

"Perchè si comporta così?" - Psicologia dei personaggi cinematografici e attribuzioni causali degli spettatori - Prima parte

"Why does he behave like that?" - Film characters' psychology and viewers' causal attributions - Part 1

Luciano Mariani info@cinemafocus.eu

[Vai alla versione online](#) [Go to online version](#)

1. Introduzione

Per godere pienamente di un film, abbiamo bisogno di capirlo, cioè di ricostruire nella nostra mente il mondo che il film ci propone. Spesso in questo mondo avvengono dei fatti e compaiono dei personaggi, che, con i loro comportamenti, danno origine ad una narrazione. Seguire la storia narrata dal film comporta capire i legami di causa/effetto che spingono i personaggi ad agire. Man mano che conosciamo sempre meglio un personaggio, ne cogliamo la personalità, il carattere, e le motivazioni che lo inducono a compiere certe scelte piuttosto che altre, e, quindi, ad agire in un determinato modo.

In questo *Dossier*, indagheremo innanzitutto come costruiamo il significato di un film, ossia come la nostra mente utilizza, da una parte, quanto il film ci mostra e ci fa percepire (gli "indizi" che il film ci propone), e, dall'altra parte, le nostre conoscenze ed esperienze precedenti, immagazzinate nella nostra memoria, che ci servono per formulare delle ipotesi di significato sulla base di quegli indizi. Esploreremo poi come sono strutturate le nostre conoscenze, le nostre convinzioni, e i nostri atteggiamenti, o, in altre parole, il "bagaglio" mentale che ci portiamo appresso ogni volta che guardiamo un

1. Introduction

In order to fully enjoy a movie, we need to understand it, i.e. to (re)construct in our minds the world staged by the movie. In this world we see facts taking place and characters acting - which is what sets a narrative in motion. Following the story narrated by the movie implies an understanding of the cause/effect relationships which motivate a character to behave in a certain way. As our understanding of a characters improves, we are able to grasp her/his personality, character and motivations that push her/him to make certain decisions rather than others, and, therefore, to act accordingly.

In this Dossier we will first explore how we reconstruct the meaning of a movie, that is, how our mind uses, on the one hand, what the movies shows and suggests (the "clues" offered by the movie), and, on the other hand, our previous knowledge and experience, stored in our memory, which help us to formulate hypotheses on the meaning on the basis of those clues. We will then explore the structure of our knowledge, beliefs and attitudes, or, in other words, the "mind baggage" which we carry with us each time we watch a movie (or each time we read a

film (o che leggiamo un libro, o che ascoltiamo la radio...).

Sono queste nostre convinzioni e questi nostri atteggiamenti che ci permettono di avere accesso alla psicologia dei personaggi del film, di farci cioè un'idea dei pensieri che formulano e delle emozioni che provano. Per questo, esploreremo il mondo delle emozioni, cercando di capire come esse siano collegate a *fattori causali* diversi. Osservando i comportamenti dei personaggi attraverso gli "indizi" che il film ci propone (dialoghi, ma anche sguardi, toni di voce, espressioni del viso, gesti, azioni ...), noi riusciamo a cogliere le emozioni dei personaggi, e, in tal modo, tramite delle inferenze, attribuiamo loro delle motivazioni - e costruiamo così, a poco a poco, il significato di un film.

In breve, sulla base di quanto vediamo e sentiamo, noi attribuiamo ai personaggi delle emozioni e, allo stesso tempo, decidiamo quali fattori le hanno causate. Ad esempio, se vediamo un ragazzo che accoglie con entusiasmo l'arrivo di una ragazza alla stazione (*indizio* che ci offre il film), cogliamo la sua gioia (*emozione*) e attribuiamo questa sua emozione al fatto che si tratti della sua ragazza (*attribuzione causale*). Se vediamo uno studente rabbuiarsi in volto dopo aver ricevuto un rimprovero da un insegnante (*indizio*), cogliamo la sua rabbia (*emozione*) e la attribuiamo al fatto che abbiamo visto che si trattava di un rimprovero ingiusto (*attribuzione causale*); ma possiamo invece cogliere invece il suo rimpianto (*emozione*) e lo attribuiamo al fatto che abbiamo visto che lo studente non aveva studiato ed ora se ne pente (*attribuzione causale*); o infine possiamo cogliere la sua frustrazione (*emozione*) e la attribuiamo al fatto che abbiamo visto che lo studente ce l'aveva messa tutta ma non ce l'ha fatta (*attribuzione causale*).

