

# Hoe sympathie kan misleiden...

De *structure of sympathy* als narratieve strategie in *Shutter Island*



6 mei 2015

BA-eindwerkstuk

Marije Konijnenberg, 3966771

Docent Daisy van de Zande, groep 9

Aantal woorden: 7.521, annotatiestijl: Chicago-Systeem

## Abstract

In dit onderzoek wordt de film *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010) onderworpen aan een tekstuele analyse. De film wordt benaderd vanuit een cognitieve invalshoek: door te focussen op zowel de tekstuele eigenschappen van de film als de cognitieve processen die bij het kijken van de film een rol spelen, wordt gekeken hoe er voor de verschillende personages wel of niet sympathie wordt opgeroepen bij de kijker en hoe dit bijdraagt aan het misleiden van de kijker door de film. Waarom ziet de kijker de plottwist aan het einde van de film – hoofdpersoon Teddy Daniels die een criminele patiënt blijkt te zijn – niet aankomen? De centrale vraag die gesteld wordt luidt als volgt: "Hoe zijn narratieve en esthetische elementen ingezet om sympathie op te roepen voor Teddy Daniels in *Shutter Island*, en welke rol speelt deze sympathie bij het misleiden van de kijker?"

Voor het beantwoorden van deze vraag wordt de theorie van Murray Smith, de *structure of sympathy*, ingezet. Deze theorie moet de mogelijkheid bieden inzicht te krijgen in de manier waarop de film sympathieke gevoelens voor personages opwekt of tegengaat in *Shutter Island*. De theorie wordt toegepast in de analyse door te kijken in hoeverre de kernbegrippen van de theorie aanwezig zijn en/of hoe er invulling aan is gegeven. Deze kernbegrippen zijn *recognition* (de herkenning van het personage als logisch handelend individu), *alignment* (inzicht in perspectief en subjectiviteit van het personage) en *allegiance* (een morele evaluatie van het personage, door de kijker).

De analyse zal aantonen dat er in de film sprake is van een narratieve focus op hoofdpersoon Teddy Daniels: de kijker krijgt slechts inzicht in diens subjectiviteit en is gebonden aan zijn perspectief binnen de wereld van de film. Deze focus heeft als gevolg dat de kijker beperkt is in de informatie die deze ontvangt en beïnvloed wordt door de standpunten die Daniels inneemt: de kijker heeft, door inzicht in zijn subjectiviteit – en dus in zijn motieven en achtergrond – de neiging Daniels te vertrouwen en dus te geloven, en moet wel met Teddy Daniels meedenken omdat de kijker informatie ontvangt wanneer Daniels deze ook ontvangt. Het zijn deze aspecten die er uiteindelijk voor zorgen dat de kijker de plottwist niet zien aankomen en dus door de film wordt misleid.

Inhoudsopgave:

	paginanummer
- <b>Inleiding</b>	<b>4</b>
- <b>Het theoretisch kader</b>	<b>6</b>
• <i>Cognitie en film</i>	6
• <i>Identificatie</i>	6
• <i>Aspectual identification en het primacy effect</i>	8
- <b>De Methode</b>	<b>9</b>
- <b>De Analyse</b>	<b>10</b>
• <i>Introductie van de personages</i>	10
• <i>Perspectieven in de film</i>	12
• <i>Subjectiviteit in de film</i>	15
• <i>Morele evaluatie van de personages</i>	17
- <b>Conclusie</b>	<b>19</b>
- <b>Literatuurlijst</b>	<b>21</b>

## Inleiding

Centraal in dit onderzoek, staat *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010). In deze film bezoekt U.S. Marshall Teddy Daniels een gevangenis voor geesteszieke criminelen, gevestigd op een afgelegen eiland. Hij gaat erheen met de opdracht een verdwenen patiënt op te sporen, maar al snel verandert dit in een zoektocht waarbij Daniels erachter probeert te komen wat er nu eigenlijk écht gaande is op dat eiland. Worden er werkelijk waar experimenten op patiënten uitgevoerd? De uiteindelijke ontknoping is echter nog veel schokkender: Daniels blijkt zelf een criminele patiënt te zijn, vastgezet voor het vermoorden van zijn vrouw, doorgedraaid omdat zij hun kinderen heeft vermoord.

De film biedt dankzij haar complexiteit, psychologische insteek en gigantische plottwist voldoende ruimte voor analyse. Zo is de film binnen de journalistiek meermaals onder de loep genomen, zowel om haar ambigue einde als om het psychologische aspect dat de film kent. David Cox, schrijver voor *The Guardian* en televisieproducent, speculeert in zijn artikel over het dubbelzinnige einde van de film, waarbij hij verschillende fora op internet aanhaalt die zich eveneens over dit vraagstuk breken.<sup>1</sup> In een ander artikel stelt hij dat ons beeld van *mental illnesses* wordt bepaald door hoe psychische ziekten in films naar voren worden gebracht, en dat het onderwerp met name wordt ingezet voor amusement. Historische nauwkeurigheid is daarbij nauwelijks van belang.<sup>2</sup>

De focus op het psychologische aspect is ook binnen verschillende takken van de wetenschap reden geweest om de film te bespreken. Zo neemt Jeremy Clyman, een klinisch psycholoog, de film onder de loep om te kijken hoe realistisch de film dit aspect nu eigenlijk in beeld brengt. Hij is van mening dat *Shutter Island* een verkeerd beeld geeft van psychiatrie.<sup>3</sup> Frances Pheasant-Kelly laat een diagnose op Teddy Daniels los (PTSD) en koppelt deze aan de narratieve vorm van de film.<sup>4</sup> Graham Clarke bekijkt de film vanuit een psychoanalytisch perspectief, en vergelijkt de film met *Inception* (Christopher Nolan, 2010) en *Memento* (Nolan, 2000).<sup>5</sup>

De vergelijking met *Inception* zien we vaker: Joshua Clover stelt dat de films zo vergelijkbaar zijn door een gebrek aan creativiteit, Paolo Russo zet beide films neer als *mind-game films*, naar de definitie van Thomas Elsaesser.<sup>6</sup> Russo is tevens de enige die de film bekijkt vanuit

---

<sup>1</sup> David Cox, "Hollywood's Mental Block." *The Guardian* (July 29, 2010), op <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2010/jul/29/shutter-island-ending>

<sup>2</sup> David Cox, "Hollywood's Mental Block." *The Guardian* (July 22, 2010), op <http://www.theguardian.com/film/2010/jul/22/hollywood-mental-block>

<sup>3</sup> Jeremy Clyman, "Shutter Island: Separating fact from Fiction." *Psychology Today*, op <https://www.psychologytoday.com/blog/reel-therapy/201002/shutter-island-separating-fact-fiction>

<sup>4</sup> Frances Pheasant-Kelly, "Institutions, Identity and Insanity: Abject Spaces in Shutter Island." *New Review of Film and Television Studies* 10(2), 2012): 212-229.

<sup>5</sup> Graham Clarke, "Failures of the 'Moral Defence' in the films Shutter Island, Inception and Memento: Narcissism or Schizoid Personality Disorder," *The International Journal of Psychoanalysis* (93, 2010): 213-218.

