

Een verborgen puzzel(film)

Een onderzoek naar hoe de film ATONEMENT zich verhoudt tot de hedendaagse puzzelfilms



De officiële filmposters van ATONEMENT (2007)

20 mei 2018

BA-eindwerkstuk

Jolien van Spijk - 3511081

Docent: Dr. Clara Pafort-Overduin

Woorden: 8425

Annotatiestijl: Chicago style

Samenvatting

In dit onderzoek wordt een gecombineerde narratieve en cinematografische analyse uitgevoerd op de film *ATONEMENT* (Joe Wright, 2007), om de volgende vraag te kunnen beantwoorden: “hoe verhoudt de narratieve- en cinematografische vorm van de film *ATONEMENT* zich tot de narratieve- en cinematografische vorm van de hedendaagse puzzelfilms?”. De film wordt geplaatst in het debat rondom puzzelfilms, waar argumenten worden aangedragen dat deze films breken met de traditionele regels van de film. Door de hoofdvraag in te perken richt de analyse zich op welke vragen het plot oproept en hoe een dubbele *hermeneutic line* wordt gevormd die de kijker misleidt. Een film met een dubbele *hermeneutic line* zorgt ervoor dat de kijker tijdens de eerste vertoning niet de juiste vragen stelt. Welke vragen wel gesteld hadden moeten worden, wordt vaak pas duidelijk na een onthulling aan het einde. Aan het einde van de *ATONEMENT* komt de kijker er achter dat de gehele film eigenlijk een verzonnen roman is van Briony, een van de hoofdpersonages, waarin ze niet altijd de waarheid heeft verteld over bepaalde gebeurtenissen.

Eerst wordt de literatuur over puzzelfilms besproken en worden de belangrijkste argumenten in het debat aangehaald. Zo zouden de puzzelfilms, volgens onderzoekers die puzzelfilms zien als een nieuw fenomeen binnen de film, voor een spanning zorgen in de relatie tussen het publiek en film, omdat de kijker zodanig wordt misleid dat dit ingaat tegen de traditionele regel dat een film niet liegt. Ook wordt er in de films gebruik gemaakt van een onbetrouwbare verteller zonder dat de kijker een objectief referentiepunt krijgt. Tot slot worden de grenzen tussen realiteit en fantasie vervaagd doormiddel van ongebruikelijke technieken in de audiovisuele middelen. In de analyse wordt in kaart gebracht hoe met behulp van *range*, *depth*, *motifs* en de formele kenmerken de *hermeneutic code* gevormd wordt, en hoe Briony als onbetrouwbare verteller wordt vormgegeven.

Uit de analyse zal blijken dat in *ATONEMENT* ongebruikelijke technieken in de montage, cinematografie en het geluid gebruikt worden wat vragen oproept bij de kijker, die in de eerste laag van de *hermeneutic line* beantwoord lijken te worden. Pas na de onthulling wordt duidelijk dat deze technieken eigenlijk *bound motifs* zijn die de fantasiewereld van Briony vormgeven, maar de kijker dit eerder niet had kunnen weten. De film presenteert zich als een ondubbelzinnige drama film, waarin het niet lijkt alsof er een puzzel opgelost moet worden. De film maakt gebruik van een geïmpliceerde *range* en *depth* om een gefabriceerde objectief referentiepunt te creëren. Wat ervoor zorgt dat de kijkers de onthulling van Briony als onbetrouwbare verteller waarschijnlijk niet zien aankomen, en de film een complex plot geeft.

Inhoudsopgave

• Inleiding	4 - 6
• Theoretisch kader	6 - 11
<i>Puzzelfilms als nieuw fenomeen binnen de film?</i>	6, 7
<i>Spanning in de relatie tussen film en publiek</i>	7, 8
<i>De onbetrouwbare verteller in puzzelfilms</i>	9, 10
<i>Vervaging van de grenzen tussen fantasie en realiteit</i>	10, 11
• Methode	11, 12
• Analyse	13 - 23
1. Het plot	13 - 17
2. De introductie en vormgeving van de wereld van Briony	17 - 20
3. De onbetrouwbare verteller en haar personages	20 - 23
• Conclusie	24, 25
• Literatuurlijst	26, 27
• Bijlagen	28 - 45
Schema 1: segmentatie film met kenmerken	28 - 42
Schema 2: <i>Motifs</i> in de film	42 – 43
De dubbele <i>hermeneutic code</i> van ATONEMENT	44, 45

Inleiding

De casus van dit onderzoek is de film *ATONEMENT*, geregisseerd door Joe Wright in 2007. Het is een verfilming van de gelijknamige roman van schrijver Ian McEwan. De film vertelt het verhaal van de twee geliefden Robbie en Cecilia, die niet bij elkaar kunnen zijn, omdat Robbie onterecht veroordeeld wordt voor verkrachting. Aan het einde bevat de film een grote plot twist, waaruit blijkt dat het hele plot eigenlijk een geschreven roman is van Briony, het kleine zusje van Cecilia. Briony beschuldigde Robbie valselijk van verkrachting. Bepaalde scènes van haar roman tonen niet de waarheid, maar fantasieën van Briony.¹

De complexiteit van de narratieve structuur en de opvallende keuzes in beeld en geluid hebben de interesse van film- en literatuurwetenschappers gewekt. De focus ligt echter steeds op de relatie tussen het boek en de film, en de wijze waarop de audiovisuele middelen zijn gebruikt om de adaptatie van een postmoderne 'roman in een roman' met een metanarratief mogelijk te maken.² Waar nog geen aandacht naar uit is gegaan, is het opvallende gegeven dat de narratieve structuur van de film erg vergelijkbaar is met die van de hedendaagse puzzelfilms vanwege de misleiding van de kijker, die pas onthuld wordt bij de onverwachte plot twist aan het eind.

De puzzelfilm wordt door filmtheoretici benoemd als een nieuw genre dat rond 1990 opkwam. Volgens filmwetenschapper Warren Buckland worden puzzelfilms gekenmerkt door complexe, gelaagde narratieve structuren die op een vernieuwende wijze het publiek kunnen misleiden en afwijken van de traditionele narratieve structuur van de Hollywood film.³ Meerdere wetenschappers sluiten zich aan bij dit argument en geven de films eigen benamingen. Zo noemt Elliot Panek ze 'psychological puzzle films,'⁴ Eleftheria Thanouli spreekt van 'complex narrative films,'⁵ en Thomas Elsaesser gebruikt de term 'mind game films.'⁶ Niet alle filmwetenschappers zijn het hier echter mee eens. David Bordwell stelt dat de regisseurs van deze puzzelfilms graag vernieuwend willen zijn, maar dat de narratieve structuren van de films terug te brengen zijn naar het klassieke

¹ *Atonement*, Geregisseerd door Joe Wright, (2007, Verenigde Staten, Universal Pictures).

² Matthew Bolton "The Rhetoric of Intermediality Adapting Means, Ends, and Ethics in *Atonement*." In *Diegesis* 2, (2013 ; Brian McFarlane, "Watching, Writing and Control: *Atonement*," in *Screen Education*, issue 49 (2008): 8-16. ; Laura Marcus, "The writer in film: authorship and imagination," in Judith Buchanan (ed.), *The Writer in Film* (Hampshire: Palgrave Macmillan, 2013), 35-49 ; Yvonne Griggs, "Writing for the movies: Writing and screening *Atonement*", in Cartmell, Deborah (ed.). *A Companion to Literature, Film and Adaptation*. (Chichester: John Wiley & Sons, Incorporated, 2012.), 345 – 358.

³ Warren Buckland (ed). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009, blz. 1, 3.

⁴ Elliot Panek, "The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film." in *Film Criticism*, no ½, vol. 31 (2006). P. 62-88.

⁵ Eleftheria Thanouli. "Post-classical Narration," in *New Review of Film and Television Studies*, 4:3 (2006) 183-196.

⁶ Thomas Elsaesser. "The Mind-game Film". in Buckland, Warren (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009, blz. 19.

Hollywood model.⁷ In geen van de onderzoeken of discussies over puzzelfilms wordt ATONEMENT aangehaald als voorbeeld of onderzoeksobject. Een mogelijke reden hiervoor zou kunnen zijn dat ATONEMENT niet behoort tot de gebruikelijke genres waar puzzelfilms meestal in voorkomen, zoals mysterie, thriller, horror of *neo-noir*.⁸ Maar dit is eigenlijk onterecht omdat ATONEMENT een zeer interessante casus is voor het onderzoek naar puzzelfilms. In dit onderzoek wordt ATONEMENT daarom niet als een adaptatie van het boek geanalyseerd, maar juist geplaatst in het debat over de puzzelfilm. Door de film vanuit dit perspectief te bekijken, kan dit nieuwe inzichten geven voor zowel de narratieve vorm van de film zelf, als voor de narratieve vormen waarin puzzelfilms voorkomen. Daarnaast kan dit onderzoek de vernieuwende cinematografische methodes die in ATONEMENT worden gebruikt een aanvulling zijn op de al onderzochte technieken in puzzelfilms.

Om ATONEMENT als puzzelfilm te kunnen benaderen heb ik allereerst het debat rondom de kenmerken van puzzelfilms in kaart gebracht. Uit de onderzoeken van de bovengenoemde wetenschappers heb ik drie hoofdelementen kunnen onderscheiden die als argument aangedragen worden waarom puzzelfilms niet in het traditionele narratieve model zouden passen: ten eerste zorgen de films voor een spanning in de relatie tussen het publiek en film, omdat de kijker zodanig wordt misleid, dat dit ingaat tegen de traditionele regel dat een film niet liegt;⁹ ten tweede zou die misleiding worden gecreëerd doordat het verhaal verteld wordt door een onbetrouwbare verteller, zonder dat de kijker een objectief referentiepunt krijgt om te kunnen weten dat de informatie onbetrouwbaar is;¹⁰ ten derde worden in de films hierdoor de traditionele grenzen tussen fantasie en realiteit vervaagd met behulp van nieuwe technieken in de verhaalvertelling en de cinematografie.¹¹

De hoofdvraag die centraal staat in dit onderzoek luidt: “hoe verhoudt de narratieve- en cinematografische vorm van de film ATONEMENT zich tot de narratieve- en cinematografische vorm van de hedendaagse puzzelfilms?” Door de beperkte grootte van dit onderzoek is het niet mogelijk alle andere puzzelfilms, en alle elementen in die films, te onderzoeken. Om de hoofdvraag wat in te perken zal ik me daardoor richten op de vragen die het plot oproept bij de kijker, en hoe de dubbele *hermeneutic line* is vorm gegeven in ATONEMENT. In het theoretisch kader zal ik de literatuur over puzzelfilms bespreken waarin het begrip *hermeneutic line* ook verder wordt toegelicht, aangezien het een belangrijke rol speelt in de analyse. Ook de andere belangrijke elementen van puzzelfilms die uit eerdere onderzoeken zijn gekomen komen hierin aan bod. Daarnaast zullen de volgende deelvragen

⁷ David Bordwell, *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley: University of California Press, 2006.

⁸ Idem, blz 82.

⁹ Elsaesser, “The Mind-game Film”, blz. 19.

¹⁰ Jonathan Eig, “A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity.” in *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* No. 46 (2013).

¹¹ Buckland (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, blz 6.

aan bod komen: “Hoe worden de belangrijke narratieve elementen van puzzelfilms vormgegeven?”; “hoe worden cinematografische middelen ingezet om de nieuwe vorm van misleiding van de kijker bij puzzelfilms tot stand te brengen?”; “hoe wordt de plot twist gecreëerd in de narratieve structuur van ATONEMENT?”; en tot slot “hoe worden cinematografische middelen gebruikt voor het creëren van de plot twist in ATONEMENT?”. In de methode wordt besproken welke theorieën worden ingezet om een narratieve en cinematografische analyse uit te voeren op ATONEMENT. In de analyse worden de narratieve en cinematografische elementen van ATONEMENT onderzocht, waarna kan worden geconcludeerd hoe deze in verhouding staan tot die van de hedendaagse puzzelfilms.

Het theoretisch kader

Puzzelfilms als nieuw fenomeen binnen de film?