Per chiarire ancora una volta il titolo di questo *Dossier*: usiamo le nostre convinzioni e i nostri atteggiamenti come chiave di accesso alla psicologia dei personaggi e per ipotizzare le cause delle loro emozioni. In tal modo non solo cerchiamo di capire i personaggi e le loro motivazioni, ma capiamo anche le cause e le

book or listen to the radio ...).

Our beliefs and attitudes enable us to have access to the psychology of the movie characters, to form an idea of their thoughts and of the emotions that they feel. To this end, we will explore the world of emotions, trying to understand how they are linked to different causal factors. By closely watching the characters' behaviours through the "clues" offered by the movie (dialogues, but also glances, tones of voice, facial expressions, gestures, actions ...), we can grasp the characters' emotions, and in this way, through a process of inference, we attribute motivations to them - and thus build, as the movie progresses, the meaning of the movie itself.

In short, on the basis of what we see and hear, we attribute emotions to the characters and, at the same time, decide which factors have caused them. For example, if we see a boy enthusiastically meeting a girl at the station (the clue that the movie offers), we grasp his joy (emotion) and attribute this emotion to the fact the she is probably his girlfriend (causal attribution). If we see a student's face darken after a telling-off from her teacher (clue), we grasp her irritation (emotion) and attribute it to the fact that we know that the reproach was not deserved (causal attribution); but we can instead grasp her regret (emotion) and attribute it to the fact that we know that she has not done her homework and is now feeling sorry about it (causal attribution); or, finally, we can grasp the student's frustration (emotion) and attribute it to the fact that we have seen her do her best but failed (causal attribution).

In order to clarify once more the title of this Dossier: we use our beliefs and attitudes as a key to the characters' psychology and to make hypotheses on the causes of their emotions. In this way we do not just try to understand the characters and their motivations, but can also understand the causes and consequences of their actions, thus following the development of the story narrated by the movie.

conseguenze delle loro azioni e seguiamo così lo sviluppo della storia narrata dal film.

2. "Ri"costruire significati: indizi filmici e schemi mentali

Quali *processi mentali* permettono allo spettatore di ricostruire il significato di ciò che vede sullo schermo? In fondo, il cinema si basa su un'illusione ottica potente quanto nascosta: ciò che vediamo è luce, o meglio, un'alternanza di fotogrammi intervallati da uno schermo nero. Poichè i fotogrammi si susseguono ad una velocità che impedisce all'occhio di percepirla uno per volta (la "classica" velocità di scorrimento della pellicola è di 24 fotogrammi al secondo), noi non possiamo percepire il "buio", e la rapidissima sequenza dei fotogrammi ci fornisce l'illusione del movimento (anche se recenti ricerche neuroscientifiche propongono spiegazioni più complesse). Questa percezione delle immagini (insieme alla percezione dei suoni ad esse associati) costituisce il "materiale grezzo" che la nostra mente utilizza per dare significato a ciò che vede.

Gli spettatori sono, in questo senso, agenti molto attivi durante la proiezione: per (ri)costruire il mondo che ci presenta il film, il nostro cervello è continuamente stimolato ad attivare delle conoscenze ed esperienze pregresse, immagazzinate nella nostra memoria a lungo termine, che forniscono di senso quelle che potrebbero restare "segni luminosi" senza significato. Dunque, la ricostruzione del significato (e, in modo particolare, l'elaborazione delle narrazioni rappresentate) è il risultato di due processi profondamente diversi ma tra loro continuamente interagenti: dal "basso" dei segnali e degli indizi che ci fornisce la pellicola all'"alto" delle nostre personali conoscenze ed esperienze - e viceversa, in uno scambio senza interruzioni (*top-down vs bottom-up*) (Fig. 1).

2. "Re"building meanings: filmic clues and mental schemata

What mental processes enable viewers to reconstruct the meaning of what they see on the screen? After all, cinema is based on a powerful, although hidden, optical illusion: what we see is light, or rather, frames alternating with a blank screen. Since frames move at a speed which prevents the human eye to perceive them one by one (the "classical" frame ratio being 24 frames per second), we cannot perceive the "dark" and the very fast sequence of frames provides the illusion of movement (although more recent neuroscientific research seem to suggest more complex explanations). This image perception (together with the accompanying sound perception) constitutes the "raw material" which our mind uses to give meaning to what we see.