<sup>6</sup> Joshua Clover, "The Looking Glass." *Film Quarterly* (64 (3), 2011): 7-9; Warren Buckland, "The Mind-Game Film," *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (Chichester: Wiley-Blackwell, 2009): 17-18;

filmwetenschappelijk perspectief. Hij voert een narratieve analyse uit waarbij hij de complexe verhaalstructuur van de film onder de loep neemt. Wat Russo's analyse en de andere genoemde teksten echter achterwege laten, zijn de cognitieve processen die bij het kijken van de film een rol spelen. De narratieve structuur van de film bouwt op naar een climax waarin de kijker plots geconfronteerd wordt met een plottwist, die de kijker vervolgens in twijfel achterlaat. Is Daniels écht een doorgedraaide moordenaar?

Doordat de kijker beperkt wordt tot het perspectief van Teddy Daniels, begint de kijker sympathie voor hem te voelen. Ik vermoed dat narratieve subjectiviteit (in dit geval het eenzijdige perspectief van de film), en de daarmee opgebouwde sympathie voor het hoofdpersoonage, een belangrijke rol spelen bij het misleiden van de kijker, waardoor deze de plottwist niet ziet aankomen. Deze hypothese zal ik testen aan de hand van de volgende onderzoeksvraag: "Hoe zijn narratieve en esthetische elementen ingezet om sympathie op te roepen voor Teddy Daniels in *Shutter Island*, en welke rol speelt deze sympathie bij het misleiden van de kijker?" Het doel van dit onderzoek zal zijn om zowel de tekstuele eigenschappen van de film, als de cognitieve processen bij de kijker onder de aandacht te brengen: aan de ene kant analyseer ik wat er in de film gebeurt, aan de andere kant bekijk ik wat dit met de kijker doet. Met het bespreken van de kijker zal ik me steeds verhouden tot mijn eigen bevindingen, mezelf dus beschouwend als 'de kijker'. Ik zal dit onderzoek uitvoeren aan de hand van de *structure of sympathy*, een specifieke narratieve strategie geformuleerd door Murray Smith.

Om structuur aan te brengen binnen dit onderzoek, zal ik de hoofdvraag trachten te beantwoorden aan de hand van een aantal deelvragen. Ik zal beginnen met een uitleg van de gebruikte theorieën, daarbij antwoord gevend op de vraag: 1) wat versta ik onder sympathie? Als daar helderheid over is verschaft zal ik overgaan op de analyse van de film, daarbij de volgende vragen stellend: 2) krijgt de kijker alleen toegang tot het perspectief van Teddy Daniels of ook tot dat van andere personages? en 3) in hoeverre krijgt de kijker inzicht in de subjectiviteit van Teddy Daniels en andere personages? Aan de hand van de hierop geformuleerde antwoorden zal ik overgaan op het beantwoorden van een laatste vraag: 4) welke invloed heeft dit, verwijzend naar de antwoorden op deelvragen twee en drie, op onze morele evaluatie van de personages? Deze laatste vraag moet als opstapje dienen om de onderzoeksvraag te beantwoorden.

Voor de uitvoering van dit onderzoek is gebruik gemaakt van een gecombineerde analyse: een analyse waarbij zowel de narratieve structuur als de audiovisuele aspecten onder de aandacht zijn gebracht. De begrippen *recognition*, *alignment* en *allegiance*, die samen de *structure of sympathy*

---

Warren Buckland, red., "'Pain is in the Mind': dream narrative in Inception and Shutter Island," *Hollywood Puzzle Films*, (New York: Routledge, 2014): 100.

vormen, nemen daarbij een prominente rol in. Mijn verwachting is dat een narratieve focus op Teddy Daniels – ondersteund door de audiovisuele aspecten – en de afwezigheid daarvan op zijn tegenspelers, bij de kijker zorgt voor overwegend sympathieke gevoelens voor Daniels. Dit heeft als gevolg dat de kijker weinig vertrouwen heeft in de tegenspelers, wat zorgt voor misleiding; de kijker wil Teddy Daniels tot het einde blijven geloven. In de loop van deze tekst zal blijken in hoeverre deze hypothese wel of niet klopt.

## Het theoretisch kader

### *Cognitie en film*

De centrale theorie, de *structure of sympathy*, hoort thuis binnen het kader van cognitie, een gebied van onderzoek dat pas sinds eind vorige eeuw ruimte heeft gekregen binnen de filmwetenschap.<sup>7</sup> Het hebben van een duidelijk begrip hiervan is voor het begrijpen van de theorie dus van belang. Voor ik overga op een uitleg van de centrale theorie neem ik daarom eerst kort de ruimte om een beeld te schetsen van de relatie tussen cognitie en film.

Vanaf de jaren '80 gingen steeds meer filmtheoretici – waaronder David Bordwell, Edward Branigan en later ook Murray Smith en Torben Grodal – gebruik maken van cognitieve en perceptuele psychologie, cognitieve filosofie en narratologie in hun onderzoek naar film.<sup>8</sup> De hieruit ontstane cognitieve filmtheorie wordt door de theoretici zelf niet uitgelegd als een solide theorie, maar eerder als een set van aannames, een perspectief.<sup>9</sup> Het idee achter deze theorie, zoals ik dit wetenschappelijk perspectief wel zal aanduiden, is dat kijkers in het bevatten van en reageren op films gebruik maken van de cognitieve en perceptuele capaciteiten die ze in het dagelijks leven ook gebruiken. Van een passieve kijker is daarbij geen sprake. De filmmakers construeren de film echter wel op een dergelijke manier die aansluit op de cognitieve processen van de kijker, waardoor de film de kijker leidt in het bevatten van en reageren op de film.<sup>10</sup>

### *Identificatie*

Identificatie is een begrip dat binnen de cognitieve filmtheorie veel aandacht heeft gekregen. Het begrip wordt door menig cognitieve filmwetenschapper echter als problematisch beschouwd. Zo

---

<sup>7</sup> Richard Rushton & Gary Bettinson, "The Cognitive Turn: Narrative Comprehension and Character Identification," *What is Film Theory?* (Maidenhead, etc: Open Univeristy Press, 2010): 156; Carl Plantinga & Greg M. Smith, "Local Emotions, Global Moods, and Film Structure," *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion* (Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999): 103; Plantinga, "Emotions, Cognitions, and Narrative Patterns in Film," 127.

<sup>8</sup> David Bordewell, "Narration and Film Form," *Narration in the Fiction Film* (Hoboken: Taylor & Francis, 1985): 30-33; Plantinga, 127; Rushton, 157.

<sup>9</sup> Rushton, 156-160.

