

LIAR LIAR

ONTMASKER LEUGENAARS IN L.A. NOIRE

ONTWIKKELAAR: TEAM BOND | ONLINE: NEE | SYSTEEM: PS3, XBOX 360
GAMER.NL/LANOIRE

Iedereen liegt wel eens, maar kun jij een echte leugenaar ontmaskeren? In L.A. Noire neem je de proef op de som en kruip je in de huid van een Amerikaanse detective in de jaren veertig. Is dat echt zo, of verzinnen we zomaar iets? Leugenexpert Gerard van den Berg geeft het antwoord. [Daniël Verlaan]



“Een getrainde ondervrager stelt eerst neutrale vragen waar de verdachte het antwoord op weet, om te kijken hoe hij normaal reageert.” Gerard van den Berg, directeur van de Leugenacademie in Dordrecht, weet waaraan je een leugen kunt herkennen. Ook hij is benieuwd naar L.A. Noire: “Het lijkt me interessant om te zien hoe ze leugens in een computerspel verwerken.”

De waarheid of een leugen?

De ontwikkelaar van L.A. Noire, Rockstar Games, verwerft door de jaren heen vooral grote bekendheid met Grand Theft Auto en Red Dead Redemption. Games vol schietactie, geweld en snel spektakel. Hun nieuwste titel L.A. Noire? Tja, die is... anders. Terwijl de snelle actie in deze game een plekje op de achterbank krijgt, neemt een veel rustiger tempo hier het stuur over. En dat is niet eens zo heel vreemd, als je naar de setting kijkt van het verhaal.

L.A. Noire speelt zich af in het vrij te verkennen Los Angeles van de jaren 40 – een periode van mannen met hoeden, begenadigde jazzmuzikanten en corrupte organisaties. Het is de perfecte setting voor de daadkrachtige detective Cole Phelps, om eens even orde op zaken te gaan stellen. Dat doe je in dit geval als een echte agent. Niet continu met piepende banden in wilde achtervolgingen dus, maar gewoon op je gemakje. Eerst een plaats delict onderzoeken, daar wat hints verzamelen, die hints uitwerken en vervolgens je verdachten opzoeken en ondervragen. En hier wordt het interessant, want hoe weet je nou of verdachten de waarheid tegen je spreken of niet?

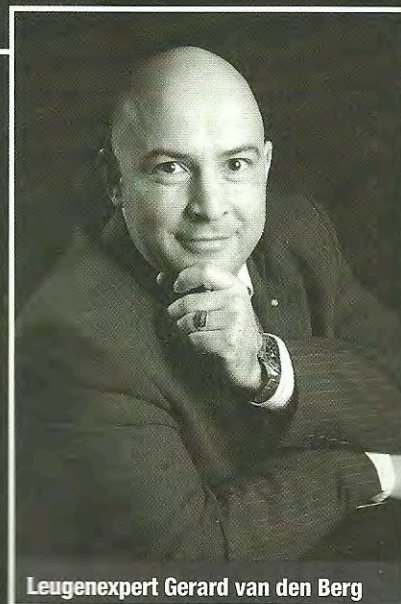
MotionScan

Om de speler te laten bepalen wanneer verdachten tegen je liegen, moest Rockstar wel met een speciale techniek komen. Met alle respect, maar een puur door een computer nagebouwd gezicht

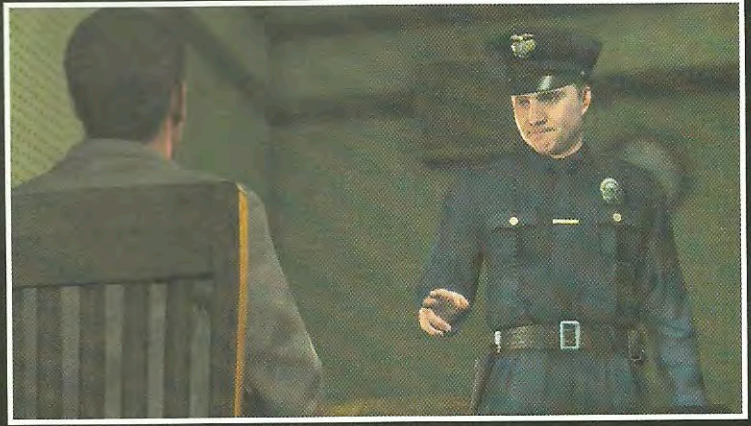
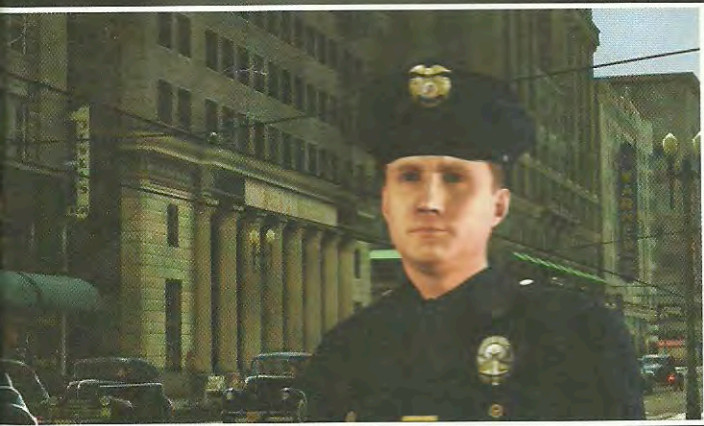
mist toch een hoop nuance. Daarom introduceert Rockstar MotionScan: een nieuwe technologie die het gezicht van een acteur als het ware digitaliseert. “Het is belangrijk om de gezichtsuitdrukkingen te observeren, want veel micro-expressies kun je niet onderdrukken”, aldus Van den