Viewers are, in this sense, very active agents during projection: to (re)construct the world staged by the movie, our brain is unceasingly stimulated to activate previous knowledge and experiences, stored in our long-term memory, which give meaning to what might otherwise remain meaningless "light signs". Thus, the reconstruction of meaning (and, in particular, the elaboration of the staged narratives) is the result of two deeply different processes, which, however, are constantly interacting: from the "bottom" of the clues provided by the film to the "top" of our personal knowledge and experiences - and vice-versa, in an uninterrupted exchange (top-down vs bottom-up) (Fig. 1).



Fig. 1

In particolare, la nostra mente possiede un "magazzino" di conoscenze relative a fatti, eventi, situazioni, persone - di fatto, un magazzino che deriva dall'aver fatto esperienza del mondo durante tutto il corso della nostra esistenza. Questo "magazzino" non è un semplice accumulo disordinato di concetti ed idee, ma una "rete" dei collegamenti che abbiamo costruito nel tempo tra tutti questi "eventi esperienziali". Si tratta di veri e propri *schemi* mentali, che mettono in relazione tra loro gli elementi che man mano sono entrati nella nostra memoria a lungo termine: dalle proprietà di persone e cose (forme, colori, volumi, suoni ...) alle relazioni tra elementi (che cosa accade se non si bagna una piantina, come si relaziona una mamma con il suo bambino), fino a vere e proprie "sceneggiature" (*scripts*), che, proprio come in un film, ci permettono di capire un insieme di azioni e controreazioni che avvengono in situazioni "tipiche": ad esempio, come si svolge un visita medica o le varie "fasi" che compongono l'esperienza di andare al ristorante.

E' questo "bagaglio" ricchissimo di conoscenze ed esperienze che ci permette di "anticipare" ciò che succederà date certe premesse: sappiamo già che cosa dire, che cosa ci verrà detto, che azioni dovremo compiere dal momento in cui entriamo in un negozio per fare un acquisto. E' questo "bagaglio" che ci aiuta a dare stabilità al nostro mondo, permettendoci di non dover, ogni volta, orchestrare una serie di pensieri e di comportamenti "ex-novo", cioè come se fosse la prima volta. Ed è questo stesso "bagaglio" che ci mette in grado di crearci delle aspettative sulla base di indizi e "chiavi di lettura", per cui non è necessario che scopriamo cosa succederà quando vediamo una coppia che entra in chiesa per sposarsi, o quando, scesi dall'aereo, veniamo indirizzati verso il controllo passaporti e l'ufficio della dogana.

Ed è su questo stesso "bagaglio" di conoscenze pregresse che un film fa affidamento per mostrarci il "suo" mondo: non è necessario che questo mondo ci venga descritto fin nei minimi particolari (il film dovrebbe ricostruire quasi la storia dell'umanità!) - bastano pochi *indizi* perché la nostra mente attivi gli *schemi* e gli

In particular, our mind includes a "store" of knowledge related to facts, events, situations, people - a store which owes its existence to our experience of the world throughout our lifetime. This "store" is not a chaotic heap of concepts and ideas, but rather a "network" of the links that we have built through time between all these "experiential events". We are dealing with real mental schemata, which link together the elements which have accessed our long-term memory through the course of time: from properties of things and people (shapes, colours, volumes, sounds ...) to the relationships between elements (what happens if we forget to water a plant, how a mother relates to her baby), up to real scripts, which, just as in a movie, enable us to understand a series of actions and reactions happening in "typical" situations: for example, what happens during a visit to the doctor's or the various "stages" that we go through when we have a meal in a restaurant.

It is this extremely rich "baggage" of knowledge and experiences that enables us to "anticipate" what will happen following a certain set of events: we already know what to say, what will be said to us, what behaviours we will engage in from the moment we go into a shop to buy something. It is this "baggage" that helps us to give stability to our world, enabling us to avoid formulating a "new" series of thoughts and behaviours, as if each time were the first time. And it is this same "baggage" that enables us to create expectations on the basis of clues and interpretations - thus it is not necessary to discover what will happen when we see a couple entering a church to get married, or when, getting off from a plane, we are directed towards passport control and customs.