<sup>10</sup> Ibidem.

wordt in eerste instantie al de vraag gesteld: waar identificeert de kijker zich precies mee? Met zichzelf, 'de ander' of met de camera? De hedendaagse cognitieve theoretici zijn van mening dat, als er in de eerste plaats al identificatie plaats vindt in films, dit in relatie gebeurt tot de fictieve personages.<sup>11</sup>

Verdere kritiek is dat de term psychoanalytische implicaties zou hebben en lijkt te willen zeggen dat de kijker het personage moet worden om zich te kunnen identificeren.<sup>12</sup> Murray Smith, professor in filmstudies aan de Universiteit van Kent (Canterbury), heeft zo zijn eigen ideeën over het concept. Smith vindt eveneens dat het begrip te veel lijkt te zeggen dat kijker en personage één moeten worden en dat dit problematisch is. Echter, Smith is van mening dat er toch enige waarde in de term te vinden is. Bij zijn uiteenzetting van het begrip stelt hij dat identificatie slecht gedefinieerd is en meer dient als een spreekwoordelijke koffer voor verschillende fenomenen. Hij wil voorbij gaan aan het begrip en vormgeven aan een systematisch model van uitleg voor emotionele reacties op fictieve personages. Hij brengt uiteindelijk *engagement* naar voren als een meer neutrale term om over te spreken: de kijker voelt zich *engaged with*, betrokken bij, het personage. In het geval van mijn onderzoek: de kijker voelt zich betrokken bij de situatie van Teddy Daniels en begint sympathie voor hem te voelen. Of dit het geval is, wil ik dus onderzoeken.<sup>13</sup>

Smith zet cognitieve en psychoanalytische ideeën over identificatie in relatie tot elkaar en maakt gebruik van de verdeling van Richard Wollheim tussen twee vormen van voorstellingsvermogen: *central imagining* en *acentral imagining*. *Central imagining* is uit te leggen als de kijker die zichzelf voorstelt in de situatie waarin het personage zich bevindt; *acentral imagining* daarentegen betekent dat de kijker zich de situatie wel voorstelt, maar zichzelf er niet in plaatst. Smith gebruikt deze verdeling om een scheidslijn tussen soorten modellen voor identificatie aan te geven. Hij besluit zijn uiteenzetting met het aanhalen van de ideeën van Noël Carroll. Carroll is één van de cognitieve theoretici die identificatie te psychoanalytisch vinden en wijst de term af.<sup>14</sup> Carroll introduceert het *concept of assimilation* als een alternatief op identificatie en stelt dat dit concept nauwkeuriger de interactie tussen de kijker en de personages weet te omschrijven. Smith wijst identificatie niet af, maar is het met Carroll eens in de zin dat hij eveneens de voorkeur geeft aan *acentral imagining*, en stelt dat zijn *structure of sympathy* is gebaseerd op dit idee van een acentrale, verbeeldende ervaring.<sup>15</sup>

---

<sup>11</sup> Rushton, 165; Plantinga, "Identification and Emotion in Narrative Film," 201-202.

<sup>12</sup> Ibidem.

<sup>13</sup> Murray Smith, "Altered States: Character and Emotional Response in Cinema," *Cinema Journal* 33.4 (Summer, 1994): 34, 48.

<sup>14</sup> Rushton, 165.

<sup>15</sup> Murray Smith, "Altered States: Character and Emotional Response in Cinema," *Cinema Journal* 33.4 (Summer, 1994): 34, 36, 39,48.

“I want to propose that fictional narrations elicit three levels of imaginative *engagement* with characters, distinct types of responses normally conflated under the term “identification.” Together, these levels of engagement comprise a structure of sympathy”<sup>16</sup>. De levels waar Smith in dit citaat over spreekt zijn *recognition*, *alignment* en *allegiance*. Elk van deze concepten beschrijft een soort narratief systeem dat gerelateerd is aan personages, en legt nadruk op de actieve samenwerking tussen de kijker en deze narratieve systemen. Smith spreekt van *recognition* wanneer de kijker in staat is om een personage te herkennen als geïndividualiseerd, menselijk karakter met handelingsvermogen. Het gaat erom dat de kijker het personage in de context van de situatie als logisch ervaart. *Alignment* gebruikt hij om de relatie tussen kijker en personage aan te duiden, waarbij gekeken wordt naar de toegang die de kijker heeft in het zien van acties die het personage uitvoert (*spatial attachment*) en naar inzicht in zijn of haar kennis en gevoel (*subjective access*). *Allegiance*, en deze term komt mogelijk het dichtst bij identificatie, slaat op de ideologische en morele evaluatie van het personage door de kijker: kan de kijker zich vinden in de acties van het betreffende personage, binnen de context van de betreffende situatie?<sup>17</sup>

Een tekstuele benadering aan de hand van de concepten heeft als bedoeling om begrip te krijgen van de manieren waarop een film omstandigheden, die leiden tot diverse levels van engagement, produceert of tegengaat.<sup>18</sup> Ook ik heb de concepten ingezet om hiervan begrip te krijgen, in mijn geval met betrekking tot de door mij gekozen casus, *Shutter Island*. Tijdens het analyseren heb ik met regelmaat teruggekoppeld naar de begrippen om de wisselwerking tussen de tekstuele aspecten van de film en de cognitie van de kijker te analyseren. Bij het bespreken van mijn methode zal ik meer uitleg geven over hoe de begrippen binnen mijn analyse zijn ingezet.

#### *Aspectual identification en het primacy effect*

Hoewel Murray Smith aangeeft dat *allegiance* mogelijk het dichtst bij identificatie in de buurt komt, blijft hij redelijk oppervlakkig bij de omschrijving van het concept. Hij legt uit dat de kijker een morele evaluatie maakt van een personage, op basis van het inzicht dat de kijker heeft verkregen in de gemoedstoestand van dit personage. Smith doet er echter geen uitspraak over of de kijker de evaluatie baseert op elk aspect van het personage of dat er sprake kan zijn van verschillende soorten evaluaties. Ik wil dit wel doen en me verhouden tot de ideeën van Berys Gaut. Gaut maakt een onderscheid tussen verschillende soorten identificatie en vat dit idee samen onder de term *aspectual identification*: je neemt bij het identificeren niet alle eigenschappen van het personage over, maar

---

<sup>16</sup> Idem, 35.

<sup>17</sup> Smith, 39-43.

<sup>18</sup> Idem, 40.



slechts de eigenschappen die nodig zijn voor het belang van het inleven.<sup>19</sup> Hoewel Gaults definitie van identificatie enigszins problematisch is (want hoe kunnen we eigenschappen 'overnemen?'), gebruik ik de verschillende vormen van identificatie wel als handvatten om *allegiance* concreter te formuleren: op wat voor manier vindt er *allegiance* plaats en op welk gebied voelen we dus sympathie voor het personage? Op deze manier hoop ik tot een beter begrip van *allegiance* te komen. Vooral *epistemic identification* (geloven wat het personage gelooft) zal relevant blijken, bedenkend dat de gestelde hypothese inhoudt dat de kijker door het eenzijdige perspectief in de film misleid wordt.<sup>20</sup>

Ten slotte voeg ik graag nog een laatste element toe aan mijn theoretisch kader. Richard Rushton wijdt in zijn boek *What is Film Theory?* een heel hoofdstuk aan cognitie en film en bespreekt hier onder andere Smiths *structure of sympathy*. Hij voert vervolgens een analyse uit waarbij hij deze theorie toepast én spreekt over het *primacy effect*. Dit houdt een set van eerste indrukken van een personage in die de film de kijker geeft. Daarbij kan het imago van de acteur een rol spelen (invloed van het *star system*). Ik beschouw dit *primacy effect* als een relevante toevoeging om een beeld te krijgen van hoe sympathie wordt opgeroepen. In mijn analyse bespreek ik daarom, wanneer ik bij het begrip *recognition* aankom (waarbij de eerste indruk eveneens van belang is), kort het *primacy effect*: welke eerste indrukken krijgen we en wat voegt het imago van de betreffende acteur toe?<sup>21</sup>

## De Methode

Om mijzelf in staat te stellen de onderzoeksvraag te beantwoorden, heb ik een gecombineerde analyse uitgevoerd – zoals eerder uitgelegd, een analyse die zowel focust op de narratieve vorm als op de audiovisuele aspecten van de film. Hierbij is gebruik gemaakt van het begrippenmodel dat David Bordwell en Kristen Thompson introduceren in *Film Art: an Introduction*. Ook de concepten van Murray Smith (*recognition*, *alignment* en *allegiance*) en andere uitgelichte begrippen uit het theoretisch kader zullen in deze analyse aan bod komen. Voor ik overga op het bespreken van de uitkomsten, leg ik eerst kort uit welke stappen gezet worden bij de uitvoering van de analyse.

