.<sup>3</sup> Zo bestaat in een sprookje een schurk, donor, helper, prinses en een held.<sup>4</sup> Deze narratieve functies zijn eveneens terug te vinden in de film SHREK waarin Shrek de held is en Donkey de helper.

De bovengenoemde methode, die het personage analyseert als actant, ziet het personage als iets dat splijtbaar is, het is geen eenheid en dus een samentrekking van elementen. Daarmee is het heterogeen en staat het open voor tegenstellingen. Het personage is daarnaast opgebouwd uit verschillende kenmerken en elementen die in verband staan met

---

<sup>1</sup> Om meer te lezen over de andere belangrijke personages in de film zie bijlage 1.

<sup>2</sup> Marc Vernet, “Het filmpersonage.” *Versus* 3 (1989): 7-37, 7-8.

<sup>3</sup> *Ibidem*, 7-8.

<sup>4</sup> Zie bijlage 2 waarin een korte uiteenzetting wordt gegeven van Propp zijn *spheres of action* zoals beschreven in zijn boek *Morphology of the Folkstale*. Propp heeft hierin beschreven hoe bepaalde narratieve functies verdeeld worden over de personages.

andere personages. “Een personage staat in feite in oppositie tot een ander personage”.<sup>5</sup> Deze oppositie kan betekenen dat personages overeenkomstige kenmerken/elementen hebben, dit wordt aangeduid met identiteit. Of het kan betekenen dat er sprake is van antinomie, dit houdt in dat de personages juist kenmerken/elementen hebben die elkaar tegenspreken. Als laatste kan deze oppositie eveneens inhouden dat er sprake is van een verschil in complementariteit, hierbij vullen de personages elkaar juist aan. De kijker leert het personage dus niet alleen kennen door de heterogene eigenschappen die het bezit, maar tevens door de manier waarop het personage zich verhoudt tot andere personages. Dit kan derhalve komen door de overeenkomsten of de tegenstellingen met andere personages.<sup>6</sup>

### *1.2 Shrek als held.*

Volgens Hamon is er sprake van hiërarchie tussen de personages in een tekst. Hij zoekt in zijn artikelen “De semiologische status van het personage” naar een manier om de held van een tekst te definiëren, dit doet Hamon aan de hand van de volgende kenmerken. Het eerste kenmerk is dat de held verschillende kwalificaties met zich mee draagt die andere personages minder of niet hebben: de held heeft een persoonlijkheid, een naam en wordt fysiek beschreven. Daarnaast is hij de deelnemer en de verteller van de fabel, heeft een menselijk gedaante en is dus antropomorf.<sup>7</sup> Een tweede kenmerk van de held is de differentiële distributie. Hierbij gaat het voornamelijk om een veelvuldig optreden van het personage. Het derde kenmerk is de differentiële autonomie.<sup>8</sup> De held treedt over het algemeen in een film alleen op of samen met een ander personage. Het vierde en laatste kenmerk dat hier genoemd zal worden is de functionaliteit van het personage.<sup>9</sup> De held bemiddelt en onderneemt actie. Daarnaast is hij degene die problemen oplost en de overwinnaar is van de tegenstander.

Als er gekeken wordt naar de film SHREK, kan er gesteld worden dat het personage Shrek gezien kan worden als held. Hij bezit de kwalificaties die andere personages minder of niet hebben. Daarnaast treedt Shrek veelvuldig op en is in bijna elke scène te zien. Ook gaat hij een samenwerking aan met Donkey, maar deze is echter niet noodzakelijk. Shrek is bovenal degene die de problemen, die in de film voorkomen, oplost en daarmee overwint hij zijn tegenstander.

---

<sup>5</sup> Vernet, 13.

<sup>6</sup> Ibidem, 12-14.

<sup>7</sup> P. Hamon, “De semiologische status van het personage (III)” *Versus* 3 (1989): 93-109, 96-97.

<sup>8</sup> Ibidem, 98-99.

<sup>9</sup> Ibidem, 99-101.