And it is on this same "baggage" of previous knowledge that a movie relies to show us its "world": we don't need this world to be described in its minutest detail (the movie should then almost reconstruct the whole history of mankind!) - a few clues are enough for our mind to be able to activate the schemata and the scripts which we already

scripts che già possediamo per "colmare le lacune", cioè per immaginare tutto ciò che il film non ci mostrerà perchè darà "per scontato".

Poche immagini di una grande villa, di personaggi abbigliati in stile ottocentesco, di piantagioni di cotone e di lavoratori neri bastano, ad esempio, per immergerci subito nel mondo del sud degli Stati Uniti prima dell'abolizione della schiavitù (e ci viene in mente subito [Via col vento](#) (di Victor Fleming, USA 1939).

In particolare, i generi cinematografici hanno cristallizzato nel tempo contenuti e forme delle storie che raccontano, per cui ci sintonizziamo subito su un film che inizia con una porta o con una finestra, scarsamente illuminata, con la scritta "Philip Marlowe - Investigatore privato" (come in *L'ombra del passato*, di Edward Dmytryk, USA 1944)(Fig. 2). Pochi accenni (pochi tratti di penna, se parlassimo di uno scrittore) e si attivano tutte le nostre aspettative sulla storia che seguirà, sui personaggi che incontreremo, e persino sul tipo di "finale" che ci possiamo aspettare.



Fig. 2

possess to "fill in the gaps", i.e. to imagine all that the movie will not show because it will consider it as "taken for granted". A few images of a big mansion, of characters dressed in an "old style", of cotton plantations and black workers will be enough for us to be displaced into the world of Southern American states before slavery was abolished ([Gone with the wind](#) (by Victor Fleming, USA 1939) obviously comes to mind).

*Film genres, in particular, have relatively fixed over time the content and the forms of the stories they tell, so that we immediately recognize the film genre when we see a scarcely lit door or window, bearing the sign "Philip Marlowe - Private investigator" (as in *Murder, my sweet*, by Edward Dmytryk, USA 1944)(Fig. 2). A few hints (or a few strokes of the pen, if we were reading a book) and we will activate all our expectations about the story, the characters we will meet, and even the kind of "ending" we can expect to witness.*

3. Dalle convinzioni agli atteggiamenti

Le *aspettative* sono anche alla base delle *ipotesi* che formuliamo circa i personaggi, la storia, i tempi e i luoghi di una narrazione: dati alcuni indizi, procediamo proprio come un *detective* che ricostruisce un *puzzle* partendo da pochi pezzi fino a formare l'immagine completa. Anche in questo caso, la nostra mente è sempre in allerta per mettere alla prova le ipotesi formulate e, se necessario, per rivederle sulla base di nuovi indizi. I film del tipo "poliziesco", "giallo" o "thriller" ci forniscono indizi mentre, volutamente, ce ne nascondono altri, in modo che il nostro lavoro mentale comporti anche una *suspense*, cioè un'"emozione sospesa" che ha bisogno di essere soddisfatta. Per lo stesso motivo, un film può fare in modo che sappiamo solo ciò che sa un personaggio, oppure meno o più di quanto lei/lui sappia; e ancora, che noi sappiamo tutto (o quasi tutto), siamo cioè degli

3. From beliefs to attitudes

Expectations are also at the basis of the hypotheses which we formulate about the characters, the story, the time and place of a narrative: we are provided with a few clues and then proceed just like a detective, building a puzzle from a few pieces until we get the whole picture. In this case, too, our mind is always on the look-out to test our hypotheses and, if necessary, to revise them on the basis of new, incoming clues. Thrillers, in particular, provide us with some clues while at the same time hiding others from us, so that our mental effort also implies suspense, i.e. a "pending emotion" which needs to be satisfied. For the same reason, a movie can disclose only what a character knows, or more (or less) that she/he knows; and we can also be put in a position to know (almost) everything, thus becoming a sort of

spettatori onniscienti. Diventa così cruciale il nostro rapporto tra noi spettatori e il "narratore" che ci fornisce le informazioni, sia esso il film in quanto tale oppure uno dei personaggi (si veda il Dossier [I narratori](#)).