Als eerst bespreek ik *recognition*. Murray Smith legt uit dat dit concept meestal pas interessant is als een film een vertrouwelijke representatie van de mens tegenspreekt.<sup>22</sup> Of dit ook in *Shutter Island* het geval is, zal ik laten blijken in mijn analyse. Omdat de herkenning van het personage als individu grotendeels samenvalt met de eerste indruk die we van hem of haar krijgen, kijk ik in relatie

---

<sup>19</sup> Plantinga, 205.

<sup>20</sup> Ibidem.

<sup>21</sup> Rushton, 168-170.

<sup>22</sup> Smith, 36.

tot *recognition* ook naar het *primacy effect*. Ik let daarbij op zowel de eerste indruk die we ontvangen, als op de invloed van het imago van de betreffende acteur (*star system*).

Voor het beantwoorden van deelvraag twee en drie let ik vooral op *alignment*. Extra focus ligt hierbij op het onderdeel 'Narration: The Flow of Story Information' in *Film Art: an introduction*.<sup>23</sup> Hier wordt gesproken over *range* en *depth*. *Range* vertelt ons over het perspectief of de perspectieven die de film ons aanbiedt, waarbij *restricted* betekent dat we beperkt zijn tot één perspectief, maar er bij *unrestricted* ruimte is geboden aan verschillende perspectieven. *Depth* gaat over de subjectiviteit of juist objectiviteit van de film: hoe, via én over wie ontvangen wij onze informatie?<sup>24</sup> De distictie tussen *range* en *depth* valt eveneens samen met de distictie die Murray Smith met betrekking tot *alignment* maakt, tussen *spatial attachment* en *subjective access*. Volgen we meerdere personages/verhaallijnen? Krijgen we inzicht in subjectiviteit door bijvoorbeeld flashbacks, hallucinaties of dromen? Is het camerawerk – bijvoorbeeld qua compositie en bewegingen – ingezet om een bepaalde focus te leggen op één van de personages? Dit zijn het soort vragen waar ik met betrekking tot *alignment* antwoord op geef.

Vanuit de kennis die ik opdoe bij het kijken naar *recognition* en *alignment*, ga ik kijken naar *allegiance*: welke morele evaluatie wordt er gemaakt op basis van de indrukken die de kijker van de personages krijgt en het inzicht in hun perspectieven en subjectiviteit die deze heeft ontvangen? Vindt de kijker dat hij/zij voldoende inzicht heeft gekregen in de gemoedstoestand van de personages? Kan de kijker zich vinden in hun handelingen? Aan welk personage geeft de kijker de voorkeur? Daarnaast bekijk ik aan de hand van Gauts verschillende vormen van identificatie op wat voor manier *allegiance* plaatsvindt. De nadruk leg ik daarbij op *epistemic identification*, de vraag stellend 'gelooft de kijker wat het personage gelooft?'.  

---

Ik zal de uitkomsten van de analyse bespreken door de drie centrale concepten van de *structure of sympathy* achtereenvolgend te bespreken, waarbij *alignment* is opgedeeld in het apart bespreken van *spatial attachment* en *subjective access*. De uitkomsten van mijn analyse zal ik steeds ondersteunen met voorbeelden uit de film.

## De Analyse

### *Introductie van de personages*

*Recognition* wordt in *Shutter Island* niet moeilijk gemaakt. Elk van de meest prominente personages – Teddy Daniels, zijn partner Chuck Aule en Dr. Cawely, directeur van de gevangenis – wordt op een manier neergezet die niet abnormaal is en past bij de context. Zo zijn Daniels en Chuck meteen

---

<sup>23</sup> David Bordwell & Kristen Thompson, "Narrative Form," *Film Art: An Introduction* (McGraw-Hill: California, 2004): 87.

<sup>24</sup> Idem, 87-93.

herkenbaar als U.S. Marshalls die uitgezonden zijn op een missie; dit wordt zowel bevestigd door hun kleding (lange regenjassen en beide een deukhoed) (afbeelding 1.a) als door hun eerste conversatie waarin de aard van hun missie duidelijk wordt – de plaatsing van de personages op het schip is meteen gerechtvaardigd: ze zijn op weg naar de gevangenis op het afgelegen eiland. Ook Dr. Cawely, net gekleed in pak en functionerend als hun gastheer, voldoet aan het beeld dat verwacht wordt bij een directeur (afbeelding 1.b). Wat de kijker echter in eerste instantie al flink op het verkeerde been zet, is dat deze Daniels niet herkent als een psychisch gestoorde. Daniels functioneert in de ogen van de kijker volledig normaal en komt op de kijker eerder over als een intelligent man. De plottwist tegen het einde is om deze reden voor de kijker moeilijk te geloven.



Afbeelding 1.a



Afbeelding 1.b

Over het *primacy effect*, de eerste indruk, valt nog meer te zeggen. Het eerste beeld dat de film laat zien van hoofdpersoon Teddy Daniels is de man hangend boven het toilet op de varende boot. Dit enigszins beschamende beeld van een zeezieke Daniels heeft als invloed op de kijker dat deze Daniels meteen als menselijk beschouwt. De kijker heeft Teddy Daniels door dit moment van zwakte ingeschat als een ongevaarlijk personage. In het daarop volgende gesprek tussen Daniels en zijn kersverse partner Chuck, spreekt Chuck Daniels direct aan met 'boss' en verwijst naar hem met de woorden 'the legend', woorden die bij de kijker meteen ontzag weten in te boezemen: Daniels is de held van het verhaal. Dit beeld wordt in de eerste paar scènes bevestigd door de dominante positie die Daniels inneemt binnen dialogen (hij leidt de gesprekken en stelt de vragen), Daniels' zelfverzekerde, enigszins arrogante houding en de constante focus van de camera op zijn geconcentreerde, serieuze gezicht – bovendien gefilmd vanuit een *low angle*, wat Daniels in een dominante positie zet (afbeelding 4.b).

Chuck daarentegen komt op de kijker eerder over als een enigszins onnozel en onderdanig hulpje. Door Daniels aan te spreken met 'boss' en 'the legend' beschouwt de kijker Chuck meteen als ondergeschikt aan Daniels. Door vervolgens op een zeer klungelige manier zijn wapen van zijn broek los te maken, heeft de kijker tevens de conclusie getrokken dat het Chuck aan ervaring ontbreekt. Een beeld dat wordt bevestigd door zijn 'kat-uit-de-boom-kijk'-houding: zijn geringe toevoegingen aan de dialogen zijn nietszeggend. Op dit moment is ook Chuck door de kijker ingeschat als een ongevaarlijk personage in de film.