Buckland heeft in zijn boeken *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* en *Hollywood Puzzle Films* onderzoeken van meerdere auteurs van puzzelfilms ondergebracht, om aan te tonen dat de films de traditionele verhaaltechnieken van Hollywood verwerpen.¹² De films bevatten volgens Buckland een misleidend plot dat niet-klassieke personages bevat die niet-klassieke handelingen uitvoeren. De complexiteit van puzzelfilms ligt volgens Buckland niet alleen in het plot, maar ook in de manier waarop het plot wordt gecommuniceerd naar de kijker. Zo hebben cameravoering en montage vaak een belangrijke rol in de misleiding, de voortgang en het kunnen begrijpen van het complexe plot.¹³

Bordwell stelt dat de vernieuwing zoals Buckland die ziet niet echt nieuw is. Hollywood heeft om artistieke en economische redenen meerdere periodes gekend waarin regisseurs met vernieuwende verhaalverteltechnieken kwamen. Experimenten met onbetrouwbare flashbacks, flashbacks in flashbacks, en vertellingen door de ogen van de hoofdpersoon begonnen volgens David Bordwell al in 1940. Vanaf 1960 werden kijkers steeds meer uitgedaagd om mee te denken, of ze kregen schokkende eindjes voorgeschoteld. De opkomst van de puzzelfilms ligt volgens Bordwell in deze lijn van innovatie. Hij stelt dat ondanks deze experimenten de regisseurs wel steeds de klassieke methode van verhaalvertelling gebruikten, waarbij de narratieve structuur terug te brengen is naar de vier akten structuur: de *Setup*, *Complicating Action*, *Development*, *Climax*, en eindigt met een *epilogue* om de film af te sluiten.¹⁴ De komst van videocassettes en dvd's maakt het mogelijk voor de kijker om de complexe films met misleidende trucjes terug te kijken, waardoor het volgens

¹² Buckland (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, blz 1.

¹³ Idem, blz 6.

¹⁴ Bordwell, *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, blz. 72.

Bordwell nu geaccepteerd wordt dat de kijker het plot tijdens de eerste vertoning niet helemaal kon begrijpen.¹⁵ Bordwell stelt dat hoewel het lijkt dat deze films de traditionele normen van verhaalvertelling voorbijgaan, het publiek de films uiteindelijk wel kan begrijpen doordat ze terug te brengen zijn naar de klassieke structuur.¹⁶

Buckland brengt hier tegenin dat Bordwell de ervaring van de kijker en de complexiteit van het plot bagatelliseert.¹⁷ In de komende delen van het theoretisch kader zal nader worden ingegaan op de drie eerdergenoemde hoofdelementen van de narratieve structuur, waarin duidelijk wordt hoe de nieuwe manier van misleiden tot stand komt en wordt vormgegeven in puzzelfilms.

Spanning in de relatie tussen film en publiek

Buckland stelt dat de opkomst van puzzelfilms geleid wordt door de hedendaagse cultuur waarin nieuwe media steeds dominanter aanwezig is. De ervaringen die mensen hebben met media worden steeds meer gefragmenteerd en dubbelzinnig, en de verhalen die deze ervaringen representeren worden daarmee ook steeds complexer.¹⁸ Het moderne publiek vindt het volgens Elsaesser niet erg om bedrogen te worden, en wil juist uitgedaagd worden om de puzzel achteraf op te lossen. Elsaesser stelt dat de relatie tussen publiek en film zich daarom in een crisis bevindt: de traditionele vormen van spanning of ongeloof en de oude technieken om een kijker te misleiden zijn niet bevredigend of overtuigend genoeg meer.¹⁹

De misleiding komt volgens Elsaesser tot stand op twee manieren: in sommige films worden de personages bespeeld zonder dat zij weten door wie of op welke manier dit gebeurt; of het publiek wordt bespeeld, omdat cruciale informatie over de waarheid wordt achtergehouden. Vaak wordt dit volgens Elsaesser veroorzaakt door een personage dat leidt aan een pathologische mentale verwarring.²⁰ In de niet-puzzelfilms kon het publiek zich vaak terugtrekken in een 'safe zone' waarin zij het personage kon observeren en kon vaststellen dat de informatie die het personage geeft niet altijd betrouwbaar is. De kijker werd dus geïnformeerd over de mentale staat van het personage. In puzzelfilms zou dit 'frame of normality' afwezig zijn voor de kijkers, en worden de kijkers meegenomen in de subjectieve ervaring van het onstabiele personage, zonder dat dit altijd duidelijk is.²¹

Mediawetenschapper Jenove Chen beargumenteert dat de kijkers dit bedrog accepteren

¹⁵ Bordwell, *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, 74.

¹⁶ Idem, 73

¹⁷ Buckland (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, blz 5.

¹⁸ Idem, blz 1.

¹⁹ Elsaesser, "The Mind-game Film" blz. 14.

²⁰ Ibidem.

²¹ Elsaesser, "The Mind-game Film" blz. 28.

zolang zij achteraf aanwijzingen voor de waarheid kunnen vinden in de film. Door middel van een 're-watch' zal de kijker onderzoeken of de film uiteindelijk wel eerlijk was. Zoals Bordwell ook beschreef bieden dvd's en de komst van *online communities* de kijker de gelegenheid puzzelfilms (samen) te herzien en te bespreken.²² Het grote verschil tussen de eerste vertoning en de *re-watch* zijn de vragen die het publiek stelt bij het plot, en de antwoorden die zij zoekt en krijgt in de film. Door het bedrog van de films is het bijna onmogelijk voor de kijker om meteen de juiste vragen te stellen en de juiste conclusies te trekken tijdens de eerste vertoning, waardoor er volgens filmwetenschapper Kristin Thompson een dubbele *hermeneutic line* ontstaat. De *hermeneutic code* is een term van filmwetenschapper Roland Barthes die de vragen beschrijft die het plot oproept bij de kijker. Bij films die de kijker willen misleiden worden de vragen die het plot oproept niet meteen beantwoord, maar op verschillende manieren vertraagd: zo kan de film maar een gedeeltelijk antwoord geven (*partial answers*); er kan helemaal geen antwoord worden gegeven (*jammed answers*); antwoorden kunnen overstemd worden door andere informatie, zoals emoties (*suspended answers*); en er kan om de waarheid heen gedraaid worden met andere, misleidende informatie (*snares*).²³ Thompson stelt dat films waarin gelogen wordt niet alleen antwoorden vertragen, maar er ook voor zorgen dat de kijker niet de juiste vragen stelt. Pas in de onthulling (*disclosure*) wordt de waarheid van het plot duidelijk, en pas tijdens de *re-watch* zou een kijker wel de juiste vragen kunnen formuleren. Hierdoor is er sprake van twee lagen in de *hermeneutic pattern*: de vragen en antwoorden die de film geeft voor de onthulling, en de vragen en antwoorden na de onthulling.²⁴ Er zal in dit onderzoek geanalyseerd worden welke vragen het plot van ATONEMENT oproept bij de kijker, en hoe de dubbele *hermeneutic line* in de film wordt vormgegeven.

De onbetrouwbare verteller in puzzelfilms

De misleiding in puzzelfilms vindt volgens Elsaesser dus plaats doordat het publiek wordt meegetrokken in de subjectieve beleefwereld van een personage, zonder een *frame of normality* te krijgen. Folkert Ferenz heeft onderzoek gedaan naar vertellers die voorkomen in film en hoe een onbetrouwbare verteller die het publiek op deze manier kan misleiden wordt vormgegeven. Volgens Ferenz gebeurt dit doordat de verteller het verhaal geheel overneemt en zelf delen van het verhaal verzint. Het personage kan dit bewust doen, zoals door het vertellen van leugens, of onbewust,

²² Jenova, Chen "The Flow in games (and everything else)" in *Communications of the ACM*: Volume 50 Issue 4 (April 2007): 31-34.

²³ Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. New Jersey: Princeton University Press, 1988, blz. 136.

²⁴ Idem, blz. 142.

doordat het mentaal verward is.²⁵ Ferenz noemt dit de *'unreliable pseudo-diegetic narrator'*, een term die volgens hem is geïntroduceerd door Gerard Genette. Doordat dit personage geheel de leiding neemt, zonder dat dit duidelijk wordt gemaakt aan de kijker, wordt de subjectieve verhaalvertelling het gehele verhaal. Filmwetenschapper David Allen Black beschrijft het als volgt:

*“The story-within-a-story, in other words, becomes the story. One generation of quotation marks is excised; everything beyond is shifted by one level”*²⁶

De technieken om zo'n soort verteller vorm te geven zijn ook vaak in 'traditionele' films te zien. Zo kan er gebruik worden gemaakt van *voice-overs*, subjectieve perspectieven in de cinematografie of de continue *'on screen'* aanwezigheid van de onbetrouwbare verteller. Het verschil met puzzelfilms is dat de kijker in de subjectieve wereld van het personage wordt getrokken zonder een objectieve referentie te krijgen.²⁷

Jonathan Eig stelt dat het grote verschil tussen traditionele Hollywood films met plot twists en de nieuwe hedendaagse puzzelfilm met name in de identiteit van het hoofdpersonage zit. Of specifieker, de verwarring die het hoofdpersonage met betrekking tot zijn of haar identiteit. Doordat de kijker de neiging heeft zich te identificeren met het hoofdpersonage kan de kijker dezelfde verwarring ervaren wanneer de waarheid onthuld wordt. Er ontstaat volgens Eig een nieuwe ervaring bij het publiek als het er in de plot twists erachter komt dat het personage waarmee hij of zij zich verbonden voelde een onbetrouwbare verteller blijkt te zijn. De onthulling dat dit personage niet is wat het leek, kan verschillende emoties oproepen bij de kijker. De rol van de onbetrouwbare verteller in de hedendaagse puzzelfilm is hiermee niet alleen het overnemen van het plot, maar ook het meenemen van de kijker in de bewuste of onbewuste verwarring die het personage heeft over zijn of haar eigen identiteit.²⁸ In de analyse zal Briony gepresenteerd worden als een onbetrouwbare verteller, en op welke manier de verwarring in haar identiteit wordt vormgegeven.

²⁵ Volker Ferenz. "Fight clubs, American Pshychos and Mementos: The scope of unreliable narration in film." *New Review of Film and Television Studies* 3, no 2. (2006), blz. 151

²⁶ Idem, 149.

²⁷ Ferenz "Fight clubs, American Pshychos and Mementos," blz. 153.

²⁸ Jonathan Eig, "A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity." in *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* No. 46 (2013).

Vervaging van de grenzen tussen fantasie en realiteit

Doordat de kijker niet weet dat hij wordt meegetrokken in de subjectieve leefwereld van de onbetrouwbare verteller, vervagen volgens Elsaesser in puzzelfilms de traditionele grenzen tussen fantasie en realiteit in de narratieve structuur.²⁹ Hij beschrijft hoe in klassiek Hollywood een ongeschreven regel bestaat dat films de waarheid spreken. De virtuele wereld van de film had daarmee een realiteitstatus; wat er getoond werd, zou de (filmische) realiteit zijn. Doordat in puzzelfilms de fantasieën als realiteit gepresenteerd worden, zijn deze grenzen voor de kijker niet meer zichtbaar. De misleiding ligt daarmee niet meer in het afleiden van het publiek zodat zij iets missen, maar zit verweven in de hele perceptie van waarheid en leugen die de kijker van de narratieve structuur heeft.³⁰

Elliot Pallek vult aan dat er in traditionele narratieve structuren een duidelijk verschil bestaat tussen de 'bewuste' en 'onbewuste' lagen in het plot. Wanneer een segment een droom, fantasie of psychotisch waanbeeld laat zien, is dit aangegeven met cinematografische middelen als *soft-focus* of een verandering in kleurgebruik.³¹ Hij stelt dat in de psychologische puzzelfilms de spanningen tussen waarheid en fantasie, of tussen heden en verleden, cinematografisch als bewust realiteit worden gepresenteerd, en pas op een strategisch moment in het plot onthuld worden aan de kijker.³² Pallek stelt dat filmmakers de kijker wel vaak voorbereiden op het beseft dat de beelden niet de realiteit tonen met behulp van cameravoering, montage of *mise-en-scène*. Deze technieken wijken echter af van de eerdergenoemde traditionele filmische middelen, waardoor het bijna onmogelijk is voor de kijker om tijdens de eerste vertoning het verschil tussen realiteit en fantasie te herkennen.³³ Buckland stelt dat daarmee de misleiding van de kijker niet alleen plaatsvindt in de narratieve vorm, maar ook in *hoe* het plot aan de kijker gecommuniceerd wordt met behulp van de audiovisuele middelen. Hierdoor kent de misleiding van puzzelfilms volgens Buckland twee lagen: er komt misleiding voor in het verhaal, en in de verhaalvertelling.³⁴ In de analyse zal onderzocht worden hoe audiovisuele middelen gebruikt worden om de fantasiewereld van Briony in *ATONEMENT* vorm te geven, die niet meteen zichtbaar is tijdens de eerste vertoning.