//Hoe weet je nou of verdachten de waarheid tegen je spreken of niet?//

Berg. “Wanneer jij je hand verbrandt, is je eerste micro-expressie pijn en daarna haal je pas je hand weg. Dit geldt ook voor een leugen vertellen: je onderbewustzijn kun je niet uitschakelen. Dus als iemand liegt, is er altijd een tegenstrijdigheid te merken tussen wat hij denkt en wat hij zegt. Deze micro-expressies kun je vaak maar heel kort waarnemen, maar het is de kunst om ze steeds terug te laten keren waardoor er een verband gaat ontstaan.”



Leugenexpert Gerard van den Berg



Door MotionScan is het mogelijk om alle gezichtsuitdrukkingen van een persoon op te nemen. Dit gebeurt middels tweëndertig High Definition camera's die rondom de acteur worden geplaatst. Zo wordt een gezicht van allerlei invalshoeken opgenomen. L.A. Noire is het eerste spel dat deze revolutionaire technologie gaat gebruiken. Wat we als het ware zien zijn dus echte acteurs met een digitaal laagje er overheen. En in dat proces gaat geen enkel menselijk trekje verloren.

Lichaamstaal

Volgens Van den Berg moet je tijdens een verhoor letten op hoe een iemand een verhaal vertelt: "Als je aan een verdachte vraagt of hij een bepaalde dag wil beschrijven, moet je in de gaten houden hoe lang zijn beschrijving duurt. Als hij specifieke tijdsperiodes snel vertelt en afruffelt, betekent het vaak dat hij iets te verbergen heeft. Je kunt dan later tijdens de ondervraging op een specifiek punt terugkomen, waar hij de vorige keer erg gespannen was en rare trekjes vertoonde. Als je dan weer dezelfde micro-expressies ziet, dan is de kans dus groot dat de persoon aan het liegen is."

//Daarom introduceert Rockstar MotionScan: een nieuwe technologie die het gezicht van een acteur als het ware digitaliseert//

ook heel subtiele aanwijzingen zijn, zoals waar iemand zijn glas neerzet. Tijdens een verhoor zal de verdachte die onschuldig is, het glas vaak aan de kant van de schrijfarm neerzetten. Iemand die liegt, zet het glas eerder tussen hem en de ondervrager in als een soort van bescherming. Dit doen veel mensen ook met een kussen."

Stotteren en versprekingen

Wat door veel mensen wordt gezien als aanwijzingen voor leugens, blijkt vaak niet te kloppen. Als iemand naar beneden kijkt, wordt dit vaak gezien als een teken van liegen. "Het kan natuurlijk voorkomen dat iemand die gaat bekennen, zich ergens voor schaamt. Maar in feite is het een teken van schaamte en niet van liegen en dus geen betrouwbaar teken van bedrog", aldus Van den Berg. Ook stotteren is geen indicatie dat iemand liegt. "Spanning en liegen liggen dicht bij elkaar, maar een

Een leugen kun je ook herkennen aan lichaamstaal. Van den Berg: "Het komt vaak voor dat iemand ja zegt en nee schudt. Dit zie je vaak bij politici. Maar het kunnen

verdachte kan gewoon heel gespannen zijn. Het kan dus voorkomen dat iemand stottert en hapert zonder dat hij een leugen vertelt."

Om een leugenaar definitief te ontmaskeren, moet je vooral letten op het praatgedrag van de verdachte. Van den Berg: "De intonatie is belangrijk tijdens een verhoor. Wanneer een persoon aan het einde van een zin zijn stem verhoogt, vraagt hij om bevestiging. Ook de snelheid waarmee de verdachte praat, is van belang. Als iemand plotseling sneller gaat praten en daarna weer langzamer, duidt dat ook op een leugen. Maar waar je echt goed op moet letten, zijn versprekingen. Het komt vaak voor dat een verdachte een zin net niet op tijd kan corrigeren. Dat verraadt eigenlijk wat de verdachte wilde zeggen voordat hij zichzelf verbeterde."

En daar heb je het dus, de eerste stappen naar het worden van een menselijke leugendetector. Iedereen die denkt het klusje wel even te kunnen klaren, kunnen we nog maar een ding meegeven: het was niet de butler, het was niet in de keuken, en nee, de kandelaar was het moordwapen niet. Of toch wel?