Deze inschatting gaat voor Dr. Cawely niet op. Door zijn rol als directeur van de gevangenis, projecteert de kijker het beeld dat deze heeft van de gevangenis ook op hem: de sinistere soundtrack die wordt ingezet zodra de camera zich richt op het eiland, de onaardige bewaker die Daniels en Chuck ontvangt en de onvriendelijke blikken van diens collega's zorgen voor een naargeestige sfeer. De lugubere tekeningen van middeleeuwse behandelingen van psychische gevangenen, die Daniels en Chuck aanschouwen in Dr. Cawely's kantoor, waar ze hem ontmoeten, versterkt deze sfeer. Dr. Cawely wekt bovendien een afstandelijke indruk op bij de kijker door een gebrek aan hartelijkheid richting Chuck en Daniels. Daarnaast komt de man alles behalve behulpzaam over door afwijzend te reageren wanneer Daniels vraagt om de persoonlijke documenten van het personeel. Dit, in combinatie met zijn gereserveerde houding, zorgt voor een eerste indruk die bij de kijker argwaan opwekt.

Zo mogelijk heeft ook het imago van de betreffende acteurs invloed op de eerste indruk die de kijker van de personages krijgt. Leonardo DiCaprio (Teddy Daniels), Mark Ruffalo (Chuck) en Ben Kingsley (Dr. Cawely) zijn alle drie acteurs die al een zekere bekendheid genieten. Alle drie zullen door menig film liefhebber ook meteen herkend worden. De kans is echter groot dat het kwartje bij het zien van DiCaprio's gezicht een stuk sneller valt dan wanneer Mark Ruffalo of Ben Kingsley in beeld verschijnt. Leonardo DiCaprio, bekend van grote filmproducties als *Titanic*, *The Departed* en niet te vergeten *Inception* (op een later moment uitgekomen gedurende het jaar dat ook *Shutter Island* uitkwam), lijkt met betrekking tot de eerste indruk van zijn personage in *Shutter Island* een streepje voor te hebben dankzij zijn bekendheid. Hoewel Ruffalo (*Now You See Me*, *The Avengers* en *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*) en Kingsley (*Schindler's List*, *Gandhi* en *Prince of Persia*) beide ook hun gezicht laten zien in grote filmproducties, gaat het hier vaker om kleinere rollen of films van minder grote populariteit. Dit verschil in imago heeft als gevolg dat DiCaprio's personage, Daniels, bij de kijker mogelijk een voorsprong geniet ten opzichte van de andere personages. Dit, omdat de populariteit van de acteur extra sympathie voor het personage kan oproepen.

### *Perspectieven in de film*

De genoemde introductie van personages Daniels en Chuck vindt plaats aan het begin van de film, op de boot die hen naar de gevangenis op het eiland brengt. Vanaf daar volgen we de twee U.S. Marshalls terwijl zij op onderzoek uitgaan: ze spreken met Dr. Cawely, verhoren het personeel en de medegevangenen van de verdwenen patiënt en trekken er zelf op uit om het eiland en de verboden delen van de gevangenis onder de loep te nemen. Opvallend is dat de film zeer *restricted* is wanneer het aankomt op perspectieven. De verhaallijn wijkt namelijk geen moment van Teddy Daniels' zijde. Dit gaat zelfs zo ver dat gezegd kan worden dat de kijker, meekijkend door het oog van de camera, zich nooit in een andere ruimte bevindt dan Daniels. Dit heeft als resultaat dat de kijker beperkt is tot

wat Daniels te weten komt. Gevolg is dus ook dat bepaalde informatie voor de kijker verborgen blijft. De kijker krijgt bijvoorbeeld geen inzicht in de praktijken die mogelijk aan de gang zijn binnen de muren van de gevangenis. De gehele instelling, daarbij het personeel en ook Dr. Cawely meegenomen, blijft hierdoor één groot mysterie, waar de kijker vat op probeert te krijgen door middel van de informatie die deze ontvangt via Daniels.

Dat deze informatie verkregen wordt via Daniels is mede duidelijk door de prominente rol die hij speelt bij het verkrijgen van de informatie. Zo is het Daniels die consequent dominant is binnen de dialogen: de dialogen vinden zonder uitzondering plaats tussen Daniels en een wisselende tegenspeler. Regelmatig zijn er wel andere personages aanwezig bij deze conversaties – doorgaans vooral Chuck, maar hun toevoegingen zijn meestal beperkt tot een enkele opmerking of vraag; ze doen niet mee aan de daadwerkelijke woordenwisselingen. Een duidelijk voorbeeld is het gesprek dat plaatsvindt tussen Daniels en Dr. Naehring, een psychiater binnen de instelling, in het vertrek van Dr. Cawely. Dr. Cawely's toevoegingen functioneren als introductie op het gesprek. Hij heet hen welkom en biedt hen een drankje aan. Daniels' antwoord op de vraag wat hij wil drinken is vervolgens de opstap naar het tweezijdige gesprek: Dr. Naehring merkt op dat Daniels geen alcohol drinkt, vanwaar zich een gesprek ontwikkelt waar de twee mannen op gespannen voet elkaar proberen af te troeven. Chuck, ook aanwezig, antwoordt meermaals op de uitspraken van Dr. Naehring, die vervolgens zijn antwoorden op Chuck steeds weer projecteert op Daniels: Chuck: "We weren't raises to run, Doc." Dr. Naehring: "Yes, 'raised'. And who raised you, Marshall?", een vraag gericht naar Daniels. Deze dialoog is een voorbeeld van de manier waarop Daniels steeds weer centraal wordt gezet, maar Daniels neemt ook zelf steeds het voortouw door degene te zijn die de vragen stelt.

Nu krijgt de kijker in eerste instantie de indruk dat de film ook inzicht geeft in het perspectief van Chuck. Dit is echter een illusie die wordt opgewekt doordat Daniels en Chuck in het eerste deel van de film onafscheidelijk lijken. De twee zijn bijvoorbeeld met grote regelmaat samen in hetzelfde shot te zien (afbeelding 1.a, 2), veelal naast elkaar staand om te benadrukken dat ze een duo zijn. Meerdere aanwijzingen bevestigen echter het tegendeel. Tijdens het verhoren van de gevangenen, vraagt de laatste gevangene of ze een glaasje water mag. Wanneer Chuck dit gaat halen, krabbelt ze snel wat in het notitieboekje van Daniels terwijl hij voor haar zit. Chuck is wel in de scène aanwezig – zelfs in de achtergrond van het shot – maar het moment is geen onderdeel van zijn perspectief, omdat het buiten zijn weten om gebeurt. Wanneer de film verder vordert is Chuck met grotere regelmaat afwezig. Hij is niet aanwezig bij de woordenwisseling tussen Daniels en gevangene George Noyce in *Ward C*, de verboden afdeling van de gevangenis, en verdwijnt kort daarna op mysterieuze wijze helemaal van het toneel. Chucks perspectief is geen onderdeel van de vertelling. Chuck is

slechts onderdeel van het verhaal wanneer hij bij Daniels is of door hem wordt genoemd. Dit geldt buiten Daniels om voor elk personage in de film.