### 1.3 De constructie van Shrek.

De film SHREK begint met een traditionele inleiding tot een sprookje: *Once upon a time...* De vertelling wordt verstoord door de stem van Shrek, waarop er vervolgens een bladzijde uit het sprookjesboek wordt gescheurd. In het volgende shot komt Shrek uit het toilet en neemt een modderdouche en eet een maaltijd. Dit wordt verstoord door een groep mensen die de jacht op de oger hebben geopend. Zij zijn echter niet opgewassen tegen de kracht en grofheid van Shrek en blazen de aftocht. De groep mensen lijkt bang te zijn voor de oger. Shrek steekt dan ook wel met kop en schouders boven de groep mensen uit en is bedreigend voor de groep. In de volgende scène is hij chagrijnig en nors en zit hij niet op het gezelschap te wachten van de pratende ezel, Donkey.<sup>10</sup>

Shrek is een groene oger, dit is een figuur die veelvuldig voorkomt in sprookjes waarin hij neergezet wordt als een monster, die onder andere kinderen opeet.<sup>11</sup> Door deze voorkennis heeft de kijker een bepaalde verwachting van het personage Shrek. Deze intertekstuele context van Shrek wordt in eerste instantie bevestigd. De constructie van het personage in deze scènes komt overeen met het idee dat heerst rond een oger, maar naarmate de film verstrijkt, krijgt hij steeds meer menselijke eigenschappen en gevoelens waardoor de kijker meer in hem kan herkennen. Shrek maakt naarmate het verhaal vordert een verandering door, die aantoont dat hij, zoals Vernet stelt, niet homogeen is en open staat voor veranderingen. Daarbij verhouden de eigenschappen en kenmerken zich op een tegenstrijdige manier met de pratende ezel, die erg sociaal en vrolijk is. Doordat de pratende ezel dergelijke eigenschappen heeft die tegenstrijdig zijn met de eigenschappen van Shrek, leert de kijker Shrek beter kennen en vormt zich een bepaald beeld van hem. Het personage Shrek wordt tevens beïnvloed door de eigenschappen van de ezel en maakt hierdoor bovenstaande verandering door. Een dergelijk proces vindt eveneens plaats door het personage Fiona. Doordat zij zich erg vrouwelijk en netjes gedraagt, weerspiegelt dit gedrag zich op Shrek. Hij verandert daardoor zijn gedrag jegens haar door zich vriendelijker en netter op te stellen.

Het traditionele beeld van de oger wordt, naarmate de film verstrijkt, ontkracht doordat Shrek verliefd wordt op prinses Fiona en hij vriendschap sluit met Donkey. Daarbij kan Shrek gezien worden als de held van de film en krijgt hij naarmate de film verloopt steeds meer menselijke eigenschappen en toont hij menselijke emoties zoals verliefdheid.

---

<sup>10</sup> *Shrek*. Reg. Andrew Adamson, Scen. Ted Elliot, Act. Mike Myers, Eddie Murphy. Dreamworks, 2001.

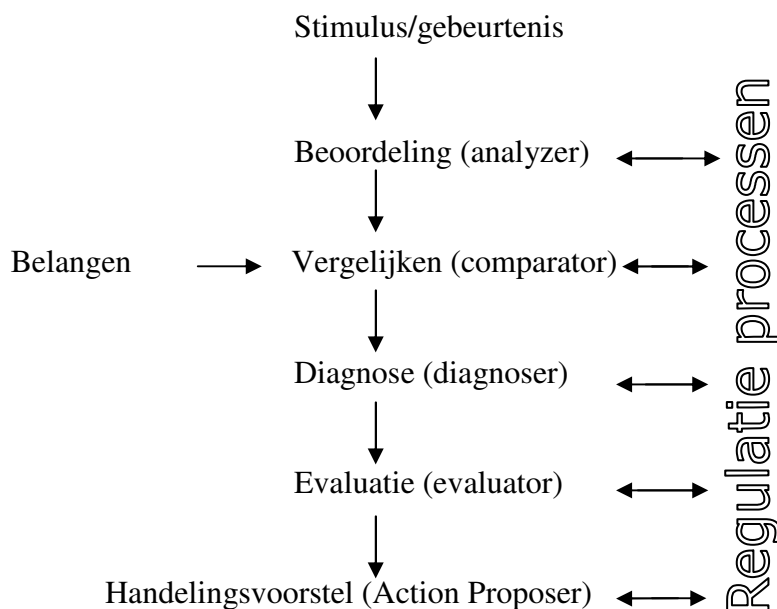
<sup>11</sup> Dit komt bijvoorbeeld naar voren in het verhaal van de gebroeders Grimm: *Jack and the Beanstalk*. In dit verhaal wil een oger het jongetje Jack opeten, de vrouw van de oger redt Jack echter van de dood.  
[http://www.yankeeweb.com/library/storytime/grimmbros/grimmbros\\_28.html](http://www.yankeeweb.com/library/storytime/grimmbros/grimmbros_28.html) - laatst bezocht op 23-02-2011.