Queste nostre *convinzioni* non esistono solo a livello individuale, come costruzioni puramente soggettive: al contrario, sono il risultato di tutte le esperienze intercorse con gli ambienti di socializzazione e di apprendimento in cui siamo cresciuti e in cui viviamo. Si tratta, cioè, di costrutti mentali di carattere *socio-culturale*, condizionati in particolare dai *gruppi sociali* a cui facciamo riferimento. Questo spiega perché, di fronte ad argomenti complessi, persone diverse possono avere convinzioni differenti e come queste ultime possano cambiare al variare delle condizioni e dei contesti in cui le persone si ritrovano a vivere. Infine, le convinzioni, in quanto rappresentazioni mentali personali, possono essere anche molto distanti dalle teorie accreditate a livello scientifico, sono cioè quadri interpretativi e immagini mentali precostituite che possono anche sconfinare in *miti* e *stereotipi* radicati. Insomma, le nostre "visioni del mondo" sono sempre condizionate da una varietà di fattori, personali, sociali, culturali e contestuali.

Un film che rappresenti le dinamiche di una classe a scuola, come [L'attimo fuggente](#) (di Peter Weir, USA 1989) o come [La classe - Entre les murs](#) (di Laurent Cantet, Francia 2008) verrà interpretato e "vissuto" in modo anche molto diverso dagli spettatori, a seconda della loro età, sesso, provenienza geografica, status sociale, appartenenza culturale, e così via. Uno studente potrà così "ricostruirne" il significato in modo diverso da un insegnante, ed anche tra insegnanti di età e formazione differente (per non parlare delle culture a cui appartengono) potranno esserci interpretazioni divergenti se non addirittura contrapposte. E lo stesso varrà per chi insegnante non è, ma possiede comunque una serie di convinzioni su, per esempio, come dovrebbe comportarsi un insegnante in classe, che cosa dovrebbe far fare ai suoi studenti, come questi potrebbero o dovrebbero reagire, e così via.

Le convinzioni personali non sono però "fredde" o "neutre":

omniscient viewers. Thus it is crucial to evaluate the relationship between us, as viewers, and the "narrator" who provides the information, be it the film itself or one of the characters (see the Dossier [Narrators](#)).

Our beliefs are not just individual factors, i.e. purely subjective elements: they are instead the result of all the experiences we have gone through in the socialization and learning environments in which we happened to grow and which we presently inhabit. They are, in other words, mental constructs of a socio-cultural nature, conditioned in particular by the social groups we belong to. This explains why, when faced with complex matters, different people can have different beliefs and how these beliefs can change following the changes in the conditions and contexts people happen to live in. Finally, beliefs, as personal mental representations, can also be quite different from "scientific" theories, since they are consolidated frames of reference and mental images which can reach the level of deep-rooted myths and stereotypes. Our "visions of the world" are thus always conditioned by a variety of factors - whether personal, social, cultural or contextual.

A movie showing a school and its class dynamics, like [Dead Poets Society](#) (by Peter Weir, USA 1989) or like [The class - Entre les murs](#) (by Laurent Cantet, France 2008) will be interpreted and "lived" in very different ways by viewers, according to their age, sex, origin, social status, cultural belonging, and so on. A student may "reconstruct" the meaning of the movie quite differently from a teacher, and even among teachers of different ages and professional expertise (not to mention the cultures they belong to) there may be divergent, if not opposing, interpretations. And the same could be said for a person who is not a teacher, but still holds a series of beliefs about, for instance, how teachers should behave in class, what they should ask students to do, how the latter could or should react, and so on.

Personal beliefs, however, are not "cold" or "neutral": they

sono invece connotate da *emozioni*, sono cioè accompagnate da reazioni di tipo *affettivo* (di accettazione o di rifiuto, di piacere o dispiacere) e da giudizi o valutazioni nei confronti della realtà (di accordo o disaccordo, di approvazione o disapprovazione). Il fatto che le convinzioni siano "calde", cioè impregnate di affettività, spiega il loro stretto legame con i conseguenti *atteggiamenti* (e quindi con le *intenzioni* rispetto alle *decisioni* da prendere e ai *comportamenti* da tenere (Fig. 3). Insomma, ciò che pensiamo relativamente ad un fatto, un concetto, una persona si accompagna a delle reazioni affettive che ci predispongono ad agire in un determinato modo. Se sono convinto che il mio vicino di casa ha idee razziste che io non condivido (*convinzioni*), non accetterò queste sue posizioni, non le approverò (*atteggiamenti*) e, come conseguenza, potrò decidere di non avere nessun rapporto con lui e di evitarlo (*comportamento*).