²⁹ Elsaesser, "The Mind-game Film", blz. 19.

³⁰ Idem, blz. 20.

³¹ Elliot Panek, "The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film." in *Film Criticism*, no ½, vol. 31 (2006), blz. 62-88.

³² Idem, blz. 84.

³³ Idem, blz 81.

³⁴ Buckland (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, blz 6.

Methode

Om de hoofdvraag te kunnen beantwoorden wordt er in dit onderzoek een gecombineerde narratieve en cinematografische analyse uitgevoerd van de film ATONEMENT. Omdat in puzzelfilms de narratieve en audiovisuele kenmerken met elkaar verweven zijn bij de motivatie van het plot, zullen deze in de analyse doorgaans niet na elkaar, maar samen bekeken worden. Dit wordt gedaan aan de hand van de neoformalistische methode, en er zal gebruik worden gemaakt van narratieve en filmische begrippen uit *Film Art: an Introduction* van David Bordwell en Kristin Thompson³⁵ en uit *Breaking the Glass Armor* van Kristin Thompson.³⁶ Daarnaast zullen ook de begrippen uit de eerder besproken theorieën over puzzelfilms gebruikt worden in de analyse.

Belangrijk in de puzzelfilm is de vraag hoe het verhaal aan de kijker gepresenteerd wordt en hoe er misleiding van de kijker plaatsvindt. Om deze vragen te kunnen beantwoorden zullen het vertelperspectief en de informatieverdeling geanalyseerd worden. Hierbij zal gekeken worden naar geïmpliceerde en daadwerkelijke *range* en *depth* van het plot. *Restricted range* betekent dat de kijker het verhaal vanuit één perspectief gepresenteerd krijgt, en *unrestricted range* juist vanuit meerdere perspectieven. *Depth* omschrijft de subjectiviteit of objectiviteit van de informatie die de kijker ontvangt.³⁷ Zoals eerder besproken mist in puzzelfilms de traditionele '*frame of normality*', waarin de kijker ware objectieve informatie ontvangt om de subjectieve informatie te kunnen herkennen. Aan de hand van geselecteerde scènes wordt onderzocht hoe de aard van de informatie van het plot aan de kijker gesuggereerd wordt in ATONEMENT, en hoe dit vorm wordt gegeven door middel van de cinematografie en montage.

Het vertelperspectief en de informatieverdeling hangen samen met de analyse van de *hermeneutic code*: de vragen die het plot oproept bij de kijker en op welke manier de film daar antwoord op geeft. Hierbij wordt onderzocht welke vragen worden opgeroepen en al dan niet beantwoord worden tijdens de eerste vertoning (de eerste *hermeneutic line*) en de vragen die worden opgeroepen, al dan niet beantwoord worden, tijdens de *re-watch*, wanneer de kijker over de informatie uit de onthulling beschikt (de tweede *hermeneutic line*). Dan kan duidelijk worden op welke manier de dubbele *hermeneutic pattern* werkt in ATONEMENT en hoe de film de misleiding in het plot motiveert. De antwoorden die de film de kijker biedt worden ingedeeld onder de begrippen van Roland Barthes (*partial answers*, *jammed answers*, *suspended answers* en *snares*). De vragen en antwoorden die het plot oproepen in de film zijn daarnaast ook nauw verbonden met de *motifs* die in

³⁵ David Bordwell en Kristin Thompson. *Film Art: an Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies, 2013.

³⁶ Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. New Jersey: Princeton University Press, 1988.

³⁷ David Bordwell & Kristen Thompson. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies, 2013, 87.

de film voorkomen, en zullen ook aan bod komen. *Motifs* zijn terugkerende structuren in de filmtaal die de hoofdthema's van de film ontwikkelen of communiceren aan het publiek. Een *bound motif* is noodzakelijk voor de narratieve structuur, terwijl een *free motif* niet essentieel is voor de narratieve vorm, maar vaak wel belangrijke karakterontwikkelingen symboliseert of een bepaalde sfeer neerzet.³⁸ In de analyse wordt duidelijk hoe deze *motifs* aan de kijker gecommuniceerd worden, en hoe zij bepalend zijn voor het plot van de film.

De analyse is steeds gericht op het personage Briony, die, zoals zal blijken, de rol van de onbetrouwbare verteller heeft. De kijker wordt zonder het door te hebben meegenomen in de subjectieve fantasiewereld van Briony. Er wordt geanalyseerd hoe het personage met behulp van de *motifs* in de film geïntroduceerd wordt aan de kijker, en hoe haar fantasiewereld wordt vormgegeven door middel van *mise-en-scène*, montage, cinematografie en geluid. Door in de analyse de focus te houden op de rol van Briony als onbetrouwbare verteller, wordt duidelijk hoe de kijker door haar misleid wordt en hoe de identificatie met de personages verstoord wordt op het moment dat Briony de waarheid over haar roman opbiecht. Hiermee kan dan geconcludeerd worden of de narratieve en audiovisuele middelen in deze film op soortgelijke wijze worden ingezet om de kijker te misleiden als in de hedendaagse puzzelfilms. Daarnaast zal geanalyseerd worden hoe zowel Briony als de andere twee hoofdpersonages Robbie en Cecilia zijn neergezet om het effect van de onbetrouwbare verteller op het publiek te versterken.

De belangrijke narratieve cinematografische elementen zijn ondergebracht in schema's, die te vinden zijn in de bijlage. Schema 1 bevat een segmentatie van *ATONEMENT*, waarin opvallende en relevante formele kenmerken zijn genoteerd. In schema 2 zijn *motifs* die voorkomen in de film ondergebracht. In het laatste deel in de bijlage zijn de hoofdvragen van de *hermeneutic code* van de film in kaart gebracht, met daarna een diepere analyse van de vragen en antwoorden van het eerste deel van de film. Deze elementen zullen met verwijzing naar de schema's aan elkaar gerelateerd worden, om zo een totaalbeeld te kunnen vormen van de narratieve- en cinematografische vorm in *ATONEMENT*.

³⁸ Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. New Jersey: Princeton University Press, 1988, blz. 54-55

Analyse

1. Het plot

Het plot van de film is op te delen in drie grote delen, met een korter vierde deel als afsluiting: het eerste deel speelt zich af in de zomer van 1935 bij het landhuis van de familie Tallis, de ouders van Cecilia en Briony. Hier ziet de kijker de gebeurtenissen die er uiteindelijk toe leiden dat Briony Robbie vals beschuldigt van verkrachting; het tweede deel vindt vier jaar later plaats en volgt Robbie die vanuit de gevangenis het leger is ingegaan en weer terug bij Cecilia wil komen; het derde deel voltrekt zich in hetzelfde tijdsbestek als deel twee, maar hierin ziet de kijker dat Briony, als boetedoening voor haar daad in het eerste deel, in een verpleegtehuis is gaan werken, en uiteindelijk haar excuses aanbiedt aan Robbie en Cecilia, die weer herenigd te zien zijn; tot slot is aan het einde een oudere Briony te zien, die nu een bekende romanschrijfster is en in een televisie-interview bekent dat de drie eerdere delen een autobiografische roman waren, en dat Robbie en Cecilia eigenlijk overleden zijn in de oorlog en elkaar nooit meer gezien hebben. In deze analyse zal er naar deze delen gerefereerd worden.

1.1 Een misleidende range en depth

Bij de eerste keer kijken van *ATONEMENT* lijken de drie eerste delen een vrij duidelijke en ondubbelzinnige verhaallijn te volgen. Het plot roept vragen op die even later ook beantwoord worden, net als in een traditionele verhaalvertelling. Daarmee kan de onthulling in *ATONEMENT* des te meer een emotionele reactie bij de kijker oproepen, omdat het niet leek alsof er een verhaal verteld werd waar misleiding in voor kwam. De kern van de misleiding ligt in het gebruik van een geïmpliceerde *unrestricted range* en een objectieve *depth* van het verhaal: verschillende hoofdpersonages worden alleen of in verschillende combinaties in beeld gebracht, en hun handelingen en ervaringen worden afzonderlijk van elkaar getoond. Het lijkt hierdoor alsof de kijker zich steeds in een objectieve *frame of normality* bevindt. Pas na de onthulling wordt duidelijk dat de eerste drie delen eigenlijk geheel vanuit het subjectieve perspectief van Briony waren en zij de andere personages zelf geconstrueerd heeft in haar verhaal (al is het gebaseerd op herinneringen uit haar jeugd). In het eerste deel wordt wel veel de nadruk gelegd op het personage Briony: zij krijgt veel close-ups en haar subjectieve ervaringen van gebeurtenissen worden duidelijk getoond. Daarnaast krijgen Robbie en Cecilia echter ook veel aandacht, en worden in beeld gebracht alsof de kijker op dat moment alleen hun wereld te zien krijgt (afbeelding 1a, 1b, 1c, 1d).

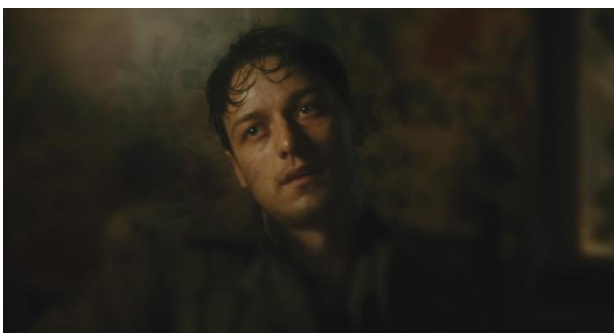


Afbeelding 1a en afbeelding 1b: geïmpliceerde unrestricted range van Robbie



Afbeelding 1c en afbeelding 1d: geïmpliceerde unrestricted range van Cecilia

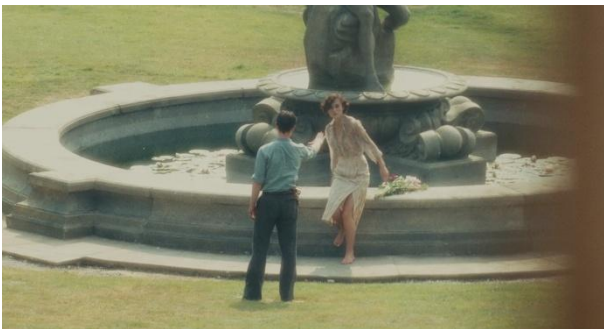
Deel twee richt zich zelfs geheel op het personage van Robbie, met enkele flashbacks waar Cecilia in voor komt. Door het ontbreken van Briony lijkt de *range* van de film in ieder geval vanuit deze drie personages te komen. In het tweede deel worden zelfs traditionele filmische middelen gebruikt om een subjectieve *range* vanuit Robbie te laten zien: Robbie wordt door zijn verwondingen erg ziek, en in zijn laatste momenten hallucineert hij dat hij zijn moeder ziet. In deze scène worden warme kleurtonen in combinatie met een *soft-focus* techniek gebruikt, waardoor er gesuggereerd wordt aan de kijker dat deze plotgebeurtenis Robbies waanbeelden zijn, terwijl dit eigenlijk Briony's beschrijving van Robbies einde is in haar boek (afbeelding 2a, 2b).