Afbeelding 2.a (0:22:54)



Afbeelding 2.b (0:32:44)



Afbeelding 2.c (00:32:02)



Afbeelding 2.d (0049:12)

Ten slotte heeft het feit dat de kijker informatie ontvangt via Daniels ook invloed op wanneer we welke informatie ontvangen. De details over het verdwijnen van Rachel Solando, de verdwenen patiënt, komen we te weten in het gesprek tussen Dr. Cawely en Daniels aan het begin van de film. In de daarop volgende stappen van Daniels' onderzoek wordt de kijker geconfronteerd met beelden van ongemotiveerd en onbehelpzaam personeel (afbeelding 3). Daniels laat een tijdje daarna aan Chuck weten dat hij niet gekomen is om de patiënt te zoeken, maar om de moordenaar van zijn vrouw te vinden, Andrew Laeddis, en dat hij vermoedt dat de gevangenis experimenten op patiënten uitvoert. De onwelkome indruk die de gevangenis heeft gemaakt biedt ruimte aan de kijker om waarheid te zien in Daniels' verdenkingen. De plotselinge verschijning van Rachel Solando diezelfde dag, komt daardoor op de kijker over als verdacht. Door de extreme storm die er woedt valt de beveiliging op het eiland de daaropvolgende dag uit. Chuck en Daniels besluiten daarop *Ward C* te bezoeken. Daniels spreekt de gevangene George Noyce. Noyce bevestigt dat de experimenten op patiënten inderdaad worden uitgevoerd. Noyce vertelt hem daarnaast dat de verdwijning van Rachel een val is (waarmee de achterdocht van de kijker wordt bevestigd als terecht) en niemand, ook Chuck niet, te vertrouwen is. "You never worked with him before have you?" met die woorden vertrouwt Daniels Chuck niet langer, waarop Chuck spontaan verdwijnt. Vervolgens ontmoet Daniels de echte Rachel Solando, een voormalig dokter van de gevangenis, in een grot aan zee. Zij bevestigt eveneens dat de experimenten plaatsvinden en bevestigt ook dat niemand te vertrouwen is, dat Daniels in de val wordt gelokt. Zo noemt ze de pillen die Daniels toegediend heeft gekregen gedurende zijn verblijf op het eiland en vraagt ze bezorgd of hij wel zijn eigen sigaretten heeft gerookt. Doordat de kijker de pillen en het krijgen van sigaretten van anderen herkent als

terugkerende motieven eerder in de film, beschouwt deze Rachels opmerking als legitiem bewijs voor haar gelijk.

Alles wat daarna volgt wordt verdacht. De kijker vindt in alles bevestiging van de informatie die al is verkregen. Zo wordt Daniels opgepikt aan de rand van de kliffen door de opzichter van de gevangenis. "Cawely thinks you can be controlled" vermeldt hij aan Daniels, in hun gesprek over *men of violence*, zoals de opzichter over zichzelf en Daniels spreekt. De kijker ziet in de opmerking bewijs voor het vermoeden dat Daniels in de val is gelokt. Omdat alle informatie die wordt gegeven nadat Daniels zijn verdenkingen uitspreekt lijkt aan te sluiten op die verdenkingen, zoekt de kijker niet langer naar een andere uitleg voor de gebeurtenissen. Het eenzijdige perspectief heeft daarmee de verwerking van informatie stap voor stap bepaald.

### *Subjectiviteit in de film*

Naast inzicht in het perspectief van Daniels, geeft *Shutter Island* ook inzicht in zijn subjectiviteit. Dit wordt gedaan op verschillende manieren. Zo zijn cinematografische middelen in hoge mate ingezet om een focus te leggen op de emoties die Daniels uit. We zien gedurende de hele film aanzienlijk veel *close-up* en *medium close-up* shots van Daniels (afbeelding 4). Dit, terwijl de camera bij de



Afbeelding 4.a (0:01:15)



Afbeelding 4.b (0:16:55)



Afbeelding 4.c (00:55:47)



Afbeelding 4.d (1:00:09)



Afbeelding 4.e (2:02:12)



Afbeelding 4.f (2:04:49)

andere personages vrijwel nooit dichterbij een personage komt dan een *medium shot*. Niet alleen geven de intiemere shots van Daniels de kijker het gevoel dichterbij Daniels te staan – ten opzichte

van afstandelijkheid naar de andere personages – de shots zorgen ervoor dat de kijker niet ontkomt aan het zien van Daniels' emoties.

Dit maakt bovendien door de hele film heen een ontwikkeling zichtbaar. Zo komt Daniels in het begin van de film, wanneer ze net zijn begonnen aan de zoektocht naar Rachel, zeer zelfverzekerd over. Dit is niet alleen te zien aan zijn houding, het wordt versterkt door middel van filmische middelen zoals de hoek van de camera. Daniels wordt in eerste instantie namelijk veelal gefilmd vanuit een *low angle*, wat hem – zoals eerder al vermeld – in een dominante positie brengt (afbeelding 5). Dit verandert echter wanneer het verhaal vordert. Vanaf het moment dat Daniels zijn



Afbeelding 5.a (0:13:28)



Afbeelding 5.b (0:16:16)

verdenkingen met Chuck deelt, is er meer angst en verwarring in Daniels' gezichtsuitdrukking te ontdekken. De camera kiest daarbij niet meer voor een *low angle*, maar meer voor een *straight-on angle*: de kijker realiseert zich – meer onbewust dan bewust – dat zijn zelfverzekerde houding plaats heeft gemaakt voor angst, waardoor ook bij de kijker de spanning opbouwt (afbeelding 6).



Afbeelding 6.a (1:15:50)



Afbeelding 6.b (1:40:45)

Een andere deur die de kijker toegang biedt tot Daniels' subjectiviteit, komt in de vorm van scènes die het midden houden van hallucinaties, herinneringen en dromen. Met enige regelmaat zorgt een opmerking of het bespreken van een specifiek onderwerp voor het opkomen van herinneringen bij Daniels. Ik haal opnieuw de dialoog tussen Daniels en Dr. Naehring aan. De klassieke muziek van Mahler die gedraaid wordt brengt Daniels al terug naar dienst in het leger tijdens de Tweede Wereldoorlog: de camera beweegt naar de draaiende platenspeler toe, een *close-up* van Daniels volgt en dan zien we het beeld van een concentratiekamp. Door de volgorde van beelden, gecombineerd met Daniels die Chuck corrigeert, "No, it's Mahler", weten we dat de muziek Daniels herinnert aan de oorlog. Vervolgens noemt Dr. Naehring Daniels een "man of violence" (een opmerking waar de opzichter later naar verwijst) daarmee ook refererend naar zijn dienstitijd, waarvan we vervolgens opnieuw beelden zien. Deze beelden geven inzicht in Daniels' verleden, leren



ons iets over wat het met hem deed. Zo vertelt Daniels ons later dat hij genoeg heeft van moorden, dankzij wat hij heeft meegemaakt tijdens de oorlog.

Ook de dromen van Daniels geven de kijker inzicht. De dromen gaan over zijn vrouw. De kijker ziet hoe zeer Daniels haar lief had en hoe zij hem toespreekt, hem aansporend zijn zoektocht naar haar moordenaar voort te zetten. De beelden geven idee van Daniels' motieven: de liefde voor zijn overleden vrouw die hem voortdrijft om haar moordenaar te vinden. Aan de andere kant geven de dromen ook inzicht in Daniels' angsten. Zo zien we Daniels in één van de dromen praten met zijn vrouw terwijl zij tot as vergaat. De kijker ziet de wanhoop op het gezicht van Daniels en hoe hij haar smeekt bij hem te blijven. Net als bij de herinneringen aan het concentratiekamp, laten ook de dromen zien dat Daniels kampt met een aantal zeer traumatische ervaringen (in dit geval zijn vrouw die omkwam in een brand). In plaats van dat dit de kijker aanspoort te twijfelen aan de Daniels' geestelijke gezondheid, roept het eerder gevoelens van medelijden op en schept het begrip voor hem. Het is dit begrip dat bijdraagt aan het vertrouwen in Daniels en is daarmee een weerlegging van het idee dat Daniels gestoord zou zijn; we verwachten geen begrip te kunnen voelen voor een geesteszieke crimineel.