Le *convinzioni* e gli *atteggiamenti* costituiscono così una specie di "filtro" attraverso cui interpretiamo il mondo, degli "occhiali" con cui osserviamo ciò che accade attorno a noi (ma anche dentro di noi), che inevitabilmente influenzano le nostre intenzioni e motivazioni, le decisioni che prendiamo e, in ultima analisi, i comportamenti che teniamo (Fig. 4).



Fig. 3



Fig. 4

are rather accompanied by emotions, i.e. affective reactions (acceptance or refusal, pleasure or displeasure), as well as by judgments and evaluations towards reality (agreement or disagreement, approval or rejection). The fact that beliefs are "warm", i.e. affect-laden, explains their close relationship with the relevant attitudes (and therefore, with the intentions leading to the decisions to be made and ultimately with the behaviour to be exhibited (Fig. 3). In other words, what we think about a fact, a concept or a person includes affective reactions which set our mind to behave in a certain way. If I am convinced that my neighbour is a racist, and if I do not agree with him (different beliefs), I will not accept his ideas, I will not approve of them (attitudes), and, as a consequence, I may decide to keep him at bay or to avoid him completely (behaviour).

Beliefs and attitudes are thus a sort of "filter" through which we interpret the world, a pair of "glasses" through which we observe what happens around us (but also inside us), which inevitably affect our intentions and motivations, the decisions we make and, ultimately, our behaviours (Fig. 4).

4. La "psicologia popolare" al cinema

"I personaggi non hanno "una vita"; noi li dotiamo di una "personalità" solo nella misura in cui la personalità è una struttura che ci è familiare nella vita e nell'arte ... Persino le narrazioni fantastiche richiedono inferenze, congetture, ed aspettative secondo il proprio senso di come sono le persone normali" (Chatman S. 1978. *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*, Cornell University Press, Ithaca, NY, p. 138).

Nelle convinzioni e negli atteggiamenti è implicato un grado più o meno alto di *soggettività*. Ciò che ritengo vero e oggettivo può avere una relazione molto incerta con la realtà o lo stato di fatto; in altre parole, le convinzioni possono costituire una propria personale "filosofia", una propria "teoria" di come sono le cose, ma anche di come potrebbero o dovrebbero essere - dunque una filosofia personale "colorata" dai propri valori e quadri di riferimento.

D'altro canto, questo mio sistema di riferimento, questa mia "lente" personale attraverso cui guardo e interpreto il mondo, è condivisa, almeno in parte, con i *gruppi sociali* a cui appartengo e, più in generale, con la *cultura* di cui sono parte. Convinzioni e atteggiamenti costituiscono così una parte importante di quella che è stata chiamata "*psicologia popolare*" (*folk psychology*): una "teoria" ingenua, informale, ma comunemente accettata, di come funziona la nostra mente e di come sono legate le convinzioni, le intenzioni o motivazioni, le decisioni e i comportamenti delle persone (così come abbiamo visto alla fine del paragrafo precedente). Questa psicologia serve a scopi concreti ben precisi, e cioè ad attribuire degli stati mentali agli altri, aiutandoci in questo modo a dare senso alle cose e alle persone che ci circondano e agli eventi che ci capita di vivere. Occorre ribadire di nuovo che ogni *cultura* possiede una sua particolare "psicologia popolare", ed è in base ai diversi contenuti di queste "psicologie" che avvertiamo la differenza tra la nostra cultura ed una cultura "diversa" dalla nostra.

Ora, non c'è ragione di dubitare del fatto che questa psicologia, che noi utilizziamo tutti i giorni nella vita reale, venga utilizzata anche nella visione di un film: "Abbiamo ragione di credere che la nostra comprensione dei personaggi ... avviene nello stesso modo della nostra comprensione delle persone nel mondo quotidiano" (Tan E. 1996. *Emotion and the structure of narrative film. Film as an emotion machine*, Lawrence Erlbaum, Mahwah, NJ, p. 156). In altre parole, noi applichiamo ai personaggi di un

4. "Folk psychology" at the movies

"Characters do not have "lives"; we endow them with "personality" only to the extent that personality is a structure familiar to us in life and art ... Even fantastic narratives require inferences, guesses, and expectations according to one's sense of what normal persons are like" (Chatman S. 1978. *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*, Cornell University Press, Ithaca, NY, p. 138).