## 2. De totstandkoming van emoties.

Om de vraag te kunnen beantwoorden of Shrek emotie kan oproepen bij de kijker en dus gezien kan worden als persoon, is het van belang dat er eerst gekeken wordt naar hoe een film emotie kan opwekken bij de kijker. Wanneer er naar een film gekeken wordt dan ervaart de kijker emoties, aldus Ed Tan. Hij stelt dat de kijker niet gelaten naar een film zit te kijken, maar in het verhaal dat de film vertelt naar elementen zoekt die hem/haar aanspreken en dat de kijker hier betekenis aan geeft. Dit is echter een onbewust proces dat er toe kan leiden dat de kijker de film en het verhaal begrijpt.<sup>12</sup> Ed Tan stelt in zijn boek *Film als emotiemachine* dat het ondergaan van emoties door de kijker gezien kan worden als één van de belangrijkste motieven om een film te bekijken. Dit proces kan worden uitgelegd door de emotietheorie, ontwikkeld door Frijda, in de vorm van een informatieverwerkingsmodel.<sup>13</sup>

### 2.1 Emotietheorie.

“Frijda beschrijft het emotieproces in termen van informatieverwerking, waarin de emotieverschijnselen worden opgewekt middels een sequentie van stappen, die onder invloed staan van regulatiemechanismen”.<sup>14</sup> Het hele emotieproces is binnen enkele seconden voltrokken. Het model van Frijda ziet er als volgt uit:<sup>15</sup>



<sup>12</sup> Ed Tan, *Film als emotiemachine. De affectstructuur van de traditionele speelfilm. Een psychologische studie* (Amsterdam: UvA, 1991), 24-26.

<sup>13</sup> Ibidem, 85, 86.

<sup>14</sup> E. Konijn, *Acteurs spelen emoties. Vormgeven aan emoties op het toneel* (Amsterdam: Boom, 1994), 70.

<sup>15</sup> Ibidem, 71.



De **stimulus** is meestal een gebeurtenis, maar kan ook een herinnering zijn, dat een emotionele reactie kan veroorzaken. Voor het gemak zal de stimulus in dit eindwerkstuk een gebeurtenis uit de film SHREK aanduiden. De stimulus zet het model in werking. De **beoordeling** van de gebeurtenis is de eerste stap van het emotiemodel. Bij de beoordeling wordt de gebeurtenis geanalyseerd en worden de mogelijke consequenties van de gebeurtenis afgewogen en bekeken. De tweede stap is het **vergelijken**. Bij deze stap spelen de belangen van het individu een grote rol. Er wordt bij deze stap namelijk gekeken naar de relevantie van de gebeurtenis voor het individu. Alleen wanneer de gebeurtenis relevant wordt bevonden, wordt het emotieproces voortgezet en kan er een emotionele reactie ontstaan. Er wordt tijdens de tweede stap van het emotiemodel een keuze gemaakt tussen wel of geen emotionele reactie. De stap die hierop volgt is de stap van de **diagnose**, waarin de inhoud van de gebeurtenis wordt bekeken. De diagnose van de inhoud bepaalt van welke emotie er sprake is en welke emotionele reactie past bij de gebeurtenis. De vierde stap is de stap van de **evaluatie**. Bij deze stap wordt gekeken naar de intensiteit van de emotie. Bij de bepaling van de intensiteit speelt urgentie/ernst een grote rol. Hoe groter de urgentie, hoe groter de emotie zal zijn. De laatst genoemde drie stappen: vergelijken, diagnose en evaluatie vormen samen een signaal dat zorgt voor de vijfde stap van het emotiemodel namelijk het **handelingsvoorstel**. Het handelingsvoorstel is een actietendens die voor de expressie van de emotie zorgt. Het vormt als het ware een plan tot uiting van de emotie.<sup>16</sup> Dit kan op drie verschillende manieren:

1. Er treedt een fysiologische verandering op. Bijvoorbeeld een snellere ademhaling of transpiratie.
2. Er is sprake van merkbare gedragsexpressie. De gezichtsuitdrukkingen van het individu veranderen bijvoorbeeld. Ook kan de emotie zich via verbale reactie uiten.
3. Er vindt een emotionele beleving plaats. Het gaat hier om ervaringen van het individu ten aanzien van het emotionele proces.<sup>17</sup>

Er is echter een tweede aspect aan het emotiemodel, namelijk het feit dat er bij elke stap het proces van emotievorming verstoord kan worden door regulatieprocessen. Deze processen kunnen op elk willekeurig punt, binnen het emotiemodel, de emotievorming verstoren dan wel onderbreken, zodat het proces weer bij een eerder punt gaat beginnen.

---

<sup>16</sup> K. Ritsema van Eck, *Explanation of Frijda's emotion theory and its applications to spectators' emotional reactions to theatrical works* [Motion picture]. Utrecht: departement van theater- film en televisiewetenschappen Universiteit Utrecht, 1996. Verkregen via Frank Hakemulder.

<sup>17</sup> Konijn, 96-98.

## 2.2. *Totstandkoming van emoties.*

Frijda stelt dat emoties voornamelijk voortkomen door een verandering in de actiebereidheid van de kijker doordat er een interactie plaatsvindt tussen de belangen van de kijker en de kenmerken van de stimulus. Bij een film gaat het meestal over universele belangen die de kijker kan begrijpen. Frijda onderscheidt hierin twee soorten belangen namelijk:

‘bronbelangen’, deze hebben te maken met de geprefereerde toestand van de kijker zoals veiligheid, liefde en rechtvaardigheid. De tweede soort zijn de ‘oppervlaktebelangen’, dit zijn feitelijk concretisering van de ‘bronbelangen’. Deze concretisering kunnen tot stand komen door een film, doordat de ‘oppervlaktebelangen’ een vertaling zijn van de ‘bronbelangen’ toegepast op een specifieke situatie.<sup>18</sup> De kijker heeft bijvoorbeeld als persoonlijk belang rechtvaardigheid en middels dit belang komt het ‘oppervlaktebelang’ tot stand, dat vervolgens leidt tot medeleven met een personage uit de film. Zo zou de kijker rechtvaardigheid willen voor een personage en wil de kijker niet dat de schurk wint.

## 2.3 *Shrek en emotie.*

Om de werking van het emotiemodel van Frijda goed weer te kunnen geven is er gekozen voor een fragment uit de film SHREK. Dit is het moment dat Shrek ontdekt dat hij van Fiona houdt en zij van hem. Ze staat echter op het punt om te trouwen met Lord Farquaad en Shrek wil, met de hulp van Donkey, het huwelijk tegenhouden. Er ligt echter een vloek op Fiona die vereist dat zij voor zonsongang gekust moet worden door haar ware liefde. Alleen door de kus kan de vloek verbroken worden en neemt zij haar ware gedaante aan. Als Shrek bij de kerk aankomt volgt een gevecht tussen hem en de bewakers van Lord Farquaad, deze wil namelijk, zoals eerder gezegd, graag trouwen met prinses Fiona zodat hij zichzelf kan kronen tot koning. Nadat Shrek zich heeft losgerukt van de greep van de bewakers, uit Shrek zijn gevoelens naar Fiona toe. De eerste kus vindt plaats en Fiona neemt haar ware vorm aan als oger.

Deze gebeurtenis kan worden gezien als de stimulus, maar dit hoeft niet automatisch te betekenen dat er een emotie tot stand komt. Alleen de stimulus die tijdens de tweede stap, die van het vergelijken, als relevant gezien wordt voor de kijker kan een emotionele reactie tot stand brengen. Bij deze vergelijking spelen de belangen van de kijker een rol, dit zou het belang van een goede afloop kunnen zijn of het belang van overwinning, liefde en rechtvaardigheid. In hoofdstuk 1 is naar voren gekomen dat Shrek als held gezien kan worden. Eén van de belangen van de kijker kan zijn, dat hij/zij wil dat de held overwint en dat

---

<sup>18</sup> Tan, 87, 88.