Net als met betrekking tot perspectief, heeft de kijker ook de indruk inzicht in de subjectiviteit van Chuck te hebben; het idee dat hij/zij inzicht heeft in wat Chuck denkt. Dit is echter niet het geval. Omdat Chuck in tegenstelling tot de andere personages (los van George Noyce en de echte Rachel) Daniels' kant kiest, zijn mening verkondigt en door Daniels in vertrouwen wordt genomen, heeft de kijker het idee Chuck te kennen. De kijker krijgt echter op geen enkele manier inzicht in zijn emoties, motieven en achtergrond; niet door middel van camerawerk, noch via gevisualiseerde dromen of herinneringen. Subjectiviteit in andere personages buiten Daniels om, wordt vrijwel niet gegeven. Enige inzicht in de emoties van de personages komt van de gezichtsuitdrukkingen. De interpretatie hiervan wordt echter opnieuw bepaald door het eenzijdige perspectief van Teddy Daniels. Zo zien we tijdens de verhooring van het personeel geïrriteerde, verveelde gezichten. Door de informatie die de kijker krijgt (met name niet krijgt), interpreteert deze de houding als ongemotiveerd, tegenwerkend. Als de kijker echter van te voren had geweten dat de gehele verdwijning van Rachel nep was, had deze eerder gedacht dat het personeel niet meewerkte omdat ze niets over de verdwijning kunnen zeggen, aangezien het niet plaats heeft gevonden.

### *Morele evaluatie van de personages*

Door de zelfverzekerde, dominante en gemotiveerde houding die Daniels in het begin laat zien, is de kijker meteen geneigd om veel aan te nemen van wat hij zegt. De eerste indruk die hij maakt (*primacy effect*), in combinatie met het vertrouwde imago van Leonardo Dicaprio als acteur, zorgt ervoor dat de kijker in eerste instantie al een positieve evaluatie van het personage maakt. Dit, in

tegenstelling tot de evaluatie die op basis van de eerste indrukken van de andere personages wordt gemaakt. Chuck wordt niet meteen gezien als een slecht personage binnen de film, maar wekt de indruk enigszins onnozel te zijn door zijn onervarenheid, ook omdat hij zich uit zichzelf meteen als ondergeschikt aan Daniels neerzet. Dr. Cawely wordt duidelijk meteen negatief ingeschat door de kijker: de kijker heeft al geen goed beeld van de gevangenis, maar Cawely – als vertegenwoordiger van de gevangenis – komt daar bovenop nog eens zeer gereserveerd (hij laat geen hartelijke emoties richting Chuck en Daniels zien) en onbehulpzaam over.

Daniels wordt door de kijker bovendien ervaren als een persoon die de kijker denkt te kennen. De kijker krijgt veel toegang tot de subjectiviteit van Daniels (*subjective access*). Dit geeft de kijker het gevoel een begrip te hebben van zijn motieven en geschiedenis, wat de kijker in staat stelt om beter te begrijpen waarom hij bepaalde handelingen uitvoert. Van zowel Chuck, Dr. Cawely als de andere personages, krijgt de kijker deze inzichten niet. Een uitleg vinden voor hun handelingen is daardoor veel meer problematisch. Waarom doet Dr. Cawely bijvoorbeeld moeilijk over het prijsgeven van de persoonlijke documenten in belang van het onderzoek? Omdat we niets weten van Dr. Cawely, is het moeilijk in te schatten wat zijn beweegredenen zouden kunnen zijn.

Ook de beperking van de film tot Teddy Daniels' perspectief heeft invloed op onze morele evaluatie (*spatial attachment*). Omdat de kijker informatie slechts via hem ontvangt, kan deze niet anders dan meedenken met Daniels. Dit heeft ook invloed op ons beeld van de andere personages. Daniels heeft vertrouwen in Chuck en laat dit zien doordat hij bepaalde persoonlijke informatie met hem deelt: hij vertelt hem over zijn ervaringen in de oorlog en spreekt ook zijn vermoedens naar hem uit. Door de *subjective access* en de positieve evaluatie van zijn eerste indruk, vertrouwt de kijker op Daniels' mening. Als het eenzijdige perspectief daarbij geen reden geeft om te twijfelen aan deze mening, is het voor de kijker een kleine stap om deze over te nemen; oftewel, de kijker vertrouwt Chuck – tot het moment dat deze mening verandert en het perspectief de kijker nieuwe informatie heeft gegeven. Met betrekking tot Dr. Cawely gebeurt hetzelfde: Daniels laat weten geen vertrouwen te hebben in de praktijken van de gevangenis, dus ook niet in Dr. Cawely. Daniels' mening, in combinatie met de negatieve indruk die de kijker al van Dr. Cawely had, zorgt voor een negatieve evaluatie van het personage. Dr. Cawely, als één van de hoofdpersonages, zou mogelijk gezien kunnen worden als antagonist, tegenover protagonist Teddy Daniels: de man staat praktisch symbool voor de gevangenis en daarmee alle aspecten die de kijker als negatieve ervaart.

Dat er sprake is van *allegiance* heb ik zo hopelijk, met het bespreken van zowel *recognition* als *alighting*, hierboven duidelijk kunnen maken: de kijker voelt zich betrokken bij Teddy Daniels – van alle personages ook alleen bij hem. De kijker kan, vanuit de gegeven context, begrip vinden door de handelingen van het personage en voelt dus sympathie voor het personage. Rest mij nu alleen nog te vragen op wat voor manier er dan *allegiance* plaats vindt. Op welke manier voelt de kijker zich

betrokken? Berys Gauts onderscheid tussen verschillende soorten van identificatie meenemend: herkent de kijker het gevoel van het personage (*affective identification*), of zou de kijker juist in de schoenen van het personage willen staan (*motivational identification*)? Beide lijken niet het geval te zijn: een herkenning van het gevoel zou betekenen dat de kijker zich net als Daniels tegen het einde van de film paranoïde zou moeten voelen. Een onwaarschijnlijke reactie op het kijken van de film: het is moeilijk voor te stellen dat de valstrik, opgezet voor Daniels, fysieke gevolgen heeft voor de kijker. Ook is het onwaarschijnlijk dat de kijker zich in de benarde situatie van Daniels zou willen bevinden.

Een vorm van identificatie (volgens Gaut) die veel beter aansluit in dit geval, is *epistemic identification*. Dit houdt in dat de kijker gelooft wat het personage gelooft. Zoals ik hierboven heb laten zien heeft de kijker erg de neiging om aan te nemen wat Daniels zegt. Daarnaast liet ik ook al weten dat de kijker door het beperkte perspectief gedwongen wordt om met Daniels mee te denken. Met dit in het achterhoofd is het niet moeilijk om tot het inzicht te komen dat de kijker hier gelooft wat het personage gelooft. Deze *epistemic identification* komt met name naar voren in de scène waarin de plottwist plaatsvindt. Daniels wordt in deze scène geconfronteerd met de zogenaamde waarheid dat hij een moordenaar zou zijn. De kijker, het vertrouwen in Daniels nog niet verloren hebbend, voelt juist hier de neiging Dr. Cawely en Chuck – die Dr. Lester Sheehan (Daniels' dokter) blijkt te zijn – te geloven. De plotselinge transformatie van Chuck naar Sheehan komt over op de kijker als een vorm van verraad en neemt dus alleen maar meer het vertrouwen weg. Daarnaast stemt de ontzetting op Daniels' gezicht geheel overeen met de verwarring die ook de kijker voelt, waardoor deze een sympathieke voorkeur voor juist Daniels blijft voelen.