Afbeelding 2a en 2b: gebruik van traditionele *soft-focus* en warm kleurgebruik voor waanbeelden van Robbie

1.2 Hoe een gefabriceerde frame of normality leidt tot een dubbele hermeutic line

In de film wordt meerdere keren op een opvallende en ongebruikelijke manier met subjectiviteit gespeeld. In deel één komt het twee keer voor dat een scène zich geheel afspeelt vanuit het perspectief van Briony, om daarna zonder waarschuwing terug in de tijd te gaan om de scène nog een keer af te spelen vanuit het perspectief van Robbie en Cecilia, namelijk in scènes 3 en 14. Dit kan bij de eerste keer dat dit gebeurt verwarring veroorzaken bij de kijker; deze vorm van montage komt in traditionele verhaalvertelling namelijk niet vaak voor zonder dat de kijker een visuele hint krijgt dat er terug in de tijd is gegaan. Scène 3 begint vrij normaal en de kijker ziet hoe Briony in haar kamer naar het raam loopt omdat daar een bij vliegt. Dan ziet Briony Robbie en Cecilia buiten bij de fontein staan. Robbie maakt snelle en agressieve bewegingen naar Cecilia, en Cecilia trekt haar kleding uit en springt in de fontein. Wanneer Cecilia bijna naakt en nat de fontein uit komt, loopt zij boos weg van Robbie met een vaas in haar handen. Het is een verwarrend schouwspel, en Briony wordt ook duidelijk denkend in beeld gebracht (afbeelding 3a, 3b).



Afbeelding 3a: verwarrend schouwspel vanuit het raam



Afbeelding 3b: verwarde Briony

Dan springt het beeld over naar Cecilia die met bloemen door de tuin rent. Wat meteen opvalt is dat de kleding en haren van Cecilia nog droog zijn en ze erg vrolijk is, wat niet overeenkomt met de natte en boze Cecilia die de kijker seconden geleden nog zag vanuit het raam van Briony. Wanneer Cecilia een vaas pakt en Robbie ontmoet die buiten op een trap zit, wordt het duidelijk dat er een sprong in de tijd is gemaakt en er nu wordt getoond wat er beneden eigenlijk gebeurde. Hierin komt de kijker erachter dat Robbie niets verkeerd doet, en de twee jongvolwassenen duidelijk aangetrokken zijn tot elkaar. (afbeelding 4a, 4b). De scène sluit met een laatste shot van Briony die alles vanuit haar raam op een andere manier heeft gezien.



Afbeelding 4a: Cecilia springt zelf in de fontein



Afbeelding 4b: Robbie kijkt verliefd naar Cecilia

Het gebruik van deze ongebruikelijke verhaalvertelling misleidt het publiek op twee verschillende manieren: ten eerste laat het de kijkers geloven dat zij zich in een veilige *frame of normality* bevinden, aangezien zowel de subjectieve beelden van Briony als de meer objectieve beelden van Robbie en Cecilia getoond worden; ten tweede is deze scène een belangrijk onderdeel van de dubbele *hermetic line* die in dit deel van de film wordt gecreëerd. De eerste laag van het plot in deel een richt zich op de gebeurtenissen die uiteindelijk leiden tot de valse beschuldiging van Robbie door Briony. De vraag die hierin centraal staat luidt ‘waarom beschuldigt Briony Robbie van verkrachting?’. De niet-traditionele vorm van montage die deze scène laat zien roept hoogstwaarschijnlijk vragen op bij de kijker: ‘waarom wordt deze scène op deze manier getoond?’. Deze vraag van de kijker lijkt gewoon in het plot tijdens deel een beantwoord te worden, namelijk dat deze montagetechniek de kijker duidelijk maakt dat Briony getuige is geweest van bepaalde gebeurtenissen die zij niet begreep, en daar zelf de invulling aan gaf dat Robbie een seksmaniak zou zijn. Eigenlijk is dit maar een *partial answer* en ligt het andere deel van het antwoord bij een vraag die het publiek op dit moment in de film nog niet kan stellen. Als de scène tijdens de *re-watch* opnieuw bekeken wordt verandert de vraag in ‘waarom wordt deze gebeurtenis zo verteld door Briony?’. Hiermee wordt de betekenis van de ongebruikelijke montage veel duidelijker: Briony schrijft in haar roman eerst een alinea met daarin de herinneringen van wat zij zag, om daarna een alinea te schrijven over wat de personages Robbie en Cecilia waarschijnlijk aan het doen waren.

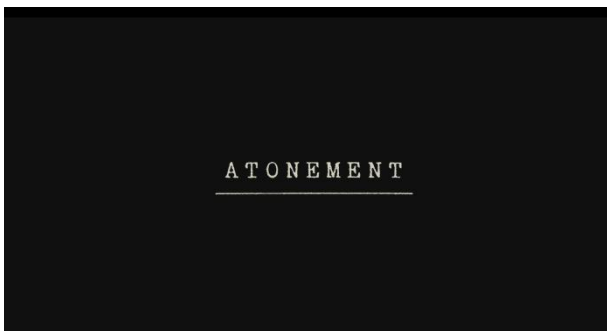
Plotselinge sprongen in tijd, ruimte en subjectiviteit zijn in een roman gebruikelijker en makkelijker uit te voeren dan in traditionele films. Deze scène laat hiermee de tweede laag van het plot, namelijk de subjectieve en geconstrueerde wereld van Briony, duidelijk zien. In scène 14 wordt dezelfde montagetechniek toegepast. Hierin betraaft Briony Robbie en Cecilia in een seksuele houding, waardoor zij denkt dat Robbie Cecilia belaagde. De kijker komt er tijdens eenzelfde sprong in tijd achter dat Cecilia en Robbie elkaar vóór de seksuele daad de liefde bekennen. Deze scène heeft dezelfde functie en effect als scène 3.

2. De introductie en vormgeving van de wereld van Briony

Ondanks dat de tweede laag van het plot goed verborgen is voor de kijker tijdens de eerste vertoning, wordt er in de film veel gebruik gemaakt van niet-traditionele audiovisuele middelen om het subjectieve perspectief van Briony vorm te geven. Dit deel van de analyse gaat in op deze elementen in het plot.

2.1 Typemachine letters en geluiden

De film begint met de titel 'Atonement' in beeld die letter voor letter in het lettertype van een typemachine wordt gespeld, en de letters worden begeleid door non-diegetische typegeluiden. De kijker hoort dan het geluid die een typemachine maakt wanneer er op een nieuwe pagina wordt ingestoken, waarna de titel 'England 1935' op dezelfde manier in beeld gebracht wordt (afbeelding 5a, 5b). De letters en geluiden van de typemachine zijn een van de belangrijkste en meest terugkerende *motifs* in de film. Zo worden deel twee en drie van de roman ook op deze manier geopend (afbeelding 5c, 5d).



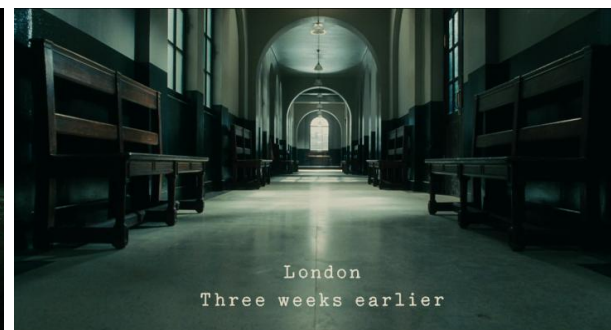
Afbeelding 5a: titel film/roman



Afbeelding 5b: begin deel een



Afbeelding 5c: begin van deel twee



Afbeelding 5d: begin van deel drie

Nadat de kijker de typemachine in de eerste scène voor het eerst ervaart, draait de camera naar Briony, die in haar kamer aan het typen is op een typemachine. De opvallende geluiden van de

typemachine worden hiermee diegetisch voortgezet in de filmwereld door Briony. Wanneer Briony klaar is met typen, loopt zij door het huis om haar moeder te vinden om haar verhaal aan te overhandigen. Onder deze bezigheid begint de soundtrack van de film te spelen, waarin op het ritme van de muziek wederom harde non-diegetische typemachinegeluiden te horen zijn. Ook deze soundtrack gecombineerd met typemachinegeluiden is een terugkomende *motif* in de film, die vele kijkers waarschijnlijk zal opvallen, aangezien deze vermenging van muziek en geluid ongebruikelijk is in film. De kijker kan zich hier gaan afvragen wat de functie is van de typemachine en de harde typegeluiden. Tijdens de eerste vertoning zoekt de kijker naar antwoorden die het plot op dat moment biedt, en krijgt op dit moment een *snare*: omdat de typemachine en de bijbehorende geluiden tegelijkertijd met Briony, die een verhaal aan het typen is, geïntroduceerd worden, zal het lijken alsof deze audiovisuele keuzes het karakter van Briony omschrijven. De kijker zal deze elementen waarschijnlijk ervaren als een *free motif*: ondanks dat de typemachine een belangrijk thema in de film is en een belangrijke karaktereigenschap van Briony omschrijven, zijn ze niet noodzakelijk voor het voortbrengen van de gebeurtenissen in de eerste drie delen van de film. Na de onthulling in het vierde deel krijgt de kijker pas inzicht in de ware toedracht van het plot. Met deze informatie kan de echte functie van deze audiovisuele middelen pas ontdekt worden.

In schema 2 is te zien dat de soundtrack met typemachinegeluiden in meerdere scènes voor komt. Tijdens de eerste vertoning zullen deze steeds opnieuw als karaktereigenschap en thematische vormgeving geaccepteerd worden, wat ook versterkt wordt door het feit dat de soundtrack niet gebruikt wordt in deel twee, het deel waarin Briony als personage niet aanwezig is en waarin het lijkt alsof alles het perspectief van Robbie is. Pas tijdens de *re-watch* kan de kijker inzien dat de typegeluiden letterlijk van een auteur komen die een roman aan het schrijven is. Hierdoor wordt de soundtrack een essentieel deel voor het vertellen van de tweede laag in het plot. Ook kan de kijker zich nu pas correct afvragen waarom de geluiden op specifieke momenten gebruikt zijn: zo zijn ten eerste de titels in typemachinefont aan het begin van de delen letterlijk nieuwe hoofdstukken van haar boek; ten tweede is het gebruik van de typemachinegeluiden in combinatie met de soundtrack in de scènes 3, 11, 14, 17, 28 een aanduiding van een belangrijke plotontwikkeling in de roman; ten derde is het gebruik van de soundtrack in scènes 9, 35, 36, 37, 38 een aanduiding dat Briony realiteit en fantasie niet uit elkaar kan houden, of dat de gebeurtenis geheel verzonnen is door Briony wanneer ze de roman schreef (zie schema 2). Deze techniek in de cinematografie wordt daarmee wederom gebruikt om een dubbele lijn in de *hermeneutic code* te creëren. Ook wordt dan pas voor de kijker duidelijk dat dit element geen *free motif* is, maar een *bound motif*, omdat het essentieel is voor de narratieve vorm: als dit element zou missen, zou het feit dat de film eigenlijk een roman is, niet gemotiveerd zijn, en zou het plot niet kloppen voor de kijker.

2.2 Ongebruikelijke verwijzingen naar een fantasie

De eerdergenoemde, ongebruikelijke montagetechniek van scène 3 en 14 en de typemachinegeluiden zijn niet de enige referenties naar de geconstrueerde romanwereld van Briony. In de montage, cinematografie en mise-en-scène zijn meerdere hints te vinden dat de kijker niet naar gebeurtenissen zoals zij zich daadwerkelijk hebben voltrokken aan het kijken is, maar naar een fantasie van een van de hoofdpersonages. Sommige verwijzingen zijn alleen voor een zeer oplettende kijker te begrijpen. Zo is het poppenhuis in de kamer van Briony, dat het allereerste shot van de film is, identiek aan het landgoed van de familie Tallis (afbeelding 6a, 6b). Dit hint metaforisch naar hoe Briony de verhalen op het landgoed zelf maakt, met de personages als haar poppen.