Shrek slaagt in zijn poging het huwelijk tegen te houden. Daarnaast toont Shrek steeds meer menselijke kenmerken en emoties die overeenkomen met belangen van de kijker, zoals het belang van liefde. Natuurlijk bestaat er altijd een kans dat regulatieprocessen de emotievorming onderbreken, maar zolang de motieven en belangen van de kijker overeenkomen met hetgeen dat de film uitdraagt, en dus hetgeen dat Shrek uitdraagt, kan Shrek emotie oproepen bij de kijker.

### 3. Shrek en sympathie.

Naast emotie kan een personage eveneens sympathie opwekken. Murray Smith behandelt in zijn boek *Engaging Characters* de “structuur van sympathie”, als alternatief op de term identificatie. Dit omdat deze term een erg breed begrip is en de “structuur van sympathie” een preciezer beeld geeft. De emotietheorie, die in het vorige hoofdstuk behandeld is, is een theorie die gericht is op de emotievorming door een film an sich. In dit eindwerkstuk is dit toegespitst op het personage Shrek. De “structuur van sympathie” is echter toegespitst op het opwekken van sympathie voor één enkel personage. De structuur bestaat uit drie verschillende niveaus namelijk: *recognition*, *alignment* en *allegiance*. In de komende paragrafen zullen deze termen uitgelegd en gekoppeld worden aan het personage Shrek aan de hand van de eerste paar scènes zoals in hoofdstuk 1 beschreven zijn.

#### *3.1 Recognition.*

Het eerste niveau, *recognition*, zegt iets over het herkennen van de menselijke eigenschappen van Shrek door de kijker. Het niveau beschrijft hoe de kijker het personage ontvangt en construeert. De kijker weet dat het personage artificieel is, maar de kenmerken die het personage heeft, herkent de kijker en vergelijkt dit met kenmerken die hij/zij kent/vindt in de echte wereld.<sup>19</sup> Deze herkenning kan al in de eerste paar scènes plaatsvinden, Shrek drinkt bijvoorbeeld een drankje dat lijkt op een Martini.<sup>20</sup> Daarnaast heeft hij een maaltijd, bestaande uit wormen en ander ongedierte, voor zichzelf gemaakt en steekt hij een kaarsje aan van oorsmeer. Bij deze maaltijd wordt een patroon gevolgd dat de kijker herkent uit de echte wereld: Shrek maakt een maaltijd, drinkt een martini en steekt een kaarsje aan. Er wordt echter sterk van dit patroon afgeweken omdat de maaltijd bestaat uit wormen en ander ongedierte en hij een kaarsje aansteekt van oorsmeer. Shrek hecht andere waarden aan zijn maaltijd, hetgeen dat hij lekker vindt, vindt de kijker vies. Juist doordat er sprake is van grote tegenstellingen tussen de waarden, herkent de kijker het eten van Shrek wel als zijnde een maaltijd en derhalve als menselijke eigenschap. Hierdoor komt er tevens een komische situatie tot stand, vooral door het verschil in overeenkomsten tussen de maaltijden.

Deze vorm van herkenning, zoals hierboven beschreven wordt, staat in verband met het derde niveau van de structuur: *allegiance*. Dit niveau behandelt de herkenning van normen en waarden bij een personage zoals beschreven zal worden in paragraaf 3.3.

---

<sup>19</sup> Murray Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (Oxford: Clarendon Press, 1995), 82.

<sup>20</sup> Het drankje zit in een glas waar normaliter Martini in wordt uitgeschonken en de oger gebruikt een oogbal als olijf.