## **Conclusie**

Dan is nu het moment om terug te komen op de onderzoeksvraag die in het in begin van deze tekst is geformuleerd: "Hoe zijn narratieve en esthetische elementen ingezet om sympathie op te roepen voor Teddy Daniels in *Shutter Island*, en welke rol speelt deze sympathie bij het misleiden van de kijker?" Zoals blijkt uit mijn analyse, heeft de film *Shutter Island* een narratieve focus gelegd op het personage Teddy Daniels. Er is sprake van een narratieve focus omdat de film zich beperkt tot het laten zien van één verhaallijn, vanuit het perspectief van hoofdpersoon Teddy Daniels. Ook de toegang die de kijker krijgt tot de subjectiviteit van alleen Daniels, door middel van gevisualiseerde herinneringen en dromen, bevestigt de beperking tot slechts deze ene verhaallijn. Deze narratieve focus wordt tevens ondersteund door middel van het gebruik van audiovisuele middelen zoals cinematografie (gebruik van *close-up* shots en *low angle* om dominante focus op Daniels te leggen) en ook de mise-en-scène (Daniels die er uitziet als een normale U.S. Marshall tegenover de sinistere – onbetrouwbaar – uitzijnde gevangenis).

De focus op Daniels, en het gebrek daarvan op de tegenspelers, heeft tot gevolg dat de kijker overwegend sympathieke gevoelens ervaart voor Daniels. Dit resulteert erin dat de kijker weinig vertrouwen heeft in tegenspelers als Chuck en Dr. Cawely; deze personages worden door zowel Daniels als de kijker gewantrouwd. Doordat de kijker volledig vertrouwt op Teddy Daniels, worden de aanwijzingen in de film die wijzen op zijn ongelijk genegeerd of weerlegd: de kijker vindt in alles bevestiging van de informatie die al is verkregen. De aanwijzingen dienen daardoor als bewijs voor Daniels' overtuigingen in plaats van voor het tegendeel. Op deze manier wordt de kijker dus misleid, waardoor deze de plottwist aan het einde van de film volledig niet ziet aankomen.

Wat ik met de uitvoering van deze analyse heb proberen te doen, naast een antwoord formuleren op de gestelde onderzoeksvraag, is *Shutter Island* naar voren schuiven als relevant voor meer gebieden van wetenschappelijk onderzoek dan slechts een focus op het psychologische aspect. Zoals ik in mijn inleiding heb laten zien, is *Shutter Island* als casus binnen de wetenschap vrijwel alleen ingezet in de laatst genoemde discipline. Ik heb getracht een stap verder te gaan door te kiezen voor een filmwetenschappelijk perspectief waarbij cognitie een prominente rol speelt. Ik heb proberen te laten zien, en ben daar zo hopelijk ook in geslaagd, hoe een *mind-game film* in staat is een spel te spelen met de kijker door in te werken op de waarnemende en betekenis gevende capaciteiten van de kijker (cognitie). Daarmee niet zozeer voortbordurend op eerder gedaan onderzoek op gebied van *mind-game film* en cognitieve filmtheorieën, maar eerder bevestigend wat reeds beschreven is door bijvoorbeeld Warren Buckland in zijn boeken over *puzzle films*.

Ik ben in mijn analyse, door gebrek aan tijd en ruimte, echter redelijk aan de oppervlakte gebleven. Graag had ik de uitkomsten van mijn analyse willen ondersteunen met statistisch onderzoek naar de cinematografie: de manieren waarop de verschillende personages in beeld zijn gebracht. Is Daniels statistisch gezien daadwerkelijk aanzienlijk meer in beeld dan de andere personages? Wat voor soort shots worden bij welke personages gebruikt? Ik ben nieuwsgierig naar de mate waarin deze aspecten nog extra invloed zouden kunnen hebben op de manier waarop er sympathie wordt opgeroepen voor Teddy Daniels. Omdat dit helaas geen onderdeel meer heeft kunnen zijn van dit werkstuk, wil ik graag aansporen voor aanvullend onderzoek op dit gebied. Dergelijk onderzoek zal naar mijn verwachting meer solide argumenten kunnen geven voor het bestaan van een eenzijdige verhaallijn en kan bovendien meer inzichten bieden in de manier waarop cinematografie hiervoor is ingezet. Met mijn analyse van *Shutter Island* is op gebied van cognitie en film de eerste stap gezet, maar de film biedt nog veel meer mogelijkheden om aan onderzoek onderworpen te worden. Al met al heb ik genoten van de uitvoering van dit onderzoek, wellicht dat ik in de toekomst de mogelijke verdere stappen zelf op mij zal nemen .

## Literatuurlijst

Bordwell, David, en Kristen Thompson. "Narrative Form." *Film Art: An Introduction*. California: McGraw-Hill, 2004: 72-110.

Buckland, Warren. "Introduction: Puzzle Plots" en "The Mind-Game Film." *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009: 1-41.

Buckland, Warren, red. "'Pain is in the Mind': dream narrative in *Inception* and *Shutter Island*." *Hollywood Puzzle Films*. New York: Routledge, 2014: 89-108.

Clarke, Graham. "Failures of the 'Moral Defence' in the films *Shutter Island*, *Inception* and *Memento*: Narcissism or Schizoid Personality Disorder." *The International Journal of Psychoanalysis* (93, 2010): 213-218.

Clover, Joshua. "The Looking Glass." *Film Quarterly* (64 (3), 2011): 7-9.

Clyman, Jeremy. "Shutter Island: Separating fact from Fiction." *Psychology Today*.

<https://www.psychologytoday.com/blog/reel-therapy/201002/shutter-island-separating-fact-fiction>

Cox, David. "Hollywood's Mental Block." *The Guardian* (July 22, 2010),

<http://www.theguardian.com/film/2010/jul/22/hollywood-mental-block>

Cox, David. "Hollywood's Mental Block." *The Guardian* (July 29, 2010),

<http://www.theguardian.com/film/filmblog/2010/jul/29/shutter-island-ending>

Pheasant-Kelly, Frances. "Institutions, Identity and Insanity: Abject Spaces in *Shutter Island*." *New Review of Film and Television Studies* (10(2), 2012): 212-229.

Plantinga, Carl, en Greg M. Smith. "Local Emotions, Global Moods, and Film Structure", "Emotions, Cognitions and Narrative Patterns in Film" en "Identification and Emotion in Narrative Film."

*Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999: 103-145, 200-216.

eindwerkstuk, BA-eindwerkstuk, Marije Konijnenberg, groep 9, Daisy van de Zande, 9 april '15

Rushton, Richard, en Gary Bettinson. "The Cognitive Turn: Narrative Comprehension and Character Identification." *What is Film Theory?* Maidenhead, etc: Open Univeristy Press, 2010: 156-176.

Smith, Murray. "Altered States: Character and Emotional Response in Cinema." *Cinema Journal* 33.4 (Summer, 1994): 34-56.

### **Filmografie**

*Shutter Island*. DVD. Geregisseerd door Martin Scorsese. USA: Paramount Pictures: 2010.