Afbeelding 6a: poppenhuis Briony

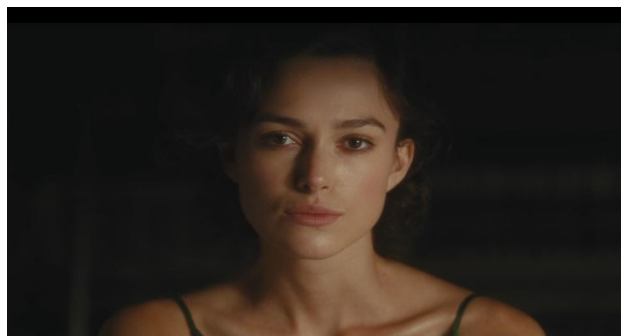


Afbeelding 6b: landhuis familie Tallis

Daarnaast zijn de speelgoedfiguren in de kamer van Briony erg onnatuurlijk en geordend opgesteld, wat weer een metafoor kan zijn voor de controle die Briony over de verhaalwereld wil hebben (afbeelding 7). De film bevat zelfs een shot van Cecilia die tijdens de ondervraging van de politie, na de verkrachting van nichtje Lola, recht in de camera kijkt en vertelt dat je niet alles moet geloven wat Briony zegt, aangezien ze erg fantasierijk is (afbeelding 8). Deze hints vallen echter niet erg op voor een publiek dat niet is voorbereid op een puzzel.



Afbeelding 7: geordend speelgoed Briony



Afbeelding 8: Cecilia spreekt publiek toe

De film bevat daarnaast echter meerdere audiovisuele elementen die wel opvallen doordat ze breken met de traditionele regels van film. Zo komt het in deel één op twee momenten voor dat een personage in de film zich bewust lijkt te zijn van de non-diegetische soundtrack in de film door de laatste noot van de soundtrack af te maken op een piano: een keer door Cecilia in scène 3 en een keer door Briony in scène 17 (afbeelding 9a, 9b). Dit bewustzijn van de diegetische wereld van non-diegetische geluiden wordt niet uitgelegd in de film, en er wordt daarmee gebruikt gemaakt van een *jammed answer*. De film gaat na deze momenten door alsof er niets ongebruikelijks gebeurd is, wat tijdens de eerste vertoning er waarschijnlijk voor zorgt dat de kijker er ook niet te lang bij stilstaat. Tijdens de *re-watch* kan dit echter als een belangrijk element van een aanwezigheid van een auteur, die zowel de verhaalwereld als de personages in handen heeft, geïdentificeerd worden.



Afbeelding 9a en 9b: een personage maakt de laatste noot van de non-diegetische soundtrack af op piano

In deel twee van het plot komt deze vermenging van non-diegetische muziek en diegetische geluiden nog eens voor: wanneer Robbie aankomt bij de evacuatie op het strand van Dunkirk in de hoop terug naar huis te kunnen gaan, vermengt de non-diegetische muziek op de achtergrond van de scène zich na een tijd met de diegetische stemmen van een koor van soldaten dat een lied aan het zingen is. Het is te beargumenteren dat de kijker zo ver in de film gewend is geraakt aan de ongebruikelijke technieken in het geluid, dat het wellicht niet eens meer een vraag zal oproepen. Het laat echter nogmaals zien dat de hele verhaalwereld onder de controle is van een auteur, die alle elementen precies op elkaar kan afstemmen.

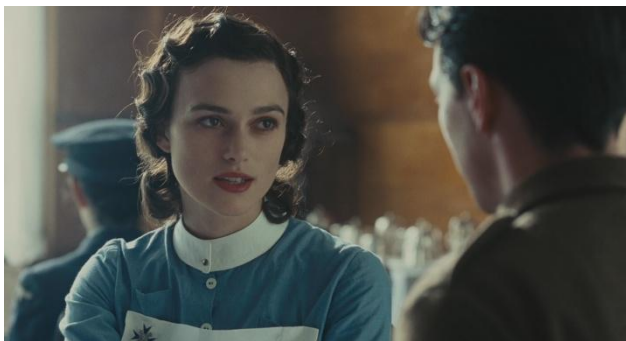
3. De onbetrouwbare verteller haar personages

Het besef dat je als kijker de gehele film misleid bent, ontstaat pas in de laatste minuten van het plot. Tegelijkertijd kom je er als kijker ook achter dat twee geliefde personages, Robbie en Cecilia, helemaal niet meer samen zijn gekomen, maar overleden zijn. Zoals eerder al genoemd draagt het feit dat de eerste drie delen er niet uitzien als een puzzel of mysterie eraan bij dat de kijker een

emotionele reactie kan hebben bij de onthulling: hij of zij is helemaal niet voorbereid op een leugen. Veel wat verteld wordt lijkt in dienst te staan van de eerste laag van het plot, waarin de volgende vragen centraal staan: ‘waarom beschuldigt Briony Robbie?’, ‘Wat gebeurt er daarna met Robbie en Cecilia?’, en ‘Hoe kijkt Briony terug op haar daad en wat gaat ze eraan doen?’. Alle drie de personages lijken volledige en natuurlijke persoonlijkheden in het verhaal. Bij het analyseren van de personages als deel van de tweede laag van het plot, komt naar voren dat de hoofdpersonen zo zijn neergezet om het effect van de onthulling zo groot mogelijk te maken. Dit wordt uitgelegd in het laatste deel van de analyse.

3.1 Robbie en Cecilia: ‘star-crossed lovers’

Door de geïmpliceerde *unrestricted* en objectieve *range* en *depth* lijkt de kijker net zoveel mee te gaan in de werelden van Robbie en Cecilia als in die van Briony. Beide personages worden als slachtoffer neergezet, die ondanks alles geheel goede personen lijken te zijn. In deel een wordt Cecilia soms als wat pittig of verwend neergezet, maar dat wordt meteen goedge maakt wanneer duidelijk wordt dat ze het lastig vond om verliefd te worden. In deel twee is zij zelfs de trouwe geliefde die in erbarmelijke omstandigheden leeft, hard werkt en achter Robbie blijft staan ondanks alle jaren dat zij gescheiden waren (afbeelding 9a, 9b.).



Afbeelding 9a: Cecilia werkt als verpleegster



Afbeelding 9b: Cecilia's liefde voor Robbie is gebleven

Robbie wordt geïntroduceerd als een hardwerkende, slimme, lieve jongen die ondanks een arm en moeilijk verleden geen kwaad in de zin heeft. In een scène met zijn moeder wordt duidelijk dat zijn vader geen goede man is en hen heeft verlaten, en dat hij onvoorwaardelijk van zijn moeder houdt (afbeelding 10a, 10b).



Afbeelding 10a: introductie Robbie als zeer vriendelijk



Afbeelding 10b: Robbie's liefde voor zijn moeder

De enige 'fout' die Robbie begaat is dat hij een seksueel getint briefje over Cecilia schrijft, nadat hij uren bezig is een lief briefje naar haar te schrijven. Maar ook dit is onmiddellijk vergeeflijk voor de kijker, aangezien hij dit briefje nooit echt wilde geven.

De persoonlijkheden van Robbie en Cecilia passen natuurlijk in de eerste laag van het plot: er is geen reden om aan te nemen dat Robbie de verkrachter zou kunnen zijn en hij en Cecilia doen er alles aan om weer bij elkaar zijn. De kijker hoeft niet te twifelen aan de goedheid van Robbie en Cecilia. Deze vrij eendimensionale persoonlijkheden maken het mogelijk dat de kijker ongeremd kan meevoelen met de personages. Het is om deze reden aannemelijk dat weinig kijkers hen het slechtste zouden toewensen, en de scène aan het einde van deel drie, waarin Robbie en Cecilia weer even samen te zien zijn, zal waarschijnlijk een positief gevoel teweegbrengen bij het publiek. Wanneer de kijker tijdens de onthulling erachter komt dat dit moment nooit gebeurd is, en Robbie en Cecilia veel eerder al gestorven zijn, kan dit een grotere emotionele reactie veroorzaken dan wanneer de personages niet zo geliefd zouden zijn geweest. Ook passen deze eenvoudige persoonlijkheden in de tweede laag van het plot, aangezien zij geen 'echte' mensen zijn, maar personages in een boek dat geschreven is door Briony, die in de onthulling bekend dat zij zich enorm schuldig voelt over haar leugen. Een familielid dat zich schuldig voelt ten opzichte van haar overleden zus en geliefde, zou hen waarschijnlijk alleen als goede mensen willen beschrijven.

3.1 Briony: begrepen of veroordeeld?

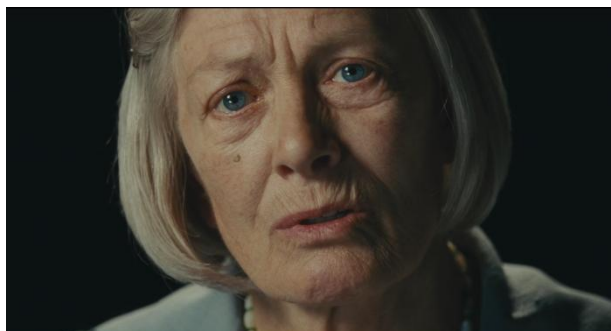
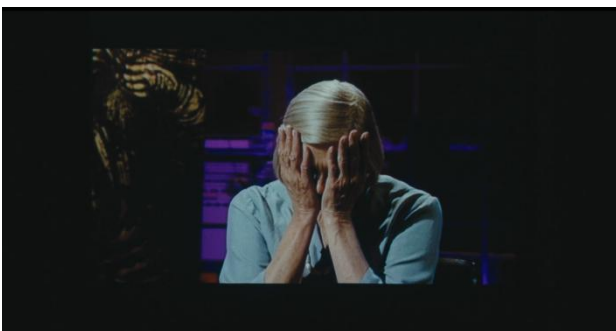
De wijze waarop het publiek Briony beoordeelt ligt hoogstwaarschijnlijk een stuk ingewikkelder. In deel een wordt veel aandacht besteed aan het feit dat Briony realiteit en fantasie niet goed uit elkaar kan houden. Ook wordt er vaak benadrukt dat ze nog jong is en de seksuele spanningen tussen volwassenen nog niet goed kan begrijpen. Dit wordt in de mise-en-scène vaak benadrukt door de kinderlijke manier waarop Briony wordt gepresenteerd in haar kleding en bezigheden (afbeelding 11a, 11b).



Afbeelding 11a: Briony kinderlijk weergegeven Afbeelding 11b: contrast kleine Briony en volwassen Robbie

In deel drie vertelt ze in een brief naar Cecilia dat ze haar plek in Cambridge University heeft opgegeven en moeilijk werk is gaan doen in een verpleegtehuis, omdat ze is gaan beseffen wat ze gedaan heeft. In de scène aan het einde van deel drie gaat ze naar het huis van Cecilia, waar ook Robbie aanwezig is, om haar excuses aan te bieden en voor te stellen alles goed te maken, zodat Robbie vrij kan komen uit het leger.

In het plot wordt het op deze manier mogelijk gemaakt om sympathie voor Briony te voelen, ondanks haar grote fout. In de onthulling komt de kijker er echter achter dat de scènes die deze sympathie opwekken door Briony verzonnen zijn, en ze nooit dapper genoeg was om naar Cecilia toe te gaan en haar fout toe te geven. De kijker kan hiermee een verwarring ervaren in de sympathie die gevoeld werd voor Briony. In de onthulling wordt meer verwarring gecreëerd door Briony als zeer sympathiek en emotioneel neer te zetten: zo zou dit haar laatste boek zijn, omdat ze stervende is. Het is duidelijk dat ze veel moeite heeft met het interview (afbeelding 12). Ook wordt door middel van een extreme close-up van Briony de focus gelegd op de emotie die achter haar bekentenis zit (afbeelding 13). Briony geeft als motivatie voor haar leugen de wil om Robbie en Cecilia in haar boek het geluk te bieden dat hen in de realiteit ontnomen is door Briony zelf, en om de lezers van haar boek achter te laten met een gevoel van hoop. Briony laat de kijkers van de film hoogstwaarschijnlijk vooral met verwarde gevoelens achter, en zal het voor elke kijker persoonlijk zijn of ze Briony begrijpen of veroordelen.