### 3.2 Alignment.

Doordat de film vanuit het personage Shrek wordt verteld, staat de kijker in dichte relatie tot het personage. Dit is het tweede niveau van de structuur van sympathie en Smith noemt dit *alignment*. Dit niveau beschrijft het proces waarin de kijker wordt geplaatst in relatie tot het personage met betrekking tot zijn acties en gevoelens. Volgens de auteur speelt identificatie, zoals dit voorkomt in het dagelijkse taalgebruik, hierin een grote rol, aangezien de sympathievorming met de protagonist van een film, in dit geval Shrek, tot stand kan komen door de restrictie van informatie.<sup>21</sup> De kijker krijgt eigenlijk alleen maar informatie via het standpunt van Shrek, waardoor de kijker eerder sympathie ontwikkelt voor het personage Shrek dan voor andere personages. De kijker maakt kennis met Shrek wanneer hij zijn dagelijkse activiteiten aan het doen is. Als hij vervolgens wreed verstoord wordt door een groep mannen, waarvan de beweegredenen niet erg duidelijk zijn, is de kijker eerder geneigd sympathie te ontwikkelen voor Shrek dan voor de groep mannen die hem probeert te vangen.

Zowel bij *recognition* als bij *alignment* gaat het slechts alleen om het herkennen van de eigenschappen, informatie en acties en niet om het daadwerkelijk ‘overnemen’ van deze.

### 3.3 Allegiance.

Voordat de kijker zich met het personage verbindt, en daadwerkelijk sympathie kan voelen voor het personage, moet hij/zij de narratieve situatie, met de interesses, acties en eigenschappen van het personage, begrijpen. De eigenlijke verbinding met het personage gebeurt op het derde niveau van de structuur van sympathie, *allegiance* genaamd. Dit niveau beschrijft het ontwikkelen van sympathie voor het personage op basis van een groot aantal, vaak overeenkomstige, factoren. Hier kan gedacht worden aan: normen, waarden, afkomst, klasse en leeftijd. Het gaat binnen dit niveau om een emotionele en cognitieve reactie op de morele structuur van de film. De kijker is eerder geneigd sympathie te ontwikkelen voor het personage dat de meest overeenkomende factoren heeft.<sup>22</sup>

Shrek heeft aan het begin van de film andere normen en waarden dan in de werkelijkheid gebruikelijk zijn. In eerste instantie zal de sympathie voor het personage dan ook niet groot zijn, maar dit verandert doordat Shrek onder andere gezien kan worden als de held van de film en hij steeds meer menselijke eigenschappen ontwikkelt, die overeen kunnen komen met factoren van de kijker zelf zoals ridderlijkheid, verliefdheid en eerlijkheid. Smith zegt hierover: “Our sympathies are determined here not simply by external factors [...] but by

---

<sup>21</sup> Smith, 83, 84.

<sup>22</sup> Ibidem, 84, 85.

the internal ‘system of values’ of the text, in [...] which real-world attitudes are organized by the on-going placement of characters into positions of relative desirability”.<sup>23</sup> Met deze externe factoren doelt Smith op de “real-world attitudes” van de kijker tegenover een slecht persoon. Door middel van dit proces vormt de kijker een hiërarchische vorm van sympathie voor de verschillende karakters. Het kan dus zo zijn dat het personage Shrek aan het begin van de film geen sympathie opwekt bij de kijker, maar dat dit gedurende de film verandert doordat personages steeds verschuiven binnen deze hiërarchie. Shrek neemt namelijk de positie van de held in en Lord Farquaad is in de film de slechterik en zodoende heeft de kijker minder sympathie voor dit personage.

*Allegiance* staat natuurlijk niet op zichzelf. Doordat de kijker eigenschappen van Shrek herkent en doordat de kijker in een dichte relatie staat tot het personage Shrek, kan er sprake zijn van *allegiance* en is Shrek in staat om sympathie op te wekken bij de kijker. Aan de gedragingen van Shrek in het begin van de film lijkt de kijker dan ook geen moreel oordeel toe te kennen.

---

<sup>23</sup> Ibidem, 194.

#### 4. Conclusie

In dit eindwerkstuk is gezocht naar de beantwoording van de vraag: Hoe wordt het filmpersonage Shrek geconstrueerd en hoe kan het dat hij als persoon wordt gezien en dus emotie kan oproepen bij de kijker? Dit is gedaan aan de hand van de deelvragen/onderwerpen:

- De constructie van het personage Shrek.
- Hoe komen emoties tot stand?
- Op welke manier kan het personage Shrek sympathie opwekken?