A more or less substantial degree of subjectivity is implied in beliefs and attitudes. What I believe to be true and objective may have a very uncertain relationship with reality or the state of things; in other words, beliefs can constitute one's own personal "philosophy", one's own "theory" of how things are, but also of how they could or should be - a personal philosophy "coloured" by one's own values and frames of reference.

On the other hand, my reference system, my personal "lens" through which I look at and interpret the world, is shared, at least partially, with the social groups I belong to and, more generally, with the culture of which I am a part. Beliefs and attitudes thus constitute an important part of what has been called folk psychology: a "naive" and informal theory, though commonly accepted, of how our mind works and of how people's beliefs, intentions or motivations, decisions and behaviours are linked (as we saw at the end of the preceding paragraph). This psychology serves some well-defined concrete functions, i.e. to attribute mental states to others, thus helping us to give meaning to the people and things around us and to the events we happen be part of. It is important to stress that each culture is defined by its own peculiar "folk psychology", and it is on the basis of the different contents of such "psychologies" that we feel the difference between our culture and a culture different from our own.

*Now, there is no reason to doubt that this psychology, which we use every day in our real life, is also used in watching a movie: "There is reason to believe that our comprehension of fictional characters ... takes place in the same way as our comprehension of people in the everyday world" (Tan E. 1996. *Emotion and the structure of narrative film. Film as an emotion machine*, Lawrence Erlbaum, Mahwah, NJ, p. 156). In other words, we apply to film characters the same*

film le stesse categorie mentali che usiamo con le persone reali. In tal modo noi attribuiamo ai personaggi stati mentali, intenzioni e comportamenti nell'intento di capire i personaggi stessi e, attraverso di loro, di dare un senso al mondo rappresentato nel film, che diventa così coerente e dotato di significato (ovviamente, "[Ciò] non implica che i personaggi della vita reale e quelli della finzione si comportino allo stesso modo. I personaggi della finzione ... sono di solito più estremi e stereotipati delle persone reali, e spesso finiscono in situazioni che sono rare nella realtà" (Persson P. 2003. *Understanding cinema. A psychological theory of moving imagery*, Cambridge University Press, Cambridge, p. 157).

Il fattore più importante che struttura un film è costituito dalle relazioni causa/effetto che si instaurano tra i personaggi. La comprensione di una storia passa innanzitutto per la comprensione dei personaggi in quanto agenti attivi che, con le loro cause o motivazioni, mettono in moto l'azione e la portano alle sue conseguenze finali. Anche nel caso in cui al centro della narrazione sembrano esserci eventi o entità "non umane" (un terremoto, un mostro alieno, un'invasione di zombie), il fuoco della narrazione, e quindi la nostra attenzione e partecipazione, non sono costituiti da questi eventi o entità *per se*, ma dalle reazioni *cognitive* (pensieri), *affettive* (emozioni) e *comportamentali* (azioni) da parte dei personaggi "umani". Ritorna perciò centrale la questione dei *personaggi come agenti causali* in una storia, e la nostra "psicologia popolare" è lo strumento che noi utilizziamo per attribuire ai personaggi, sulla base di ciò che vediamo e sentiamo, delle intenzioni e delle emozioni.

Ritornando a quanto detto all'inizio di questo *Dossier*, il film ci fornisce una serie di "indizi" visivi e uditivi, che noi utilizziamo per fare delle *inferenze*, che ci permettono di *attribuire* ai personaggi degli stati mentali (pensieri, emozioni) essenziali per capire i personaggi stessi, e, tramite loro, l'intera storia narrata dal film. Ad esempio, il dialogo che si svolge tra due donne (A e B), gli sguardi che si scambiano, il tono di voce che usano, i gesti che compiono sono tutti "*indizi*" dei rapporti che esistono tra di loro. Sulla base di ciò che già sappiamo di queste due donne (scene precedenti), ma anche del nostro "bagaglio interpretativo" costituito dalla nostra "*psicologia popolare*", possiamo fare delle "*inferenze*": possiamo, ad esempio, dedurre che A è *irritata* (emozione) con B *perchè* sospetta che B la tradisca col marito (*attribuzione causale*); oppure, possiamo dedurre che A sia *sollevata* (emozione) *perchè* temeva che B fosse stata vittima di un