Afbeelding 12: Briony heeft het moeilijk met het interview

Afbeelding 13: Extreme close-up emotie Briony

Conclusie

In dit onderzoek vroeg ik me af hoe de narratieve- en cinematografische vorm van de film *ATONEMENT* zich verhoudt tot de narratieve- en cinematografische vorm van de hedendaagse puzzelfilms. In het onderzoek richtte ik mij op de vragen die het plot oproept en hoe een dubbele *hermeneutic line* wordt gevormd. In de analyse wordt duidelijk dat er in *ATONEMENT* verschillende specifieke filmische technieken inzet zijn om de kijkers te misleiden en hen de verkeerde vragen te laten stellen: zo worden zonder waarschuwingen sprongen in tijd en ruimte gemaakt met behulp van montage; diegetische en non-diegetische geluiden worden met elkaar vermengd, en *free motifs* blijken later *bound motifs* te zijn. Deze technieken vallen op, aangezien zij ongebruikelijk zijn voor een traditionele dramafilm, wat *ATONEMENT* op het eerste gezicht lijkt te zijn. Toch wordt de aandacht van de kijker bij de eerste *hermeneutic line* gehouden, omdat het lijkt alsof de vragen van de kijker, die door deze eerste narratieve laag worden opgeroepen, gewoon beantwoord worden. Dit blijken na de onthulling echter *jammed answers*, *partial answers* of zelfs *snares* te zijn. Eigenlijk had de kijker andere vragen moeten stellen om achter de ware functies van de narratieve en cinematografische elementen te komen.

Een voorbeeld hiervan dat in de analyse naar voren is gekomen is de functie van de herhaaldelijke aanwezigheid van harde, non-diegetische typemachinegeluiden die zich vermengen in de non-diegetische achtergrondmuziek. Dit opvallende element roept ten eerste de vraag op waarom ze gebruikt zijn als deel van de soundtrack, en lijkt als antwoord te krijgen dat het een karaktereigenschap vormgeeft van de fantasievolle Briony, die graag verhalen typt. Pas na de onthulling, waarin bekend wordt dat de hele film geschreven is door Briony, en de typemachinegeluiden een letterlijke referentie zijn naar de aanwezigheid van een auteur, kan de kijker zich pas gaan afvragen waarom deze aanwezigheid van Briony op bepaalde momenten benadrukt wordt. Dan pas kunnen de ware functies van dit element, zoals aangeven wanneer iets geheel verzonnen is of wanneer de roman een belangrijke plotgebeurtenis bereikt, aan het licht komen. De kijkers worden daarnaast in de waan gelaten dat zij zich in een *frame of normality* bevinden en worden uitgenodigd om mee te voelen met de personages zoals die gepresenteerd worden in de film. Hierdoor kan de onthulling, waarin bekend wordt dat sommige personages eigenlijk zijn overleden en een ander veel verzonnen heeft, des te harder aan komen.

Dit onderzoek had niet het doel om te bewijzen dat *Atonement* onder het genre 'puzzelfilms' kan worden geschaard, aangezien het snel duidelijk is dat de narratieve- en cinematografische vorm over dezelfde kenmerken beschikken als andere films in dit genre. Wanneer de conclusies uit *ATONEMENT* naast de eerdere onderzoeksresultaten van andere puzzelfilms worden gezet biedt dit een veel interessanter beeld: *ATONEMENT* is naar mijn mening niet alleen een puzzelfilm, maar een

film die de belangrijkste kenmerken die een film tot een puzzelfilm maken bijna letterlijk vormgeeft: zo speelt de film allereerst openlijk met objectiviteit en subjectiviteit door verschillende scènes op ongebruikelijke wijze te herhalen, om de kracht van subjectiviteit te tonen; ten tweede is Briony een onbetrouwbare verteller die het verhaal letterlijk overneemt en zelf creëert, doordat de film haar geschreven roman is, waarin niet eens de waarheid wordt verteld; ten derde worden de grenzen tussen realiteit en fantasie volledig uitgewist, door het verhaal als geheel (filmisch) realistisch en ondubbelzinnig te presenteren, om vervolgens te bekennen dat het verhaal in zijn geheel een fantasie was.

Er is veel moeite gedaan om de kijker niet te laten denken dat ze een puzzel moeten oplossen, ondanks het gebruik van de bovengenoemde niet-traditionele elementen. Er worden ook veel traditionele filmtechnieken van subjectiviteit gebruikt, zoals de waanbeelden van Robbie, om te verhullen dat het eigenlijk een complex verhaal is. ATONEMENT misleidt de kijker daarmee niet alleen op niveau van het verhaal, maar ook op niveau van de verhaalvertelling via de montage en de cinematografie. De film wekt bovendien eerst de indruk dat het behoort tot bepaalde traditionele genres: zo geeft de film de kijker eerst de ervaring van een tragische oorlogsfilm, waarin handelingen van de personages, en de consequenties daarvan in hun leven, ondubbelzinnig getoond worden. Pas aan het einde wordt onthult dat dit allemaal een leugen was, en de film eigenlijk ook een puzzelfilm is waar de kijker misschien beter had moeten opletten. ATONEMENT past hiermee wellicht beter in het argument van Buckland, waarin hij stelt dat de wil om de narratieve vorm van puzzelfilms terug te brengen naar de traditionele structuur, zoals Bordwell dat doet, de complexiteit van de films en ervaring van de kijker bagatelliseert. In ATONEMENT wordt namelijk juist de illusie gewekt dat de film de vierakten structuur zonder enige verwarring volgt, om daarna pas de ware complexiteit van het plot te onthullen. Deze complexiteit is de kern van de ervaring die de kijker uiteindelijk met het gehele plot heeft, die zeer zal verschillen met de ervaring van de kijker wanneer de film ondubbelzinnig was afgelopen.

Doordat dit onderzoek maar een beperkte grootte had, zijn niet alle belangrijke elementen van ATONEMENT als puzzelfilm genoemd, en is de focus van de dubbele *hermeneutic code* gebleven bij deel een van de film. In de rest van de film zijn nog veel meer kenmerken en interessante structuren te vinden, waarin gespeeld wordt met fantasie en realiteit en waar misleiding van de kijker plaatsvindt, die aan het onderzoek naar puzzelfilms een goede bijdrage kunnen zijn. Tot slot zou ook publieksonderzoek naar de verschillende reacties van de kijkers een interessant beeld kunnen schetsen van welk emotioneel effect de misleiding van ATONEMENT teweegbrengt in verhouding tot andere puzzelfilms.

Literatuurlijst

Bolton, Matthew. "The Rhetoric of Intermediality Adapting Means, Ends, and Ethics in Atonement." In *Diegesis 2*, (2013).

Bordwell, David en Kristin Thompson. *Film Art: an Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies, 2013.

Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. California: University of California Press, 2006.

Branigan, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge, 1992.

Buckland, Warren (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.

Eig, Jonathan. "A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity." in *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* No. 46 (2013).

Elsaesser, Thomas. "The Mind-game Film". in Buckland, Warren (ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.

Ferenz, Volker. "Volker Ferenz Fight clubs, American Pshychos and Mementos: The scope of unreliable narration in film." *New Review of Film and Television Studies* 3, no 2. (2006), 133-159.

Chen, Jenova. "The Flow in games (and everything else)" in *Communications of the ACM: Volume 50 Issue 4* (April 2007): 31-34.

Marcus, Laura. "The writer in film: authorship and imagination." in Judith Buchanan (ed.). *The Writer in Film* (Hampshire: Palgrave Macmillan, 2013), 35-49.

Mcfarlane, Brian. "Watching, Writing and Control: Atonement." In *Screen Education*, issue 49 (2008): 8-16.

Panek, Elliot. "The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film." in *Film Criticism*, no ½, vol. 31 (2006). P. 62-88.

Thanouli, Eleftheria. "Post-classical Narration." in *New Review of Film and Television Studies*, 4:3 (2006) 183-196.

Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armour: Neoformalist Film Analysis*. New Jersey: Princeton University Press, 1988

Filmografie

Atonement. DVD. Geregisseerd door Joe Wright. Verenigde Staten: Universal Pictures: 2007.

Bijlagen

Schema 1

Segmentatieschema met relevante audiovisuele kenmerken

Scène (plot)	Narratieve actie	Mise-en-scène	Cinematografie	Geluid
1.1	De titel van de film 'Atonement' wordt getoond. Een landgoedstijl poppenhuis komt in beeld met de woorden 'England 1925' eronder. Speelgoedpoppen en dieren staan gestructureerd opgesteld op de grond en kijken naar Briony die achter haar bureau aan het typen is op een typemachine. Ze typt 'the end' op een bladzijde.	- Titel wordt letter voor letter 'getypt' met lettertype van een typemachine - Een nette, klassieke kinderkamer met vreemd opgestelde speelgoed figuren.	- En pan shot van het poppenhuis, het speelgoed, naar Briony. - Extreme close-up Briony	- De letters worden begeleid met typemachine geluiden - Diegetische typemachine geluiden - Non diegetische muziek, vermengd met de typemachine geluiden
1.2	Briony loopt door de gangen van een landgoed huis. Komt dienstmeisjes tegen die hard aan het werk zijn, en Robbie die graag het toneelstuk wil lezen. Briony's moeder vindt het verhaal fantastisch.			
2	Briony en Cecilia liggen in het gras voor het landhuis en praten over hun familie en Robbie. Robbie is in de tuin aan het werk, en kijk naar de zusjes.	- Het grote landhuis van de familie komt eerst frontaal in beeld	- Voornamelijk close-ups Briony	
3.1	Briony loopt met haar neefjes			

3.2	<p>Pierrot en Jackson en nichtje Lola het toneelstuk door. Stalknecht Danny komt binnen om te kijken, Briony stuurt hem weg. De neefjes en Lola willen zwemmen en gaan weg.</p>			
3.3	<p>Briony loopt naar het raam waar een bij vliegt. Ze kijkt naar buiten en ziet Robbie en Cecilia bij de fontein met bloemen en een vaas. Robbie lijkt boos. Cecilia doet haar kleren uit. Briony schrikt. Ze ziet Cecilia nat uit de fontein komen en boos weglopen. Robbie loopt naar de fontein.</p>		<p>- Extreme close-up Briony</p> <p>- POV shot Briony</p>	<p>- Non diegetische muziek begint te spelen.</p>
3.4	<p>Cecilia rent met bloemen door een veld en dan het landhuis binnen. Met nog droge kleding. Zegt tegen neefjes dat ze kunnen gaan zwemmen en pakt een vaas. Ze ziet Robbie buiten zitten en loopt er heen.</p>	Cecilia en Robbie roken		<p>- Cecilia speelt laatste noot van soundtrack diegetisch op een piano.</p>
3.5	<p>Robbie loopt met Cecilia mee en geeft haar een shagje. Ze lopen naar de fontein om water in de vaas te doen. Robbie wil helpen maar breekt dan de vaas, en een stuk valt in het water. Cecilia doet boos haar kleding uit en springt in de fontein. Het doet Robbie veel wanneer Cecilia doorweekt het water uit komt en boos weg loopt. Robbie raakt het water aan waar Cecilia in zwom.</p>		<p>- Lange bewegende tracking shot van Cecilia en Robbie. (voyeuristisch)</p> <p>- Camera blijft vooral in medium range van personages</p>	
3.5	<p>Raam waar Briony uit kijkt klapt dicht, en laat reflectie Briony zien die bezorgd kijkt. Briony loopt kamer terug in en pakt een bundel papier.</p>		<p>- Extreme close-up Briony</p>	<p>- Soundtrack film begint opnieuw te spelen</p>

4.1	Briony loopt door de tuin. Broer Leon en zijn vriend Paul Marshall komen aanrijden in een auto en Robbie rent er op af. Cecilia ziet ze vanuit het raam en is negatief over Robbie. Danny neemt bagage aan. Cecilia begroet ze wanneer ze binnen zijn.	- Cecilia rookt		- Soundtrack speelt even door, stopt wanneer binnen in het huis
5	De moeder van Cecilia en Briony ligt op bed, ze wordt gestoord door het balspel van de neefjes. De neefjes klagen tegen Lola dat ze weg willen		- Bijna alleen medium shots van alle personages	
6	Leon, Paul en Cecilia liggen in badkleding aan het water. Leon vertelt dat hij Robbie uit heeft genodigd. Ze praten over Robbie. Cecilia wil niet dat Robbie komt.	- Cecilia rookt	- Bijna alleen medium shots van alle personages	
7	Robbie ligt in bad en kijkt naar een vliegtuig door het dakraam.			
8	Paul loopt langs de kamer van Lola, Pierrot en Jackson. De neefjes klagen over hun ouders en Lola geeft ze een draai om de oren. Paul lacht en loopt naar binnen. Hij stelt de neefjes gerust en complimenteert Lola. Lola flirt terug. Paul vertelt dat er oorlog komt en de soldaten zijn chocola meekrijgen. Hij maakt een seksueel getinte opmerking naar Lola.			