Uit de constructie van het personage Shrek is duidelijk geworden dat Shrek gezien kan worden als de held van de film. Ondanks het feit dat Shrek zich in een intertekstuele context bevindt, wordt het traditionele beeld van een oger ontkracht doordat Shrek steeds meer menselijke eigenschappen en gevoelens krijgt. Dit toont aan dat het personage Shrek heterogeen is en zodoende openstaat voor veranderingen die onder andere door de andere personages te weeg worden gebracht, aangezien zij eigenschappen bezitten die tegenstrijdig zijn met die van Shrek. Mede door het feit dat Shrek gezien kan worden als de held van de film, blijkt hij in staat te zijn om emotie op te wekken bij de kijker. Dit is naar voren gekomen door de toepassing van de emotietheorie van Frijda, waarin duidelijk wordt dat een stimulus kan zorgen voor het in werking zetten van het emotieproces bij de kijker. Als een stimulus relevant bevonden wordt door de kijker, kan bij de kijker een emotionele reactie tot stand komen. Deze relevante stimulus heeft te maken met de belangen die de kijker heeft en of dit aansluit bij hetgeen dat de film, en dus Shrek, uitdraagt. Omdat Shrek juist gezien kan worden als de held, heeft de kijker er belang bij dat de held overwint. Zolang de belangen van de kijker overeenkomen met hetgeen Shrek uitdraagt, blijkt Shrek dus in staat te zijn om emotie op te roepen bij de kijker. Daarnaast is het personage Shrek in staat om sympathie op te wekken bij de kijker doordat de kijker eigenschappen van Shrek herkent en de kijker in een dichte relatie staat tot Shrek door de restrictie van informatie. Hierdoor is er sprake van *alligiance* en zodoende blijkt Shrek in staat te zijn om sympathie op te wekken bij de kijker.

Samenvattend kan er geconcludeerd worden dat, ondanks het feit dat de film SHREK een animatiefilm is en het hoofdpersonage een groene oger is, Shrek wel in staat is om emotie op te wekken bij de kijker. Dit gebeurt doordat Shrek steeds meer menselijke eigenschappen en gevoelens ontwikkelt en de kijker deze als zodanig herkent. De kijker lijkt niet meer te zien dat het hier gaat om een groene oger die in de werkelijkheid niet bestaat, maar beoordeelt hem

als het ware als een echt persoon door de menselijke eigenschappen en kenmerken die Shrek in de loop van de film aanneemt.



## Literatuur

Bordwell, D. en K. Thompson. *Film History: an Introduction*. 2<sup>e</sup> ed. New York: McGraw-Hill, 2003.

Hamon, P. “De semiologische status van het personage (III)” *Versus* 3 (1989): 93-109.

Konijn, E. *Acteurs spelen emoties. Vormgeven aan emoties op het toneel. Een psychologische studie*. Amsterdam: Boom, 1994.

Propp, V. *Morphology of the Folktale*. Indiana: Indiana University, 1958.

Ritsema van Eck, K. (1996). *Explanation of Frijda's emotion theory and its applications to spectators' emotional reactions to theatrical works* [Motion picture]. Utrecht: departement van theater- film en televisiewetenschappen Universiteit Utrecht.

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

*Shrek*. Reg. Andrew Adamson, Scen. Ted Elliot, Act. Mike Myers, Eddie Murphy. Dreamworks, 2001.

Tan, E. S-H. *Film als emotiemachine. De affectstructuur van de traditionele speelfilm. Een psychologische studie*. Amsterdam: UvA, 1991.

The Brothers Grimm- 28. JACK AND THE BEANSTALK -

[http://www.yankeeweb.com/library/storytime/grimmbros/grimmbros\\_28.html](http://www.yankeeweb.com/library/storytime/grimmbros/grimmbros_28.html) - laatst bezocht op 23-02-2011.

Vernet, M. “Het filmpersonage” *Versus* 3 (1989): 7-36.