mental categories that we use with real people. In this way we attribute mental states, intentions and behaviours to fictional characters, as a way to understand them and, through them, to give meaning to the world staged by the movie, which thus becomes coherent and meaningful (obviously, [This] does not imply that real-life and fictional characters behave in the same way. Fictional characters ... are usually more extreme and stereotyped than real persons, and often end up in situations that are rare in reality" (Persson P. 2003. *Understanding cinema. A psychological theory of moving imagery*, Cambridge University Press, Cambridge, p. 157).

The most important factor in structuring a movie is represented by the cause/effect relationships in which characters are involved. The comprehension of a story depends mostly on the comprehension of its characters as active agents who, with their causes or motivations, set the action in motion and bring it to its final consequences. Even in those cases where the centre of the narrative seems to revolve around "non-human" events or entities (an earthquake, an alien monster, an invasion of zombies), the focus of narration, and thus our attention and involvement, is not on such events or entities per se, but on the cognitive (thoughts), affective (emotions) and behavioural (actions) reactions of human characters. Thus we come back to the central question of characters as causal agents in a story, and our "folk psychology" is the means which we use to attribute intentions and emotions to characters, on the basis of what we see and hear.

*If we go back to what we said at the beginning of this Dossier, a movie provides us with a series of visual and auditory "clues", which we use to make inferences, which in turn allow us to attribute mental states (thoughts, emotions) to the characters, thus gaining insights into the characters themselves and, through them, into the whole story told by the movie. For example, the dialogue taking place between two women (A and B), the glances that they exchange, their tone of voice, the gestures they use are all "clues" to the relationship between them. On the basis of what we know about these two women (previous scenes), but also of our "interpretative baggage" provided by our "folk psychology", we can make some "inferences": for instance, we can deduce that A is angry (emotion) with B **because** she*

incidente (*attribuzione causale*); o ancora, possiamo dedurre che A *si vergogni* (*emozione*) **perchè** B ha scoperto una sua menzogna (*attribuzione causale*). Naturalmente, nel compiere queste *attribuzioni causali*, cioè nel dedurre che un personaggio si comporti in un certo modo a causa di un determinato fatto, ci aiutano, oltre alla nostra "psicologia popolare", anche le precedenti conoscenze che possediamo rispetto ai personaggi (scene precedenti), al genere di film che stiamo vedendo, e in particolare ai *tipi di personaggi* ricorrenti in certi generi: la *femme fatale* dei film *noir*, la casalinga frustrata, la giovane *manager* determinata e senza scrupoli, e così via (per non parlare dei *personaggi-tipo* associati a particolari *star*: Humphrey Bogart è il detective cinico e disilluso, Richard Gere è stato a lungo un *sex-symbol*, Clint Eastwood un (vecchio) eroe "tutto d'un pezzo" e dai forti valori morali, e così via). Ed è infine essenziale considerare il *contesto* entro cui agiscono i personaggi - sia il contesto generale della storia, sia il contesto particolare di una determinata scena o sequenza.

Vai alla [seconda parte](#) di questo *Dossier*

suspects that B is her husband's lover (causal attribution); *or we can deduce that A is relieved* (emotion) *because she was afraid B might have been involved in an accident* (causal attribution); *or we can deduce that A is ashamed of herself* (emotion) **because** *B has discovered A has lied to her* (causal attribution). *Obviously, in making such causal attributions, i.e. in deducing that a character is behaving in a certain way because of a particular fact, we are helped, in addition to our "folk psychology", by other elements: our knowledge of the characters (previous scenes), the film genre we are watching, and in particular the types of characters which recur in certain film genres: the femme fatale in film noir, the frustrated housewife, the young, determined, ruthless manager, and so on (not to mention the cast characters associated with particular movie stars: Humphrey Bogart is the cynical, disillusioned detective, Richard Gere has long been a sex-symbol, Clint Eastwood an (old) hero of sterling character and with strong moral values, and so on). Finally, it is essential to consider the context within which characters act - both the general context of the story and the particular context of a certain scene or sequence.*

Go to the [second part](#) of this *Dossier*

cinemafocus.eu