9	Briony zit in de tuin te schrijven. In een voice over met Briony stem hoort de kijker dat ze schrijft over Romulus: "The most dangerous man in the world".			- Soundtrack begint te spelen
10.1	Wanneer de <i>voiceover</i> zegt 'the most dangerous man in the world' zit Robbie achter zijn bureau te typen. Hij schrijft verschillende excuses briefjes voor Cecilia en gooit ze dan weer weg. Hij zet opera muziek op.	- Robbie rookt - Robbie lijkt nerveus voor het briefje aan Cecilia	- Het beeld verschiet al naar Robbie voordat Briony klaar is met praten	- <i>Voiceover</i> verdwijnt , en soundtrack stopt.
10.2	Cecilia steekt een sigaret op in een andere kamer. Ze is mooi opgemaakt en kijkt in de spiegel.	- Cecilia rookt	- Close-ups Cecilia	- Operamuziek uit Robbie's kamer klinkt door bij shots van Cecilia
10.3	Robbie typt door en verfrommeld nog een briefje. Hij zet opnieuw de muziek op en typt door.			
10.4	Cecilia mompelt geluidloos woorden tegen de spiegel			
10.5	Robbie rookt in zijn bureaustoel. Beelden van Cecilia en Robbie die rokend nadenken wisselen zich af.			
10.6	Robbie typt een briefje. Close-up van de letters laten zien dat het een seksuele boodschap bevat. Robbie lacht. Cecilia pakteen groene jurk uit de kast. Robbie pakt een nieuw briefje en schrijft een mooie boodschap met pen. Cecilia doet haar jurk aan en een haarclipje in.		- Close-up haarclipje	- <i>Voiceover</i> die een mooie boodschap aan Cecilia voorleest terwijl hij het schrijft

11.1	Robbie poetst zijn schoenen en vertelt zijn moeder dat hij naar het diner gaat. Hij doet zijn pak aan, kamt zijn haar, en pakt een briefje.		- Extreme close-up aansteker	- Robbie klikt een paar keer met een aansteker
11.2	Robbie loopt naar het landhuis met zijn briefje. Hij ziet Briony en roept haar. Briony rent door het gras naar hem toe. Robbie vraagt haar het briefje aan Cecilia te geven. Briony rent weg en Robbie bedenkt plots iets.	- Briony staat veel lager opgesteld dan Robbie: kijkt omhoog naar Robbie - Robbie heeft net pak aan, Briony een kinderlijk jurkje		
11.3	De scene blikt terug naar wanneer Robbie het briefje in de envelop doet. Briony rent ondertussen snel door de tuin. De camera draait dan terug naar de kamer van Robbie waar het juiste briefje nog op tafel ligt. Robbie schreeuwt Briony na.		- Herhaling extreme close-up aansteker	- Soundtrack begint te spelen. - Operamuziek begint weer te spelen - Typemachine geluiden komen in de soundtrack
11.4	Briony rent het huis binnen en leest het seksueel getinte briefje.	- Contrast: Buiten was het zonnig, binnen erg donker	- Het woord 'cunt' wordt per letter in beeld gebracht. - Extreme close-up Briony	- De vier letters van 'cunt' worden begeleid met harde typemachine geluiden
12	Cecilia praat met Leon in de huiskamer. Briony geeft Cecilia het briefje. Paul komt binnen met cocktails. Briony gaat snel weg.			

13	Briony is in haar slaapkamer, Lola komt binnen. Lola huilt over haar broertjes die boos op haar zijn. Briony vertelt over het briefje.			
13.2	Robbie belt aan bij het landhuis		- Extreme close-up deurbel	
13.3	Lola en Briony praten over Robbie en dat ze een seksmaniak vinden.			
14.1	Briony loopt door het huis. Ze ziet een haarclipje op de grond liggen en pakt het op. Ze loopt naar de kamer ernaast en ziet Robbie en Cecilia tegen de boekkast aangedrukt.			-Soundtrack begint te spelen
14.2	Robbie belt opnieuw aan. Cecilia doet open. Ze praten over het briefje en lopen naar de bibliotheek. Cecilia verliest haar haarclipje. Ze bekennen elkaar daar dat ze van elkaar houden en zijn intiem. Tot Briony binnenloopt en Cecilia en Robbie snel weglopen.		- Herhaling extreme close-up deurbel - Extreme close-ups Robbie en Cecilia - Ongebruikelijk Bewegend beeld (voyeuristisch)	
15	De hele familie, behalve de neefjes, zit aan de dinertafel. Lola is lichtgewond en Paul Marshall geeft de neefjes de schuld. Ze komen erachter dat de neefjes zijn weggelopen, en iedereen gaat zoeken	- Robbie en Cecilia zitten verliefd naast elkaar - Briony maakt snerende opmerking naar Robbie	- Close-up handen Robbie en Cecilia die elkaar onder de tafel strelen	
16	Het is donker buiten en Briony loopt met een zaklamp rond het landhuis. Dan schijnt ze op Lola die halfnaakt vastgehouden wordt door een man. De man rent weg en Briony vertelt Lola			- Soundtrack begint te spelen

	dat ze Robbie zag.			
17.1	Lola wordt in het huis opgevangen door de familie en de politie wordt gebeld. Briony vertelt de politie dat ze zeker weet dat ze Robbie zag.			
17.2	Cecilia wacht buiten op Robbie. Briony zoekt tussen briefjes.			- Typemachine geluiden in de soundtrack wanneer Briony vertelt dat ze zeker weet dat ze Robbie zag
17.3	Cecilia wordt ondervraagd door de politie. Ze vertelt de rechercheur dat hij niet alles moet geloven wat Briony zegt, omdat ze een grote fantasie heeft.	- Cecilia rookt - Dialoog Cecilia: "Niet geloven wat Briony zegt, ze is fantasierijk"		
17.4	Briony vindt het seksueel getinte briefje van Robbie.			
17.5	Danny wordt ondervraagd.			
17.6	Briony geeft het briefje aan haar moeder. De moeder zegt dat Briony goed heeft gedaan.			
17.7	De familie wacht in de huiskamer. Robbie komt dan als laatste terug naar het huis met de neefjes. Hij wordt buiten opgewacht.			- Briony maakt laatste noten soundtrack af op de piano
17.8	Briony rent naar buiten waar Robbie wordt gearresteerd en meegenomen. Zijn moeder slaat met een stok op de politie auto. Briony kijkt het schouwspel na door de deur.	- Cecilia zegt: Come back to me	- Extreme close-up van Briony's oog.	- De dreunen van de stok gaan op in het ritme van de soundtrack. Typemachine geluiden mengen zich erg hard door de muziek
18.1	Robbie en twee mannen zitten in een donkere schuur. Letters op het scherm in typemachine font laat weten: <i>Northern France four years later.</i> Fransmannen komen eten brengen. Robbie vertelt ze hoe	- Letter op scherm: "four years later" in typemachine font		- Typemachine geluiden begeleiden tekst op beeld.

	ze zijn gescheiden van zijn legergroep. De oorlog is uitgebroken. Robbie is vanuit de gevangenis het leger ingegaan. Robbie doet zijn ogen dicht.			
18.2	Een flashback komt op met de tekst in beeld: <i>"Six months earlier."</i> Robbie loopt een koffiezaakje binnen in leger kledij, en ziet Cecilia in een verpleegstersuniform. Ze gaan zitten en praten over wat er die zomer is gebeurd. Cecilia is aan het wachten op Robbie en heeft contact met familie verbroken. Ze houden communicatie door brieven aan elkaar te sturen.	- Tekst op scherm in typemachine font - Dialoog Cecilia: <i>"Come back, come back to me"</i>		
18.3	Robbie ligt in de schuur en een voice over in zijn stem zegt <i>"Dear Cecilia, dearest Cecilia, Cecilia"</i> .			- Voice- over leest woorden van een brief voor
18.4	Beelden terug naar de flashback komen op en Robbie en Cecilia moeten op straat weer afscheid nemen van elkaar. Cecilia praat over een vakantiehuisje waar ze samen kunnen zijn en geeft hem een ansichtkaart ervan.	- Robbie heeft een stapel brieven en een ansichtkaart van het vakantiehuisje aan zee		
18.5	Robbie staat buiten de schuur naar de foto van het huisje te kijken. Hij doet zijn bloes open; hij is gewond.			
19	Robbie en zijn twee vrienden van het leger, Tommy en Frank lopen door velden in Frankrijk.			
20	Cecilia doet in Engeland een brief naar Robbie op de post. In een voice-over in haar stem leest ze voor hoe Briony niet naar Cambridge is gegaan, maar	- Dialoog Cecilia: <i>"Come back, come back to me"</i> Contact via brieven		

	verpleegster is geworden. Briony begint volgens haar te begrijpen wat ze heeft gedaan.			
21	Robbie, Tommy en Frank lopen door een verwilderd stuk. Robbie ziet dan in een veld tientallen vermoorde jonge meisjes liggen. Hij huilt.			Voice-over in Robbie's stem: <i>"Come back, come back to me"</i>
22	Flashback scene. Robbie en Briony zijn bij een riviertje bij het oude landhuis. Briony vraagt Robbie of hij haar zou redden als ze verdronk. Robbie zegt ja, en dan springt Briony in de rivier. Robbie red haar en wordt heel erg boos op Briony. Briony zegt dat ze hem voor altijd dankbaar is. Robbie loopt boos weg.	- Contrast licht en kleur van scènes ervoor: Deze scene is erg licht, dromerig en kleurrijk, net als het eerste deel van de film.		
23	Robbie loopt met Tommy en Frank weer verder in Frankrijk. Wanneer ze stoppen om te slapen droomt Robbie weg over Cecilia die bij het huisje van de ansichtkaart op hem aan het wachten is. Een voice-over in Robbie's stem leest een brief voor waarin hij haar beloofd terug te komen.	- ansichtkaart / vakantiehuisje		- Voice-over Robbie leest brief aan Cecilia voor.
23.2	De voice over gaat verder wanneer Robbie, Tommy en Frank door oorlogsgebied lopen.			
23.3	Robbie, Tommy en Frank rennen naar het strand van			

	Dunkirk. Ze zien de chaos van militairen en spullen op het strand.			
24	Robbie, Tommy en Frank lopen over het strand waar ze erachter komen dat ze moeten wachten op de evacuatie. Tijdens het rondlopen zien ze de chaos van dichtbij. Ze lopen naar een bar voor drinken.		- Een lange onophoudelijke tracking shot.	- Lied dat wordt gezongen door een koor op het scherm vermengd zich met de soundtrack: - Menging diegetisch en non diegetisch geluid
25	Robbie kan geen drinken vinden. Hij loopt door de bar en komt achter een bioscoopscherm waar een Franse liefdesfilm op staat. Hij kijkt naar de zoenende personages en begint te huilen.			
26.1	Robbie, Tommy en Frank zoeken 's nachts een slaap plek. Robbie ziet een vrouw lopen en loopt er heen. Het is zijn moeder; Robbie hallucineert. Zijn moeder maakt zijn voeten schoon.			- Soft focus op het beeld in combinatie met warm kleurgebruik
26.2	Robbie loopt terug naar zijn vrienden. Hij ijlt over het vakantiehuisje waar hij nu heen denkt te lopen.			
26.3	Tommy leidt Robbie naar een stille kelder om te slapen.			
27.1	Robbie steekt een lucifer aan	- Ansichtkaart		