## **Bijlage 1, de personages uit SHREK.**

### *Shrek*

Shrek is een groene oger die in zijn eentje in het moeras woont in het land Duloc. Hij wordt gevreesd door alle mensen en geniet van deze positie. Shrek is namelijk erg gesteld op zijn privacy en doet er alles voor om dit te behouden. Zijn moeras wordt echter overgenomen door sprookjesfiguren die door Lord Farquaad naar het bos zijn verbannen. Om zijn moeras terug te krijgen, gaat hij samen met Donkey op de zoektocht naar prinses Fiona.

### *Donkey*

De pratende ezel is een gezellig, vriendelijk en vrolijk dier dat veel praat. Dit werkt op de zenuwen van Shrek. De kijker en Shrek maken kennis met dit personage door de jacht op sprookjesfiguren die Lord Farquaad heeft ingesteld. Donkey weet namelijk te ontsnappen en komt daardoor Shrek tegen in het bos. Donkey blijft bij Shrek in het moeras, tot grote ergernis van Shrek en samen gaan zij op de zoektocht naar prinses Fiona.

### *Prinses Fiona*

De mooie prinses Fiona zit gevangen in een toren die wordt bewaakt door een vuurspuwende draak. Zij zit in de toren omdat er een vloek over haar is uitgesproken, die alleen verbroken kan worden door de kus van haar ware liefde. Overdag ziet zij eruit als een prachtige prinses, maar na zonsondergang verandert zij in een groene oger. Lord Farquaad wil met haar trouwen, zodat hij zichzelf als koning kan uitroepen van het land Duloc, maar Fiona krijgt gevoelens voor Shrek.

### *Lord Farquaad*

Lord Farquaad is een kleine man met grote ambities, zo wil hij koning worden van het land Duloc waar hij nu al over regeert. Hij wil van het land Duloc het perfecte land maken en hier passen geen sprookjesfiguren in. Daarom verbant hij de figuren naar het bos. Farquaad ontdekt echter dat hij een prinses nodig heeft om zichzelf als koning te kunnen kronen en kiest prinses Fiona uit. Hij gaat echter niet zelf op de zoektocht naar Fiona, maar laat Shrek dit voor hem opknappen.

## Bijlage 2, spheres of action.

Propp onderscheidt in zijn boek *Morphology of the Folktale* zeven verschillende sferen van actie binnen het volksverhaal/sprookje.<sup>24</sup> Dit heeft tot doel om de narratieve functie van de verschillende personages te beschrijven. De zeven sferen zijn als volgt:

1. De sfeer van actie van de schurk. Dit houdt slecht gedrag in en de schurk zorgt voor een gevecht of confrontatie met de held.
2. De sfeer van actie van de donor/leverancier. De donor zorgt voor bijvoorbeeld magische hulpmiddelen of is het magische hulpmiddel. Zijn hulp helpt de held verder op weg.
3. De sfeer van actie van de helper. Hij vergezelt de held wanneer deze een moeilijke opdracht of taak moet volbrengen. De helper helpt de problemen die binnen het narratief ontstaan op te lossen.
4. De sfeer van actie van de “gezochte” persoon zoals de prinses. Zij wordt altijd gered door de held. Dit is meestal ook zijn taak en een logisch gevolg is dat zij trouwt met de held aan het einde van het verhaal.
5. De sfeer van actie van de *dispatcher* of te wel de boodschapper.
6. De sfeer van actie van de held. Er zijn twee soorten helden: ten eerste de zoekende held, die op een zoektocht/missie gaat. Ten tweede de slachtofferheld, deze reageert slechts op de eisen van de donor.
7. De sfeer van actie van de valse held. Deze gaat eveneens op een zoektocht en reageert op de eisen van de donor, maar heeft iedereen misleid.

Deze indeling is niet een vaststaand gegeven omdat de personages zich in verschillende actie sferen kunnen bevinden. Daarnaast kan een enkele actie sfeer juist verdeeld zijn over de verschillende personages.<sup>25</sup>

In de film SHREK kan Shrek gezien worden als de held, Fiona als de prinses, Donkey als de helper, maar eveneens als de donor en Lord Farquaad als de schurk.

---

<sup>24</sup> V. Propp, *Morphology of the Folktale* (Indiana: Indiana University, 1958), 72-73.

<sup>25</sup> Propp, 73-74.