<p>27.2</p> <p>27.3</p> <p>27.4</p>	<p>om naar de foto van het huisje te kijken.</p> <p>De lucifer gaat uit. Er volgt een montage van belangrijke shots die zich achterste voren afspelen: de vaas in de fontein, Cecilia bij de fontein, de overdracht van het verkeerde briefje aan Briony. Dan loopt Robbie weg van de camera in een veld met klaprozen. Een koor van soldaten zingt voor Robbie die opnieuw voor het bioscoopscherm staat. Een voice over van Robbie begint waarin hij opnieuw de brief aan Cecilia opleest waarin hij beloofd van haar te houden. Het moment waarop Robbie werd gearresteerd wordt achterstevoren afgespeeld. En tot slot Cecilia die Robbie in zijn oor fluistert terug te komen.</p> <p>Tommy maakt Robbie wakker omdat Robbie teveel geluid maakt. Robbie ziet er slecht uit en blijft ijlen over Cecilia. Tommy vertelt dat morgen de evacuatie is. Robbie belooft stil te zijn.</p>	<p>vakantiehuisje</p> <p>- Dialoog Robbie: "<i>Come back, come back to me</i>"</p>	<p>- Montage van beelden, waarin gespeeld wordt met snelheid, kleur en afspeelrichting</p>	<p>Voice-over Robbie die brief aan Cecilia op leest.</p>
<p>28.1</p> <p>28.2</p> <p>28.3</p>	<p>Letters op het scherm lezen: <i>London, Three weeks earlier.</i> Verpleegsters lopen door een verpleeghuis. Briony is er en wordt geroepen door de leidinggevende.</p> <p>Briony krijgt een standje voor het gebruiken van haar voornaam naar een patiënt.</p> <p>Briony kijkt uit het raam en vertelt haarzelf dat Briony niet bestaat. Ze loopt naar de kamers voor de verpleegsters.</p>	<p>- Letters in typemachine font</p>		<p>- Soundtrack begint te spelen, typemachine geluiden klinken er hard door.</p>

29	In de kamer van de verpleegsters knipt Briony de nagels van vriendin Fiona. Het licht gaat uit en ze moeten slapen			
30	Briony zit in het donker op zolder te typen op haar typemachine. Fiona komt naar boven en wil weten wat Briony schrijft. Op de voorpagina staat de titel " <i>two figures by a fountain</i> ". En Briony vertelt dat het gaat over een meisje dat iets ziet wat ze niet begrijpt.			
31	Briony is bij een bureau om de gegevens van Cecilia op te vragen			
32	Een <i>voice-over</i> van Briony begint een brief aan Cecilia voor te lezen. Ze vertelt hoe ze aan het trainen is voor verpleegster, om haarzelf nuttig te maken. Onder de <i>voice-over</i> is Briony aan het schoonmaken. Ze vertelt Cecilia in de brief dat ze alsnog niet kan ontsnappen voor wat ze heeft gedaan en dat ze Cecilia wil ontmoeten.			
33.1	Briony en Fiona zijn aan het opruimen. Briony vertelt dat ze ooit een verliefd was op Robbie.			
33.2	De alarmbel gaat en veel gewonde soldaten komen binnen. Het wordt enorm druk in het verpleeghuis en veel jonge mannen zijn gewond. Briony denkt even dat ze			

33.3	<p>Robbie zag.</p> <p>Briony en de verpleegsters verzorgen mannen in erge toestand.</p>			
34	<p>Briony wordt geroepen om met een Franse soldaat te praten. Hij heeft een erge hoofdwond. De soldaat is aan het ijlen en verward Briony met iemand anders. Briony gaat er uiteindelijk in mee. Ze zegt dat ze van hem houdt. Hij overlijdt.</p>			
35	<p>Een nieuwsjournaal wordt getoond met positieve beelden van het Engelse leger. Briony is aan het kijken. Dan wordt een nieuwsitem getoond over de fabriek van Paul Marshall. Briony komt erachter dat hij gaat trouwen met Lola.</p>			- Soundtrack begint te spelen
36	<p>Briony loopt naar de kerk in London waar Paul en Lola trouwen. Flashbacks van jonge Briony die tegen de rechercheur zei dat ze Robbie zeker gezien had spelen er kort doorheen. En nu herinnerd Briony dat het Paul was die Lola verkrachtte. Paul en Lola zien Briony en lopen snel door.</p>			- Soundtrack blijft spelen, typemachine geluiden komen erin, en stopt dan.
37.1	<p>Briony loopt door London naar het huis van Cecilia. Binnen vertelt Briony aan Cecilia getuigenis te willen veranderen. Robbie wordt wakker. Briony ziet het geslapen bed van de twee. Robbie loopt de huiskamer in</p>	<p>- Cecilia rookt, bied Briony een sigaret aan. Briony houdt de sigaret onhandig vast.</p> <p>- Dialoog Cecilia: "Come back, come back to me"</p>		- Soundtrack begint weer te spelen

37.2	<p>en wordt woedend op Briony. Cecilia kan zijn woedeaanval stoppen en ze zoenen. Briony draait zich om naar het raam en ziet een oud vrouwtje. Robbie vertelt Briony wat ze moet gaan doen. Briony vertelt over Paul en Lola. En bied haar excuses aan.</p> <p>Robbie en Cecilia zoenen innig voor het raam en Briony staat buiten en loopt dan weg.</p>			
38	Briony zit in de metro. Het licht flakkert aan en uit			- Soundtrack begint te spelen, geluiden van de metro en typemachine geluiden komen erbij
39	De stem van een oudere vrouw vraagt of we even kunnen stoppen. Verschillende videocamera's komen in beeld met daarop Briony op middelbare leeftijd op een stoel. Ze werd geïnterviewd maar kreeg het moeilijk toen er werd gevraagd naar haar nieuwste boek.			
40	Briony staat in de kleedkamer van de televisieshow. Ze neemt wat pillen en kijkt naar haarzelf in de spiegel.			
41	Briony wordt geïnterviewd voor de televisie voor haar nieuwe boek die uitkomt. Ze is ziek en moest daardoor eindelijk dit boek afmaken. Het is een autobiografisch boek, maar in plaats van de waarheid te vertellen, heeft ze een deel veranderd: Briony is nooit naar Cecilia gegaan, Robbie en Cecilia zijn nooit meer samen gekomen. Robbie was gestorven voor de evacuatie en Cecilia tijdens de bombardementen.			- Extreme close-ups Briony

	Briony zag hier geen hoop of voldoening in, dus heeft ze hen in het boek gegeven wat zij altijd verdienden: elkaar.			
42	Beelden van Cecilia en Robbie die gelukkig over het strand bij het vakantiehuisje lopen.			

Schema 2

Spanning free motifs en bound motifs in ATONEMENT voor en na de onthulling

Scène (plot)	Motif te zien in film	Geïmpliceerde <i>free motif</i> voor de onthulling	Daadwerkelijke bound motif na de onthulling
1, 18, 28	Letertype letters op het scherm	Verhalen schrijven op de typemachine is een karaktereigenschap van Briony	Het duid een begin van een nieuw deel in de roman aan.
3, 11, 14, 17, 28	Soundtrack met typemachineluiden	Verhalen schrijven op de typemachine is een karaktereigenschap van Briony	Het duidt een belangrijke plotgebeurtenis aan in de roman van Briony
9, 35, 36, 37, 38	Soundtrack met typemachineluiden	Verhalen schrijven op de typemachine is een karaktereigenschap van Briony	Het duidt een moment aan waarin de fantasieën van Briony niet overeen kwamen met de realiteit
2, 4, 6, 10, 17, 37	Cecilia rookt	Karaktereigenschap Cecilia	Briony heeft als herinnering van haar zus toen ze jong was dat zij rookte, en brengt Cecilia daarom in bijna elke scène die een herinnering of geheel verzonnen

			fantasie is rokend in beeld.
18, 23, 27	De Ansichtkaart van het vakantiehuisje	Hier wil Cecilia graag heen met Robbie	Het einde van de roman van Briony beschrijft Robbie en Cecilia die gelukkig samen vakantie vieren aan zee. De Ansichtkaart is daarom aan de personages gegeven om deze leugen realistisch te maken+ dit was het ultieme doel van Robbie en Cecilia, en die is in de roman uitgekomen.
17, 18, 20, 27	Zin: 'come back to me'.	Robbie en Cecilia blijven dit herhalen omdat zij graag samen weer willen zijn.	De herhaling van deze zin gebruikt Briony om de enigste motivatie die haar personages hebben, namelijk weer samen zijn, te symboliseren.

Bijlage 3

De dubbele hermeneutic code van ATONEMENT

Hoofdvragen film

Deel 1 van de film

Hoofdvraag tijdens eerste vertoning: *'waarom beschudigt Briony Robbie vals van verkrachting?'*

Hoofdvraag tijdens re-watch: *'hoe is te zien dat de film een roman is van Briony, en hoe schrijft Briony over de gebeurtenissen in de zomer van 1935?'*

Deel 2 van de film

Hoofdvraag tijdens de eerste vertoning: *'wat gebeurd er met Robbie en Cecilia jaren later?'*

Hoofdvraag tijdens de *re-watch*: *'hoe schrijft Briony over Robbie en Cecilia's leven en hoe heeft zij hun ervaringen en personages vormgegeven?'*

Deel 3 van de film

Hoofdvraag tijdens de eerste vertoning: *'wat is er gebeurd met Briony en hoe gaat zij om met wat ze gedaan heeft?'*

Hoofdvraag tijdens de *re-watch*: *'Hoe heeft Briony zichzelf beschreven, en gebeurtenissen die nooit zijn gebeurd vormgegeven?'*

Diepere analyse dubbele hermeneutic line deel 1 van de film

Vragen tijdens de eerste vertoning die meteen antwoord krijgen om de eerste laag van het plot vooruit te brengen

Hoofdvraag 1: *Waarom beschuldigt Briony Robbie?*

Antwoord: Door de fantasierijke verbeeldingen van Briony; door de gebeurtenissen bij de fontein; door het seksueel getinte briefje van Robbie die Briony per ongeluk las; door het betrappen van Robbie en Cecilia die seks hadden.

Deelvraag 1: *Wie is Briony en wat zijn haar motieven?*

Antwoord: Een zeer fantasierijk meisje die gebeurtenissen ziet die zij niet begrijpt

Deelvraag 2: *Wie is Robbie en wat zijn zijn motieven?*

Antwoord: Een zeer lieve en zachtaardige jongen die verliefd is op Cecilia

Deelvraag 3: *Wie is Cecilia en wat zijn haar motieven?*

Antwoord: Een pittige student die steeds meer ontdekt verliefd te zijn op Robbie

Deelvraag 4: *Wie heeft nichtje Lola verkracht?*

Antwoord: De familievriend Paul Marschall die Lola eerder in de film al erg ongepast benaderd

Vragen van de eerste vertoning die geen of verkeerde antwoorden krijgen met bijbehorende juiste vragen en antwoorden bij de *re-watch*

Vraag eerste vertoning 1: *Waarom de aanwezigheid van de typemachine geluiden en letters?*

Snare: Het beschrijft de persoonlijkheid van Briony als verhalenschrijfster

Juiste vraag *re-watch*: *Waarom wordt de typemachine geluiden en letters in bepaalde scènes gebruikt?*

Juiste antwoord: Om het begin van de roman en deel een aan te duiden; om momenten waarop Briony fantasie en realiteit niet uit elkaar kan houden te benoemen; om belangrijke plotgebeurtenissen in het boek van Briony te erkennen.

Vraag eerste vertoning 2: *Waarom worden scènes zonder waarschuwing opnieuw afgespeeld?*

Partial answer: om te laten zien waarom Briony Robbie vals beschuldigt van verkrachting

Juiste vraag *re-watch*: *Waarom vertelt Briony op deze manier het verhaal?*

Juiste antwoord: Omdat we naar een roman aan het kijken zijn waarin sprongen in tijd en ruimte tussen personages gebruikelijk zijn om de verschillende ervaringen van de personages te laten zien.

Vraag eerste vertoning 3: *Hoe kunnen personages de laatste noot van de soundtrack zelf afmaken?*

Jammed answer: Geen antwoord

Juiste antwoord *re-watch*: Er is een auteur aanwezig die zowel de verhaalwereld als de personages in handen heeft.

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk.

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens of verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van teksten van anderen zonder aanhalingstekens en verwijzing (zogenaamd "vertaalplagiaat");
- het parafraseren van teksten van anderen zonder verwijzing. Een parafrase mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

Ik heb bovenstaande definitie van plagiaat zorgvuldig gelezen en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte BA-eindwerkstuk niet schuldig gemaakt heb aan plagiaat.

Tevens verklaar ik dat dit werkstuk niet ingeleverd is/zal worden voor een andere cursus, in de huidige of in aangepaste vorm.

Naam:

Jolien van Spijk

Studentnummer:

3511081

Plaats:

Tilburg

Datum:

18-07-2018

Handtekening:

