PUZZELEN MET PERSONAGES

COMPLEXITEIT IN DE MOZAÏEKVERTELLING MAGNOLIA

Bachelor Eindwerkstuk

Marieke den Exter, 3804860

Themagroep 9 – Film

Drs. Daisy van de Zande

Studiejaar 2014-2015, blok 3

Donderdag 9 april

Woorden: 7696

Annotatiestijl: Chicago voetnoten en literatuurlijst

Abstract

In de afgelopen jaren is er een grote toename geweest in films met een onconventionele narratieve structuur. Filmwetenschappers hebben deze *puzzle films* meerdere malen geanalyseerd als complexe vertellingen. In dit onderzoek beargumenteer ik dat films met een mozaïekstructuur diezelfde complexiteit bezitten, hoewel zij nog niet als zodanig in het filmwetenschappelijk discours geanalyseerd worden. De mozaïekvertelling MAGNOLIA van Paul Thomas Anderson is een goed voorbeeld van een film die als complex wordt beschouwd, maar niet wordt geplaatst onder de noemer p*uzzle films*.

Verschillende eigenschappen van *puzzle films* zijn fragmentatie in tijd, onconventioneel gebruik van ruimte, en spanning tussen objectiviteit en subjectiviteit. Met betrekking tot de casus MAGNOLIA beargumenteer ik dat ook mozaïekfilms deze zelfde eigenschappen bevatten. Zo zijn tijd en ruimte constant gefragmenteerd door de grote hoeveelheid personages. Ook lijken mozaïekfilms in de eerste plaats objectief vanwege vele personages, maar na een uitgebreidere analyse blijkt MAGNOLIA ook subjectief te zijn. De kijker is zich er vanaf de eerste scène van bewust dat ook hij een raadsel op zal moeten lossen, namelijk hoe de personages onderling verbonden zijn.

Ik concludeer dat MAGNOLIA zeker valt te analyseren als *puzzle film*. Tijd is chronologisch en coherent, wat past bij een meer klassieke narratieve vorm. Op deze manier wordt er orde aangebracht in het verhaal. Toch is tijd ook zeer gefragmenteerd doordat er steeds gewisseld wordt tussen personages. Ook ruimte is een zeer onregelmatig element in MAGNOLIA. Het verhaal speelt zich af in een enorme hoeveelheid locaties, waar steeds tussen gewisseld wordt. Ook kan de vertelling van MAGNOLIA beschouwd worden als subjectief. Er worden verwachtingen bij de kijker gecreëerd om connecties te leggen tussen de verschillende personages. De kijker vormt zijn constructie van de gebeurtenissen, maar wordt daarbij constant geconfronteerd door wijzigingen in de narratologie. MAGNOLIA en andere mozaïekfilms spelen dus net als *puzzle films* een spel met de kijker, hoewel de focus minder ligt op *plottwists* en *mindgames*, en meer op het constante herschikken van de mozaïekstukken.

Inhoudsopgave

Abstract 2
Inleiding 4
Puzzle films 4
Mozaïekfilms 4
MAGNOLIA 6
Hoofdvraag 6
Hoofdstuk 1: De complexiteit van *puzzle films* 8
Wat zijn puzzle films? 8
Eigenschappen puzzle films 9
Character subjectivity 9
Frustrated time narration 10
Twist blindness 10
Hoofdstuk 2: Methode 12
Synopsis: MAGNOLIA 13
Hoofdstuk 3: Tijd in MAGNOLIA 14
Hoofdstuk 4: Ruimte in MAGNOLIA 18
Hoofdstuk 5: De objectieve/subjectieve vertelling 21
Conclusie 25
Bronnenlijst 27
Literatuur 27
Afbeeldingen 28

Inleiding

Puzzle films

Sinds de jaren '90 zien we een toename in films met een complexe narratieve structuur. Deze films kunnen zowel een spel spelen met het hoofdpersonage, als met de kijker, als met beide. Door te breken met een klassieke narratieve vorm, ontstaat er een onconventionele structuur in de vertelling. Warren Buckland stelt dan ook dat deze zogeheten *puzzle films* ambigu en gefragmenteerd zijn. [1] Hij schrijft dit toe aan de manier waarop de plot is ingedeeld. Een breuk in de volgorde van de plot, leidt volgens hem tot een complexe structuur. Hij lijkt daarmee te suggereren dat een complexe narrativiteit enkel afhankelijk is van structuur.

Binnen het filmwetenschappelijke discours, zo blijkt onder andere uit de verschillende betogen in het boek *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema,* heerst er het idee dat *puzzle films* hun titel danken aan verhaalmiddelen als tijdsprongen, plottwisten, dromen, hallucinaties en *mindgames*.[2] Hoewel dit ook absoluut kenmerken zijn van *puzzle films*, zou ik willen beargumenteren dat er een bepaald soort *puzzle film* vaak aan deze wetenschappers voorbij lijkt te gaan, namelijk films met een mozaïekstructuur. In dit eindwerkstuk zal ik daarom ook beargumenteren waarom de narratieve vorm van mozaïekfilms toch als complex te beschouwen is. Ik zal daarom MAGNOLIA (1999) van Paul Thomas Anderson analyseren.

Mozaïekfilms

Patricia Pisters stelt dat mozaïekfilms een bepaalde formele, narratieve en stilistische structuur bezitten. De meest kenmerkende eigenschappen van mozaïekfilms zijn volgens haar "[…] multiple main characters, multiple interwoven story-lines, multiple or fragmented spaces, different time-zones or paces".[3]

Mozaïekfilms[4] zijn dus films waarbij personages niet zo zeer van invloed zijn op het verloop van het verhaal, maar waarbij de verschillende verhaallijnen van die personages een groter geheel vormen. De verhaallijnen wisselen elkaar af, maar komen meestal op een bepaald moment met elkaar in aanraking. De focus ligt minder op een individueel hoofdpersonage en meer op het samenspel van verschillende personages.

---

1 Warren Buckland, ed. *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (Chichester: John Wiley & Sons, 2009.), 1.

2 Thomas Elsaesser. Elsaesser, Thomas. "The Mind-Game Film" in *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Ed. Warren Buckland (Chichester: Wiley-Blackwell, 2009), 14-15.

3 Patricia Pisters. "The Mosaic Film: Nomadic Style and Politics in Transnational Media Culture" in *Thamyris/Intersecting: Place, Sex and Race* 23, nr. 1 (2011): 175.

4 De term mozaïekfilm komt voor in het dagelijks gebruik (http://nl.wikipedia.org/wiki/Mozaïekfilm), maar wordt amper in het filmwetenschappelijk discours gehanteerd. Nederlandse mediawetenschapper Pisters gebruikt de term 'mosaic film'. Internationale wetenschappers gebruiken een hele variatie aan termen, zoals 'multi-plot film', 'ensemble film', 'interwoven storytelling', 'multi-protagonist film'. Omdat er een overvloed aan termen voorkomt in de filmtheorie zal ik 'mozaïekfilm' als koepelterm gebruiken.

In zijn boek *Altman and After: Multiple Narratives in Film* spreekt Peter Parshall over complexe films met mozaïekstructuren. Waar ik Paul Thomas Anderson als kenmerkende regisseur van mozaïekfilms beschouw, doet Parshall dat met regisseur Robert Altman (1925-2006). Hij stelt "Altman was willing to trade the immediate appeal of the classic plot for the greater richness of meaning provided by complex narrative structure."[5] Parshall erkent hier dus al de complexiteit van mozaïekfilms. Hij maakt wel een belangrijk onderscheid tussen *ensemble films* en *multi-plot films*. Volgens hem is er bij films met een samengestelde cast (*ensemble cast*) niet automatisch sprake van meerdere verhaallijnen, waardoor de film minder complex zou zijn.

Het is voor mijn onderzoek belangrijk hier een onderscheid te maken tussen verschillende mozaïekvertellingen. Er zijn ook films, zoals LOVE ACTUALLY (2003) en ALLES IS LIEFDE (2007), waar een soort mozaïekstructuur gebruikt wordt. Ook binnen televisieseries, zoals GREY'S ANATOMY (2005) en GOEDE TIJDEN, SLECHTE TIJDEN (1990), wordt er gebruik gemaakt van *ensemble casts*. Deze films en series worden toch vaak als simpel beschouwd. Volgens Parshall is dat zo omdat in deze films en series de personages in dienst staan van één plot.[6] Er is dus een schijnbaar onconventionele stijl, terwijl er in de grote lijnen toch vaak een klassieke structuur te herkennen is. Hoewel deze mozaïekfilms zeker niet oninteressant zijn voor onderzoek, laat ik ze toch buiten beschouwing in dit onderzoek. Mijn focus zal dan ook liggen op wat Parshall *multi-plot films* noemt.

Deze *multi-plot films* gaan een stap verder dan de eerder genoemde *ensemble films*.[7] Er is sprake van meerdere (hoofd)plotlijnen, die in de eerste plaats niet met elkaar verbonden hoeven te zijn. Dit is het genre films, waar MAGNOLIA onder valt, dat te analyseren is als *puzzle film*. Een van de films die Parshall analyseert is NASHVILLE (1975). Hij bespreekt hoe de mozaïekstructuur van die film, volgens hem een van de eerste mozaïekfilms, complex is. Door meerdere personages centraal te zetten, kijkt regisseur Altman, evenals zijn kijkers, op een objectievere manier naar de personages.[8] Hij stelt dat dit leidt tot een intellectuelere manier van kijken. In MAGNOLIA worden door de meerdere personages ook verschillende perspectieven op de plot gepresenteerd. Dit is een narratieve vorm die afwijkt van de meer klassieke plotstructuur. Hier ontstaat opnieuw de vraag of dit leidt tot een meer objectieve manier van kijken. De kijker kijkt met ieder personage mee en acht zichzelf daardoor alwetend. Toch kan de film de kijker dan toch misleiden, wanneer informatie verder in het verhaal aangepast wordt. Juist omdat deze spanning tussen subjectiviteit en objectiviteit zo centraal staat bij *puzzle films*, is het interessant te kijken hoe dit van toepassing is op MAGNOLIA.

Een andere wetenschapper die mozaïekfilms analyseert is Maria del Mar Azcona, alhoewel zij dit doet onder de soortgelijke term *multi-protagonist film*. In die films vervullen meerdere

5 Peter Parshall. *Altman and After: Multiple Narratives in Film* (Lanham: Scarecrow Press, 2012), 3.
6 Parshall, *Altman and After*. 7.
7 Parshall, *Altman and After*. 6.
8 Parshall, *Altman and After*. 23.

personages een functie als protagonist. Zij voert ook een analyse van MAGNOLIA uit, hoewel zij daarin vooral de thematische laag beter probeert te begrijpen. Zij focust zich vooral op de overlap van verschillende thema's: familierelaties, vergiffenis, drang naar succes. Die thema's worden volgens haar op tekstueel niveau aan elkaar gebonden door onder andere camerabeweging en muziek.[9] Het zijn juist dit soort elementen die ons het grote geheel laten zien. Die elementen zorgen volgens Del Mar Azcona voor een "[…] impression that what is important is not so much the individual stories as that which makes it imperative for the narrative to diversify its plot strands and offer a multiplicity of points of view, experiences, and identities."[10]

Net als Parshall onderscheidt zij de structuur van mozaïekfilms van een meer klassieke verhaalstructuur. De kijker is minder emotioneel betrokken bij het verhaal, waardoor hij open staat voor meer verschillende perspectieven. Hoewel zij zeker een belangrijk inzicht geeft in de narratieve vorm van de film, blijft haar analyse vooral thematisch, waar ik specifieker naar de complexiteit in de tekstuele laag wil kijken.

MAGNOLIA

Paul Thomas Anderson (1970) is een regisseur wiens films worden gekenmerkt door hun mozaïekstructuur, waarbij hij gebruikt maakt van een *ensemble cast*. Zijn verhalen zijn grote vertellingen, waar ieder personage individueel aan bijdraagt. Zijn films staan bekend om hun complexiteit, maar worden minder vaak geschaard onder de categorie *puzzle films*. Ook vanuit een meer algemeen perspectief lijken mozaïekfilms nog niet helemaal hun weg gevonden te hebben binnen het wetenschappelijke debat over *puzzle films*, zelfs wanneer er in de termen 'puzzel' en 'mozaïek' al een bepaalde samenhang wordt gesuggereerd.

MAGNOLIA (1999) is de derde film geregisseerd en geschreven door Anderson. De film vertelt het verhaal van negen personages in de San Fernando Valley. De film werd genomineerd voor drie Oscars, waaronder een nominatie voor het script. MAGNOLIA is een van de meest bekende films van Anderson, en dankzij zijn negen hoofdpersonages een klassiek voorbeeld van een film met mozaïekstructuur. De film is daarom zeer geschikt om te analyseren in dit onderzoek. Hoewel er al wel eerder onderzoek is gedaan naar MAGNOLIA is er nog weinig geschreven over de complexiteit van de film. Peter Parshall analyseert complexe narratieve structuren en stelt MAGNOLIA voor als interessante casus voor verder onderzoek.

Hoofdvraag

In deze scriptie zal ik antwoord geven op de vraag: **Op welke manieren leidt de mozaïekstructuur van MAGNOLIA tot complexiteit?** Ik zal in de eerste plaats analyseren welke eigenschappen van *puzzle*

9 Maria del Mar Azcona. *The Multi-protagonist Film* (Chichester: John Wiley & Sons, 2010): 42.
10 del Mar Azcona, *Multi-Protagonist Film*. 42.

films er nu voor zorgen dat die films als complex worden ervaren. Die eigenschappen zal ik in mijn *case study* betrekken op MAGNOLIA, met behulp van een narratieve analyse.

Hoofdstuk 1: De complexiteit van *puzzle films*

Wat zijn puzzle films?

Om mozaïekfilms als *puzzle films* te kunnen analyseren, is het in de eerste plaats van belang te kijken naar welke kenmerken *puzzle films* nu complex maken. Filmwetenschappers hebben in allerlei onderzoeken de vraag gesteld: wat maakt deze film nu een *puzzle film*? Het zijn deze eigenschappen die ook kunnen dienen als handvaten voor het beter begrijpen van mozaïekfilms. Zo kunnen mozaïekfilms ook beter gepositioneerd worden binnen het filmwetenschappelijk discours over *puzzle films.*

Warren Buckland introduceert in zijn bundel *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* het onderwerp *puzzle films*. Deze films worden volgens hem gekenmerkt door een complexe manier van vertellen. Het idee van een complex plot stamt al af van Aristoteles, die stelt dat er sprake is van complexiteit wanneer er een tweede laag van causaliteit aanwezig is.[11] Buckland stelt dat complexiteit in ons huidige mediaklimaat veel dieper gaat dan dat. Hij beschouwt de *puzzle plot* als een derde soort plot (als toevoeging op de simpele plot en complexe plot van Aristoteles). *Puzzle plots* zijn niet slechts complex, maar hebben zelfs als doel ingewikkeld te zijn.[12]

Een belangrijke noot die Buckland maakt, is dat deze *puzzle plot films* in het verleden vaak zijn gereduceerd tot klassieke, simpele plots, die slechts enkele afwijkingen kennen. Volgens Buckland maakt Bordwell zich hier schuldig aan: “In regard to *puzzle films*, Bordwell follows Aristotle in interweaving the complex, multiple plotlines back into a single, unified classical plot.”[13] Ook Edward Branigan ziet dit als een ontoereikende verklaring. In zijn essay “Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell’s *Film Futures*" wijst hij er op dat volgens Bordwell *forking-path films* fundamenteel gezien dicht bij een klassieke vorm van vertellen ligt. Branigan stelt dat er een meer radicale vorm van *forking-path films* mogelijk zijn, volgens hem de zogenoemde *multiple draft films*.[14] Deze films zijn dan ook onmogelijk terug te brengen tot een meer klassieke narratieve vorm, juist omdat hun structuur de basis vormt van hoe de kijker de film begrijpt. Bovendien stelt Branigan dat de vertelvorm abrupt van objectief tot subjectief kan keren, wanneer de personages zich in een aangepaste staat van bewustzijn bevinden (zoals personages met een geheugenprobleem of dubbele identiteit).[15] Branigan concludeert dat Bordwells bespreking van *forking-path films* beperkt blijft tot slechts enkele films, terwijl het concept van *multiple-draft*

11 Buckland, *Puzzle films*. 2.
12 Buckland, *Puzzle films*. 3.
13 Buckland, *Puzzle films*. 3.
14 Edward Branigan. "Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's" Film Futures"." *SubStance* 31, nr. 1 (2002): 106-107
15 Branigan, “Nearly True”. 107-108.

narratives toereikender blijkt te zijn voor het fenomeen van dit genre complexe films. [16] Dit lijkt mij ook een meer geschikte benadering voor mozaïekfilms.

Eigenschappen puzzle films

In Bucklands *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* voeren Buckland en negen andere mediawetenschappers ieder een analyse uit van een *puzzle film* (of groep films). Het zijn de eigenschappen die zij als complex beschouwen, die van toepassing zijn in dit onderzoek.

Character subjectivity

Michael Wedel bespreekt de film LOLA RENNT (1998). In deze Duitse thriller moet het titelpersonage Lola aan 100.000 Duitse Marken zien te komen. De film toont drie verschillende scenario's, waarbij Lola's keuzes verschillende uitkomsten hebben. Wedel stelt dat het concept van de film aansluit bij Bordwell's *forking-path films*: er zijn meerdere 'paden' in de film die parallel aan elkaar lopen.[17] Hij concludeert dat de complexiteit van LOLA RENNT is te vinden in de narratieve vorm. Wedel stelt "[…] the complexity of Run Lola Run's mode of narration can fruitfully be located in the tension created between, on the one hand, a sequential ordering of events on the narrative level and, on the other, the spatio-temporal suspension of linearity on the level of the cinematic discourse […]"[18]. Er is dus orde in de volgorde van vertellen, terwijl daar op filmisch niveau mee wordt gebroken. In mozaïekfilms lijkt er een zelfde situatie aan de hand te zijn. Omdat er sprake is van een grote groep personages die in de eerste plaats losstaan van elkaar, zal dat automatisch leiden tot breuken in tijd en ruimte. Toch zal in de meeste mozaïekfilms een bepaalde orde moeten worden aangebracht. Deze spanning die Wedel dus bespreekt, kan zeker van toepassing zijn op mozaïekfilms.

Een ander punt dat Wedel aanhaalt is het concept *character subjectivity*. Hij stelt dat de stad Berlijn niet herkenbaar is, omdat de bekende plaatsen vermeden worden.[19] Dit komt omdat we de stad vanuit Lola's oogpunt zien. Haar (subjectieve) blik op de stad is de enige die we krijgen. Dit staat lijnrecht tegenover de overvloed aan personages, en daardoor perspectieven, die we krijgen in mozaïekfilms. Waarom is de ene film nu juist complex vanwege de beperking tot één personage en de andere film complex wegens een overvloed aan personages? Het is deze schijnbare paradox die ik in dit onderzoek zal proberen op te lossen met mijn analyse van MAGNOLIA.

---

16 Branigan, "Nearly True". 108.
17 Michael Wedel, "Backbeat and Overlap: Time, Place, and Aharacter Subjectivity in Run Lola Run." In *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* ed. Warren Buckland (Chichester: Wiley-Blackwell, 2009: 133.
18 Wedel. "Backbeat and Overlap". 144-145.
19 Wedel. "Backbeat and Overlap". 141.

Frustrated time narration

Chris Dzialo analyseert de scenario's van Charlie Kaufman (ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (2004), BEING JOHN MALKOVICH (1999)). Dzialo stelt dat de scripts van Kaufman gezien kunnen worden als complex, met name doordat er constant een strijd met de tijd plaatsvindt. De hoofdpersonages zijn op zoek naar een manier om de tijd te manipuleren of te verslaan.[20] Dit staat in strijd met het natuurlijke concept van tijd; tijd is namelijk in de echte wereld constant en niet aan te passen. Maar in een film, waar een regisseur bepaalde artistieke vrijheden heeft, kan er gespeeld worden met tijd. Dit uit zich volgens Dzialo is een concept dat hij *frustrated time narration* noemt.

In zijn analyse van ADAPTATION (2002) en ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND stelt Dzialo dat Kaufman met zijn scripts een klassieke narratieve vorm wil aanpassen tot een meer complexe ervaring.[21] Een natuurlijke verloop van tijd is onderdanig aan het verhaal. De kijker ervaart de film hierdoor anders. Dzialo stelt:

> "Frustrated time" narratives use (relatively) complex narrational strategies to try to make time compliant, but ultimately the river always resists and breaks the dam, leaving the spectator frustratingly unmoored between a rock (reversibility, achronicity, complexity) and a hard place (irreversibility, chronology, and simplicity).[22]

De kijker moet dus afstand doen van zijn begrip van tijd om de film beter te kunnen begrijpen. Ook in mozaïekfilms neemt tijd een gecompliceerde plaats in. Tijd wordt constant onderbroken, of stopgezet om te wisselen van personages. Ieder van deze personages maakt zelf dingen mee, maar de tijd staat niet stil wanneer de camera bij een ander personage aanwezig is. Zo zou er ook in mozaïekfilms sprake kunnen zijn van een *frustrated time narration*.

Twist blindness

Daniel Barratt bespreekt het concept *twist blindness* in zijn essay in Bucklands bundel. Hij stelt dat sommige *puzzle films* met *cues* vooruitblikken op de uiteindelijke plottwist. Toch pikt de kijker deze *cues* niet op als zodanig, iets wat Barrat beschrijft als *twist blindness*.[23] Pas wanneer de kijker de film voor de tweede keer bekijkt, zal hij zien dat het einde er inderdaad 'al aan zat te komen'. Deze eigenschap is met name van belang met betrekking tot mozaïekfilms, omdat er in mozaïekfilms op het einde vaak ook een onthulling plaatsvindt. De personages lijken in de eerste

---

20 Chris Dzialo. ""Frustrated Time" Narration: The Screenplays of Charlie Kaufman." In *Puzzle films*: *Complex Storytelling in Contemporary Cinema* ed. Warren Buckland (Chichester: Wiley-Blackwell, 2009): 107.

21 Dzialo, "Frustrated Time". 125.

22 Dzialo, "Frustrated Time". 125-126.

23 Daniel Barratt. ""Twist Blindness": The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of The Sixth Sense." In *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* Ed. Warren Buckland (Chichester: Wiley-Blackwell, 2009): 62.

plaats niet aan elkaar gerelateerd te zijn, maar komen meestal op een bepaald moment tot elkaar. Ook in MAGNOLIA legt de kijker steeds meer connecties over wie aan elkaar verbonden zijn. De kijker raakt hierdoor ook steeds meer geoefend in het leggen van deze verbanden. Toch kunnen er verrassingen ontstaan. De kijker moet zijn verwachtingen bijstellen. Het verhaal blijft dus steeds veranderen.

Hoofdstuk 2: Methode

In het voorgaande hoofdstuk heb ik een aantal kenmerken van *puzzle films* besproken. Deze kenmerken lijken in het eerste opzicht ook van toepassing op mozaïekfilms. Ook heb ik aan de hand van verschillende filmwetenschappers al aan kunnen tonen dat mozaïekfilms zeker een bepaalde complexiteit bevatten. Er zijn bepaalde eigenschappen (objectiviteit, meerdere *point of views*) die mozaïekfilms onderscheiden van films met een klassieke structuur. Toch blijkt dat in het filmwetenschappelijk discours nog onvoldoende de connectie wordt gelegd met het fenomeen *puzzle films*. De volgende stap is daarom om uit te zoeken in hoeverre eigenschappen van *puzzle films* van toepassing zijn op de mozaïekvertelling MAGNOLIA.

Bordwell, Thompson en Ashton hebben een belangrijk filmwetenschappelijk kader gecreëerd voor het analyseren van de narratieve vorm. In *Film Art: an Introduction* en *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* leggen deze filmwetenschappers bepaalde kenmerken voor die helpen bij het analyseren van de narratieve vorm. Aan de hand van hoofdstuk 1 heb ik kunnen overwegen welke van deze eigenschappen mij het meeste inzicht zullen geven in mijn analyse van MAGNOLIA. Deze eigenschappen zijn zowel van toepassing op *puzzle films* als mozaïekfilms. De aspecten die ik zal bespreken zijn:

- **Tijd** – Hoe draagt de fragmentatie van tijd bij aan de narratieve structuur in MAGNOLIA? Ik zal hierbij kijken naar hoeveel tijd er verloopt, of er tijdsprongen worden gemaakt, welk doel de fragmentatie heeft, en of er sprake is van een *frustrated time narration*.
- **Ruimte** - Op welke manier speelt ruimte een rol in de narratieve structuur van MAGNOLIA? Ik analyseer in welke ruimtes de personages zich begeven, hoe zij tot elkaar komen en wat het belang is van de verschillende ruimtes.
- **Objectiviteit/subjectiviteit** –In welke mate vertoont MAGNOLIA een objectieve of subjectieve manier van vertellen? Ik zal kijken of de narratieve structuur objectief of subjectief is, of er sprake is van *character subjectivity*, en in hoeverre een vertelling objectief kan zijn.

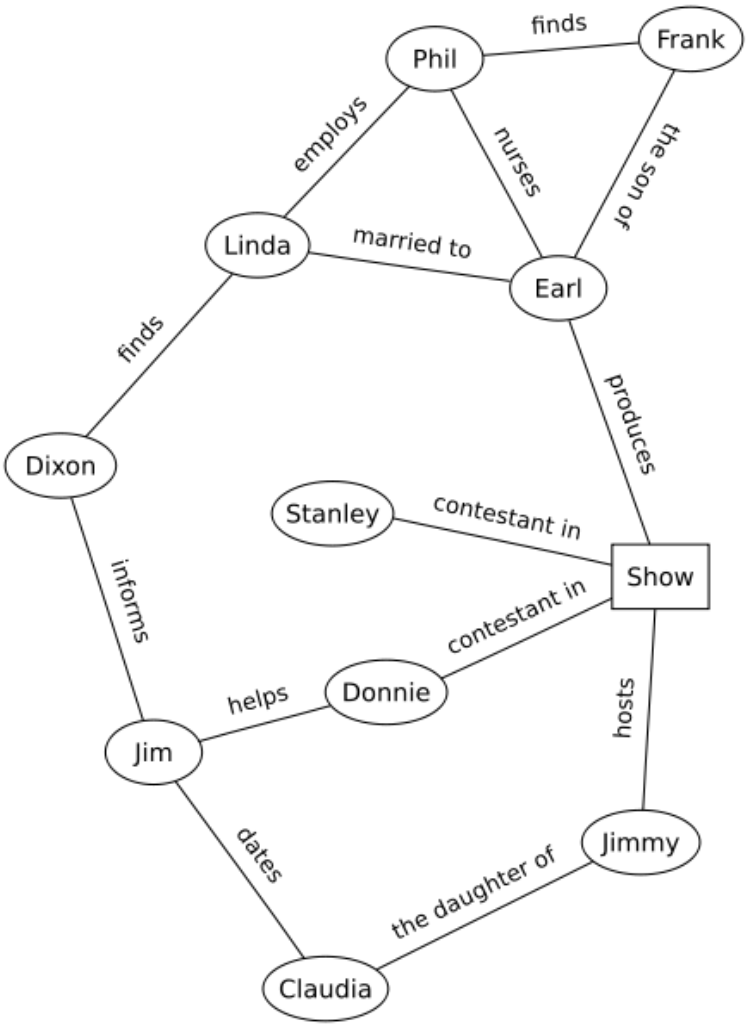
Aan ieder van deze aspecten zal een hoofdstuk worden gewijd. Ik zal in ieder hoofdstuk eerst een uitleg geven van de situatie in MAGNOLIA. Vervolgens analyseer ik scènes of fragmenten uit de film die op een opvallende manier met tijd, ruimte en objectiviteit omgaan. Ik leg uit hoe er in de film tekstueel gezien een complex verhaal wordt gecreëerd. Vervolgens betrek ik dit op de in hoofdstuk 1 besproken literatuur over *puzzle films*.

Aan de hand van deze hoofdstukken zal ik in mijn conclusie een antwoord kunnen geven op de vraag: **Op welke manieren leidt de mozaïekstructuur van MAGNOLIA tot complexiteit?**

Synopsis: MAGNOLIA

Voordat we dieper ingaan op de analyse van MAGNOLIA, zal ik eerst nog een uitgebreide synopsis geven van de film. Daarbij ook een schema, waarbij de relaties tussen de personages worden aangegeven.

In MAGNOLIA leven negen personages in de Magnolia wijk in de San Fernando Valley. Jimmy Gator is de presentator van de spelshow What Do Kids Know? Donnie Smith was een voormalig wonderkind bij de show. Stanley Spector is een van de kinderen momenteel in de show, en wordt begeleid door zijn vader Rick Spector. Jimmy is getrouwd met Rose Gator. Jimmy en Rose hebben een dochter Claudia, die verslaafd is aan cocaïne. Earl Partridge is ziek en staat op het punt te sterven. Hij getrouwd met Linda Partridge. Earl wordt verzorgd door verpleger Phil Parma. Frank "TJ" Mackey is niet meer in contact met zijn vader Earl en presenteert een programma over het verleiden van vrouwen. Jim Kurring is een politieman die wordt opgeroepen te kijken bij een huis waar sprake is van overlast. Daarbij komt hij het jongentje Dixon tegen.[24]



[24] Rick, Rose en Dixon worden niet meegerekend tot de negen hoofdpersonages, omdat het verhaal nooit over hen persoonlijk gaat, maar hun rollen enkel betrekking hebben op andere hoofdpersonages.

Hoofdstuk 3: Tijd in MAGNOLIA

Een verhaal kan beschouwd wordt als een opeenvolging van gebeurtenissen aan de hand van oorzaak en gevolg.[25] Tijd kan daarom orde, maar ook wanorde creëren in een verhaal. Gebeurtenissen in een film vinden plaats in een bepaalde tijd en ruimte. In dit hoofdstuk zal ik tijd gaan bespreken. Hoewel we bij een tekstuele analyse tijd en ruimte moeilijk kunnen scheiden, zal ik hier met name fragmenten bespreken waar tijd op een onconventionele manier wordt gebruikt. Ruimte is dus ook van belang, maar speelt een minder grote rol. In MAGNOLIA lijkt tijd in de eerste plaats vrij geordend, maar verschillende elementen van tijd blijken toch af te wijken van de conventionele Hollywoodfilm. Ik zal eerst een korte schets geven van de tijdssituatie in MAGNOLIA.

De plot van MAGNOLIA bestaat uit een periode van 24 uur. Een proloog van drie gebeurtenissen gaat daaraan vooraf. Tijdens die 24 uur worden er verschillende momenten uit het leven van de negen personages vertoond. De story en de plot van MAGNOLIA zijn vrij gelijk. We weten niet wat er voor en na die periode van 24 uur met de personages gebeurt. Wel worden er korte tijdsprongen tussen verschillende scènes gemaakt. We zien een personage op visite en in het volgende shot zien we hem in de auto wegrijden. Op die manier worden er korte tijdsperiodes overbrugd. De screentijd van MAGNOLIA is 188 minuten. De film verloopt chronologisch, waardoor de tijd een zeer coherente factor lijkt.

Toch gebeuren er een aantal opvallende dingen binnen de tekstuele weergave van tijd, die MAGNOLIA onderscheiden van films met een klassieke narratieve structuur. De kijker moet namelijk verschillende stukjes informatie uit verschillende tijdsperiodes in de film aan elkaar relateren.

MAGNOLIA opent met een proloog waarin de narrator vertelt over drie gebeurtenissen. In 1911 worden de mannen met de namen Green, Berry en Hill opgehangen in Greenberry Hill, Londen. In 1983 belandt een duiker bovenin een boom, nadat hij opgezogen zou zijn door een blushelikopter. In 1958 springt een zeventienjarige jongen van een gebouw, om vervolgens tijdens zijn val in zijn buik geschoten te worden. In ieder verhaal is er sprake van een bepaalde vorm van toeval en ironie. De narrator wendt zich tot het publiek en stelt: “It’s in the humble opinion of this narrator that this is not just something that happened. This was not just a matter of chance. These strange things happen all the time.” Met deze opvallende uitspraak, in combinatie met de proloog, geeft de narrator de kijker meteen een dubbelzinnige boodschap mee. Hij wijst er op dat de gebeurtenissen meer zijn dan slechts toeval. In een vertelling heeft de indeling van de plot altijd een bepaald doel. Met die boodschap krijgt de kijker ook een opdracht mee: Hoe staan deze (ogenschijnlijk) toevallige

[25] David Bordwell, Kristin Thompson en Jeremy Ashton. *Film Art: an Introduction* (New York: McGraw-Hill, 1997): 201.

gebeurtenissen in relatie tot de rest van MAGNOLIA. Dit is een belangrijk onderdeel van mozaïekfilms. Informatie wordt zeer gefragmenteerd aan de kijker gepresenteerd, waardoor de kijker deze stukjes informatie zelf een bepaalde betekenis moet geven. De proloog vervult structureel gezien bovendien een aparte rol: het speelt zich af binnen een zeer andere tijd dan de beperkte 24 uur van de hoofdplotlijnen.

Doordat tijd (en ruimte) zo gefragmenteerd zijn geeft MAGNOLIA met behulp van motieven de structuur van tijd aan. Een belangrijk motief is het weer. Het vormt een van de meest belangrijke visuele factoren om orde te scheppen tussen de gefragmenteerde scènes. Het weer wordt op twee verschillende manier ingezet.

De eerste en meest duidelijke manier is door het weergeven van weerberichten als tekst op het scherm (figuur 2). Dit is een middel om de film te structureren. Ieder nieuw weerbericht leidt een nieuw gedeelte in de film in. Dit heeft inhoudelijk gezien ook een meer thematische lading; het weer correspondeert met de gemoedstoestanden van de personages. In figuur 2 zien we het eerste weerbericht. De film begint dan ook rustig. Wanneer de regen doorbreekt, leidt dat ook tot een reactie bij de personages; ook zij barsten los. Het weer vormt zo een belangrijk narratief middel. De kijker ontvangt zeer duidelijke, visuele cues van het verloop van tijd.

Figuur 2

Het weer vervult ten tweede een belangrijke rol in de mis-en-scene. De heftige regenbui die over Los Angeles trekt, bereikt alle personages direct achter elkaar. We zien Rick en zijn zoon Stanley over straat lopen, terwijl de eerste spatten regen vallen. In het volgende shot, tijdens een interview met Frank, regent het op de achtergrond pijpenstelen. We trekken de conclusie dat de gebeurtenissen zich vlak na elkaar afspelen.

Hoewel het weer dus juist de tijd ordent in het verhaal, wordt het ook ingezet als vooruitblik op het einde. De personages spreken meerdere malen over de regen, onder andere met de uitspraak: “It’s raining cats and dogs”. Wanneer in de climax van de film plotseling (op

onverklaarbare wijze) kikkers uit de lucht komen vallen, blijkt dat er meer in die uitspraak zat, dan op het eerste gezicht leek. Het weer is dus aan de ene kant een middel om te film te structureren, maar het krijgt ook betekenis op verhaalniveau: het is een vooruitblik op de ontknoping. Deze situatie kwam ook voor in de proloog: de kijker wordt aangestuurd om verbanden te leggen tussen gebeurtenissen. Hierdoor ontstaat weer het idee van de mozaïek: het herschikken van verbanden leidt tot nieuwe inzichten.

In MAGNOLIA is er een aantal keer sprake van *parallel editing*. In de montage wordt er gewisseld tussen meerdere locaties, waar er gelijktijdig verschillende gebeurtenissen plaatsvinden. In andere films eindigen deze situaties vaak wanneer ze tot elkaar in contact komen. Dit is niet het geval in MAGNOLIA, waar sommige personages elkaar niet ontmoeten. Ook opvallend is dat de *parallel editing* niet wisselt tussen twee situaties, maar vaak tussen meerdere. Deze techniek wordt gebruikt om aan te geven dat de personages eenzelfde soort situatie meemaken. Halverwege de film vindt er een crisismoment plaats waarbij we in de montage de personages voorbij zien komen. Jim wordt beschoten, Frank schreeuwt tegen zijn assistent, Stanley rent weg van het podium, Claudia snuift cocaïne en Linda doet een poging tot zelfmoord. Het ritme van de montage versnelt. De muziek past zich hier ook op aan, met versnelling in het ritme en een steeds harder geluid. Hierdoor wordt de spanning opgevoerd. Er wordt op duidelijke wijze benadrukt dat de personages in soortgelijke situaties zitten, zoals het drugsmisbruik van Claudia en Linda. Dit sluit aan bij het idee van Bordwell, die stelt dat in *forking-path films* juist nadruk wordt gelegd op de parallellen tussen de verschillende plots.[26]

Deze techniek is te relateren aan het concept *frustrated time* zoals Dzialo dat beschrijft. De weergave van tijd wordt gebruikt om een bepaalde soort boodschap over te brengen. In dit geval suggereert de *parallel editing* een bepaalde causaliteit. Toch weten we als kijker dat de verhalen van de personages (tot dan toe) niet aan elkaar verbonden zijn. Bordwell, Thompson en Ashton stellen dat de kijker op deze manier wordt aangestuurd tot het vergelijken van de twee (of meerdere) verhalen.[27] Ook hier zet de gefragmenteerde structuur van MAGNOLIA aan tot het leggen van verbanden. De kijker probeert een conclusie te trekken uit de scène, maar heeft nog niet genoeg informatie om nu daadwerkelijk te begrijpen hoe de gebeurtenissen met elkaar te maken hebben.

De tijd in MAGNOLIA wordt dus in de eerste plaats ingezet om het verhaal structuur te geven. Dit gebeurt met behulp van motieven zoals het weer, of muziek. Door de vrij coherente weergave van tijd, zou MAGNOLIA qua temporele structuur meer aansluiten bij klassieke films en dus niet bij *puzzle films.* Toch blijkt de tijd ook zeer gefragmenteerd te zijn. Er wordt veel informatie gegeven in veel verschillende situaties. Doordat de kijker constant bezig is met het aan elkaar koppelen van die

26 David Bordwell. "Film futures." *SubStance* 31 nr.1 (2002): 96.
[27]Bordwell, *Film Art*. 633.

verschillende gebeurtenissen en stukjes informatie, ontstaat er een oefening. De kijker moet de stukjes herschikken tot een groter geheel. Tijd helpt dat verhaal te ordenen met behulp van motieven, maar zorgt ook voor wanorde door de fragmentatie van het verhaal. Ook in *puzzle films* wordt tijd vaak op een bepaalde manier gebruikt, zodat er wanorde ontstaat. De kijker probeert een coherent beeld van de tijd te creëren, maar wordt daarbij verward door de narratieve vorm. Dit is een *frustrated time narration*. Hoewel dit leidt tot complexiteit, is het ook de kenmerkende aantrekkingskracht van *puzzle films*: de kijker wil het verhaal oplossen. Deze puzzelende vorm van kijken is dus een belangrijke eigenschap van zowel *puzzle films* als mozaïekfilms

Hoofdstuk 4: Ruimte in MAGNOLIA

In klassieke films staat een ruimte vaak in dienst van het verhaal. De ruimte is de achtergrond waar de personages hun verhaal afspelen. In mozaïekfilms krijgt de kijker te maken met enorm veel verschillende ruimtes, omdat de personages bij de start van de film van elkaar gescheiden zijn. De personages komen meestal op een bepaald punt in de film met elkaar in aanraking. Hierdoor is er dus veel verandering van de setting. Met behulp van verschillende motieven, zoals het weer (genoemd in het voorgaande hoofdstuk), krijgt de kijker door dat deze ruimtes helemaal niet zo ver van elkaar verwijderd zijn. Ook hier zal ik eerst een korte situatieschets geven van ruimte in MAGNOLIA.

De film speelt zich af in de San Fernando Valley in Los Angeles. De film is opgenomen in de wijk Magnolia Blvd. Dit wordt ook in het verhaal duidelijk gemaakt, doordat de straat een kenmerkende uitstraling heeft. We zien de personages elkaar dan ook af en toe passeren. De personages worden geïntroduceerd in verschillende ruimtes. Belangrijke locaties zijn de studio van de spelshow, de woonkamer van Earl en Linda, het huis van Claudia, de kroeg waar Donnie zit en de straat Magnolia Blvd.

De ruimte die het meest centraal staat is de studio van de spelshow 'What Do Kids Know?' Deze ruimte is niet alleen de ruimte waar veel personages fysiek aanwezig zijn, maar het vormt ook een knooppunt van de personages die daar niet aanwezig zijn (zo blijkt Earl de producent van de show en Claudia de dochter van presentator Jimmy Gator). Ook in de narratieve structuur is de studio een centraal punt van herkenning. De show is ook bij de andere personages op televisie te zien. Deze televisieschermen worden als motief gebruikt om verschillende scènes aan elkaar te binden.

Een scène start in de zaal van de spelshow. Wanneer de camera uitzoomt, blijkt de film gesitueerd te zijn in een andere ruimte. Donnie zit namelijk in de kroeg via de televisie naar de uitzending te kijken. De kijker moet dan ineens zijn besef van ruimte bijstellen. Er is dus een fragmentatie aan ruimtes, die op deze manier betekenis aan elkaar verlenen. We weten namelijk dat Donnie ook onderdeel is geweest van de spelshow en nu met een gevoel van wrok zit te kijken. Ook dit is een zogenaamd *forking-path* situatie. Eén gebeurtenis (de spelshow) leidt namelijk tot meerdere reacties in verschillende plotlijnen. Aan de ene kant zet de spelshow zich voort, terwijl Donnie in de andere verhaallijn vertelt over zijn verleden met de show.

Deze situatie keert zich ook om. Claudia bevindt zich in haar woonkamer, waar ze cocaïne snuift en televisie kijkt. Er wordt ingezoomd om het televisiebeeld, waar de film zich voortzet in de studio. Dit is een simpele manier om een overbrugging te creëren tussen de twee situaties. Het verhaal vervolgt in de studio, maar laat de kijker ook achter met vragen: 'Gaat het nog goed met

Claudia? Wat is zij nu aan het doen?' Doordat er zo veel verschillende personages zijn, en zo veel verschillende informatie wordt getoond, worden sommige delen buiten de story gelaten. Door deze constante fragmentatie van ruimtes, moet de kijker zelf logische conclusies trekken over hoe het verhaal zich 'achter de schermen' voortzet. Dit is natuurlijk ook van toepassing op andere films, maar is in mozaïekfilms als MAGNOLIA veel sterker aanwezig, door de enorme hoeveelheid personages, plotlijnen en ruimtes.

In de loop van de film merken we echter dat de personages, zoals gebruikelijk in mozaïekfilms, op een bepaald moment in de film met elkaar in contact komen. Ruimte krijgt daardoor dus een belangrijke rol op narratief niveau. Door de montage wordt er geschakeld tussen verschillende personages, terwijl er vooruit wordt geblikt op een ontmoeting.

Figuur 3a en 3b

Na een ruzie met Jimmy, vertrekt Rose boos. Terwijl zij over straat rijdt, zien we een ambulance voorbij komen rijden. We weten dat Linda zojuist is opgehaald door een ambulance na een overdosis. We leggen dan automatisch de connectie dat de twee langs elkaar rijden. De camera volgt deze ambulance (figuur 3a) totdat hij tot stilstand komt bij een andere auto (figuur 3b). De

ambulance rijdt vervolgens weg. In de auto zit Jim, die over dezelfde straat rijdt. Ook zien we Claudia in de taxi voorbijrijden. Doordat de montage steeds wisselt tussen de verschillende personages, en we hen allen dicht bij elkaar zien, vragen we ons af of er een ontmoeting gaat plaatsvinden. Jim ziet een man een regenpijp beklimmen. Dankzij een voorafgaande scène wist de kijker al dat dit Donnie was. Wanneer Jim stopt, weten we dat deze twee elkaar zullen ontmoeten. Hoewel de twee voor elkaar volledig onbekenden zijn, kent de kijker de situatie van beide. De personages in MAGNOLIA leven vaak langs elkaar heen, maar komen op cruciale punten in de film tot elkaar.

Een van de meest interessante manieren waarop er in MAGNOLIA getoond wordt dat ieder personage zijn eigen ding doet, is door middel van *long takes*. In deze takes is wordt de shot niet onderbroken, terwijl de camera door een bepaalde ruimte beweegt. In MAGNOLIA worden deze *long takes* gebruikt om te tonen dat de personages in grofweg dezelfde ruimte meerdere gebeurtenissen meemaken.

Een voorbeeld is de *long take* in de studio van 'What Do Kids Know?' De scène start wanneer Stanley en zijn vader Rick door de regen rennen om binnen te lopen bij de studio. Daar worden ze binnengelaten door de assistente. De camera volgt Rick, terwijl Stanley en de assistente een ander pad in slaan. Rick komt aan in een *green room*, waarbij de camera zich richt op een andere vrouw en we haar volgen door het gebouw. In de gang komt Stanley weer in beeld, die vanaf dat moment gevolgd wordt. Wanneer hij boven is, waar het beeld afslaat naar het eindpunt: Jimmy Gator. In tegenstelling tot de eerdere snelle montage in de film, wordt hier op een zeer bewuste manier duidelijk gemaakt dat ieder personage een eigen leven leidt. Zowel Rick, als Stanley als Jimmy bereiden zich op een eigen manier voor op de show. Dit is volgens Parshall een van de kenmerken die mozaïekfilms van ensemble films onderscheidt. In ensemble films met een klassieke plotstructuur vindt de plot enkel plaats in de ruimte waar de hoofdpersonage zich bevindt. Het lijkt alsof de bijfiguren in andere ruimtes op dat moment niet meer bijdragen aan de voortgang van de plot. In MAGNOLIA wordt met deze long take juist getoond dat er constante ontwikkelingen zijn in het leven van de personages, ook al zijn zij niet altijd in beeld.

Ruimte in MAGNOLIA is dus constant gefragmenteerd. Doordat er in een drie-uur-durende film niet genoeg tijd is om de exacte levens te tonen van alle personages, moeten er keuzes gemaakt worden. Er wordt daarom veel gewisseld tussen de vele ruimtes waarin de personages zich begeven. Iedere ruimte zorgt voor een verdere verloop van het verhaal, ook al leven de personages in andere ruimtes gewoon verder. Ruimte is daarom een belangrijk vertelmiddel. Iedere ruimte (en wisseling van ruimte) draagt bij aan de voortgang van de plot. Maar juist omdat deze zo gefragmenteerd is, ontstaat er een complexe verhaalstructuur. De kijker is constant bezig te analyseren wat elk van de negen personages op welke locatie aan het doen is.

Hoofdstuk 5: De objectieve/subjectieve vertelling

Film is een medium dat nooit volledig objectief kan zijn. Door middel van perspectieven en cameravoering kan een fragment of scène objectief of subjectief zijn. Dit is weer van invloed op de manier waarop de kijker een beeld vormt van het verhaal en de personages. Ook wordt informatie in een bepaalde volgorde aan de kijker gepresenteerd. Deze *flow of story information* zorgt ervoor dat aan het einde van de film de kijker de volledige story begrijpt. Andere filmwetenschappers (zoals Parshall) hebben er op gewezen dat mozaïekfilms relatief objectieve vertellingen zijn, omdat de kijker niet gebonden is aan slechts één hoofdpersonage. Is MAGNOLIA dan ook te beschouwen als een objectieve vertelling? Of zijn er ook subjectieve elementen?

In MAGNOLIA worden de levens van negen personages gevolgd. Ieder van deze personages kan worden beschouwd als een hoofdpersonage. De *range of story information* is daarom zeer breed. Als kijker worden we niet beperkt tot één hoofdpersonage, maar hebben we beschikking tot negen individuele personages die ieder nieuwe informatie van het verhaal leveren. MAGNOLIA is daarom een film met een *unrestricted narration*, een vrij objectieve vertelling waarbij de kijker meer weet dan de personages. De kijker maakt immers iedere gebeurtenis mee, terwijl de personages vaak niet bij elkaar zijn, of elkaar niet eens kennen. De *depth of story information* is juist wel breed. Omdat er zoveel personages zijn, leert de kijker over ieder personage steeds een beetje meer. Deze kleine stukjes informatie groeien in de loop van de film echter uit tot een breder begrip van de film. Door alle stukjes informatie te herschikken (als in een mozaïek), is het samenstellen van een coherent verhaal de taak van de kijker.

Figuur 4

Toch is er ook in MAGNOLIA sprake van een *perceptual subjectivity*. Wanneer twee karakters met elkaar spreken, wordt door middel van perspectieven duidelijk gemaakt welk personage centraal

staat in een scène. Dit gebeurt bijvoorbeeld wanneer Earl en zijn verpleger Phil met elkaar spreken. Earl wordt in een close-up vertoond, terwijl hij verward vertelt dat hij iemand wil spreken. Tijdens het gesprek blijft de camera gericht op Earl. Wanneer duidelijk wordt dat Frank de zoon is van Earl, draait de camera naar Phil. Hoewel Earl verder vertelt, wordt de uitdrukking van Phil gefilmd (figuur 4). Het is op het moment de emotie van Phil die centraal staat, en niet het verhaal of de emotie van Earl. Op dat moment krijgen we meer informatie over Phil.

MAGNOLIA start met een proloog waarin de narrator uitleg geeft over een drietal gebeurtenissen. Deze non-diëgetische verteller zou objectiever zijn, omdat hij buiten de film staat en daarom alwetend kan zijn. Toch wordt er een bepaalde spanning op deze veronderstelde objectiviteit gelegd wanneer de narrator stelt: "In the humble opinion of this narrator […]". Met deze uitspraak wordt onmiddellijk duidelijk dat de narrator geen objectieve observator is; hij is namelijk in het bezit van een eigen mening over het verhaal. Deze zin geeft onmiddellijk een seintje af aan de kijker: is het wel mogelijk een verhaal objectief te vertellen, of zit er subjectiviteit in de schikking van evenementen? Wanneer een alwetende narrator al niet meer objectief is, kan de kijker dan wel een objectieve kijk op het verhaal krijgen? Net als dat de narrator de mogelijkheid heeft een eigen invulling te geven aan het verhaal, is dat evengoed mogelijk bij de negen hoofdpersonages. Deze spanning tussen objectiviteit en subjectief is een aanwezig blijvende factor in het verhaal.

In diezelfde proloog wordt een voorbeeld gegeven dat de kijker bij zal blijven tijdens de rest van de film. In 1958 springt de zeventienjarige Sydney Barringer van een gebouw af. We zien hem vallen, wanneer hij plotseling geraakt wordt door een kogel. De tijd stopt, terwijl Sydney in de lucht hangt; de narrator legt uit dat het geen zelfmoord was maar een moord. Het volgende shot toont een ruziënd stel, waarbij de vrouw met een shotgun door het raam schiet. We relateren de twee scènes aan elkaar en denken te weten wat er gebeurd is: Sydney wilde zelfmoord plegen maar werd toevallig geraakt. We beschouwen de twee perspectieven als een objectieve vertelling. Wanneer de film verder gaat met het ruziënde stel, wordt duidelijk dat zij de ouders van Sydney zijn. Hier wordt bij de kijker al duidelijk dat er sprake is van een bepaalde ironie. De camera toont vervolgens een buurjongetje. Die vertelt dat hij heeft gezien dat Sydney het wapen heeft geladen. Sydney zou niet meer tegen de ruzies kunnen van zijn ouders en hoopte dat ze elkaar zouden vermoorden. Het toeval en de ironie van deze scène blijken nog groter dan gedacht. Er is dus een zeer typerende flow in de story information. We krijgen steeds een nieuw stukje informatie over het verhaal, die onze eerdere reconstructie van het verhaal ontkracht.

Figuur 5

In een stilstaand beeld (zie figuur 5) legt de narrator de volgorde van gebeurtenissen nogmaals uit. Dan wordt duidelijk dat er onder aan het gebouw een vangnet hing, dat Sydney gered zou hebben (als hij niet geraakt was door de shotgun). Deze scène maakt meteen duidelijk dat toeval de belangrijkste rode draad is van de film. De kijker dacht met een beeld vanuit twee perspectieven te weten wat er nu daadwerkelijk gebeurd was. Iedere nieuw stukje informatie geeft weer een hele nieuwe draai aan het verhaal. Deze zeer gefragmenteerde *flow of story information* is te relateren aan *twist blindness* in *puzzle films*. De kijker heeft een beeld van de situatie, maar dat idee wordt op het laatste moment met een nieuw stukje informatie veranderd.

De constante aanlevering van nieuwe informatie geeft de kijker ook steeds meer inzicht in de persoonlijkheden van de personages. Door stukjes informatie samen te voegen, construeert de kijker een beeld van een personage. Dit beeld kan echter in de loop van de film drastisch veranderen.

Dit is met name duidelijk wanneer we een beeld proberen te vormen van het verleden van Earl en zijn zoon Frank. Earl wordt geïntroduceerd als een stervende man, die gebonden is aan zijn bed. We leren via een scène met zijn vrouw Linda dat zij met hem is getrouwd vanwege het geld. Omdat Earl een goed persoon lijkt te zijn, bouwt de kijker sympathie voor hem op. Hij wil graag zijn zoon Frank spreken, wat geen onredelijk verzoek lijkt. Frank wordt geïntroduceerd als een gladde vrouwenversierder, die met zijn seksistische programma mannen probeert over te halen tot een bepaald soort gedrag. Door dit foute imago is de eerste indruk van Frank bij de kijker daarom vrij negatief. Dit beeld wordt echter volledig omgegooid wanneer blijkt wat zich in het verleden heeft afgespeeld. Earl heeft zijn eerste vrouw achtergelaten, terwijl zij kanker had en op het punt stond te sterven. Daarbij liet hij Frank (in die periode nog een tiener) bij haar achter om voor haar te zorgen. Plotseling begrijpen we Frank een stuk beter; hij is nu zo door wat er vroeger met hem gebeurd is.

Ook hier wordt duidelijk dat MAGNOLIA, en andere mozaïekfilms, zeker niet volledig objectief zijn. In *puzzle films* is de kijker beperkt tot één personage, waardoor er *character subjectivity*

ontstaat: de kijker volgt het verhaal vanuit het perspectief van de hoofdpersonage. In MAGNOLIA is een schijnbare objectiviteit door de *unrestricted narration* en wijde *range of story information*. Door deze narratieve structuur van MAGNOLIA denkt de kijker een objectieve constructie te kunnen maken van de personages. Maar er zit juist veel subjectiviteit in de *depth of story information*. De kijker krijgt steeds maar kleine informatiestukjes. Wanneer er nieuwe informatie wordt geleverd, wordt de kijker gedwongen zijn observaties bij te stellen. *Puzzle films* en mozaïekfilms dwingen de kijker dus constant alert te zijn op mogelijke veranderingen in de vertelling, hoewel *puzzle films* dit doen door informatie te beperken (door de beperking tot één hoofdpersonage) en mozaïekfilms door juist heel veel informatie van verschillende perspectieven de leveren.

MAGNOLIA lijkt dus in de eerste plaats objectief omdat we niet gebonden zijn aan één hoofdpersonage. Toch blijkt dat de kijker het ook vaak bij het verkeerde eind heeft. Dit komt omdat mozaïekfilms ook op een bepaalde manier spelen met de kijker. De kijker heeft bepaalde verwachtingen van de personages en het verhaal. Maar door de gefragmenteerde *flow of story information,* moeten die verwachtingen steeds opnieuw bijgesteld worden. Er heerst een constante spanning tussen objectiviteit en subjectiviteit. Dit leidt ertoe dat de kijker bezig is met een 'oefening': hoe zet ik de enorme hoeveelheid (subjectieve) perspectieven en stukjes informatie om in een groter geheel? Deze vorm van filmkijken is kenmerkend voor *puzzle films*. De kijker verwacht dat hij moet puzzelen naar een oplossing. MAGNOLIA doet dit op een soortgelijke manier. Pas aan het einde van de film wordt duidelijk hoe alle verschillende onderdelen in elkaar passen.

Conclusie

In dit onderzoek heb ik getracht te onderzoeken in hoeverre mozaïekfilms te beschouwen zijn als *puzzle films*. In hoofdstuk 1 heb ik besproken welke eigenschappen er nu toe leiden dat *puzzle films* als complex worden beschouwd. Hieruit bleek dat fragmentatie van tijd, ruimte en objectiviteit/subjectiviteit belangrijke kenmerken zijn van *puzzle films*. Naar aanleiding van verschillende teksten over mozaïekfilms, bleek dat deze kenmerken zo mogelijk ook van toepassingen waren op films met een mozaïekstructuur.

In de hoofdstukken 3, 4en 5 heb ik een analyse uitgevoerd van de casus MAGNOLIA. In deze mozaïekvertelling is er sprake van een complexiteit, terwijl de film niet als *puzzle film* wordt beschouwd. In MAGNOLIA is er niet per se sprake van een gecompliceerde tijd, omdat tijd en chronologie juist ordening aanbrengen in het verhaal. Wel wijkt het gebruik van tijd af van een klassieke narratieve vorm, omdat er fragmentatie en overlap van tijd in MAGNOLIA voorkomt. Ruimte is juist wel een belangrijk narratief middel dat de film complex maakt. Omdat de negen hoofdpersonages op een bepaald moment met elkaar in aanraking komen, ontmoeten zij elkaar in een bepaalde ruimte. De constante sprongen tussen ruimtes geven de mozaïekvertelling ook zijn kenmerkende stijl: het verhaal wordt verteld op een enorme hoeveelheid locaties. De spanning tussen objectiviteit en subjectiviteit is een factor die zwaar meetelt aan de complexiteit van MAGNOLIA. Mozaïekvertellingen hebben de premisse een objectieve vertelling te zijn, wegens een overvloed aan *point of views*. Dat blijkt niet volledig zo te zijn, omdat ook deze *point of views* zwaar onder invloed staan van de subjectieve personages. Het is de taak van de kijker om alle stukjes informatie zelf te herschikken tot één verhaal. De kijker is dus constant bezig met het oplossen van een raadsel.

Hierdoor valt te concluderen dat er in mozaïekfilms zeker sprake is van complexiteit. Deze complexiteit heeft veel overlap met de complexe narratieve structuren van *puzzle films*. Hoewel mozaïekfilms zeker op hun eigen manier complex zijn, zou ik het genre toch willen scharen onder de noemer *puzzle films*. *Puzzle films* zijn er namelijk ook in allerlei varianten en mozaïekfilms geven hun eigen invulling aan de term puzzelen. Bij mozaïekfilms is het niet zo zeer van belang op zoek te gaan naar dat ontbrekende puzzelstukje, maar zal er vooral veel moeten worden geschoven om een duidelijk begrip te krijgen van het verhaal. In de termen *puzzle* en mozaïek blijkt al dat dit kenmerkend is voor dit genre films. De kijker moet zelf actief bezig gaan met de verschillende stukjes informatie en ze herschikken tot een geheel. Het is deze manier van kijken die dan ook zo tekenend is voor de ervaring van de kijker.

Hoewel ik in dit onderzoek een belangrijke eerste stap heb gedaan naar het analyseren van mozaïekfilms als *puzzle films*, heb ik mij toch beperkt tot slechts één film. In een uitgebreider

onderzoek kan het zeer interessant zijn meerdere film tegenover elkaar te zetten. Ook de eerder genoemde simpele mozaïekfilms vragen nog om een uitgebreidere analyse, iets wat ik graag zou voortzetten in een volgend onderzoek. Ook dit zou een goede mogelijkheid zijn mozaïekfilms nog verder te theoretiseren.

Bronnenlijst

Literatuur

Barratt, Daniel. "“Twist Blindness”: The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of The Sixth Sense." In *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* ed. Warren Buckland. Chichester: John Wiley & Sons, 2009. 62-86.

Bordwell, David. "Film futures." *SubStance* 31, nr. 1 (2002): 88-104.

Bordwell, David en Kristin Thompson. *Film History: an Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2010.

Bordwell, David, Kristin Thompson en Jeremy Ashton. *Film Art: an Introduction*. New York: McGraw-Hill, 1997.

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

Branigan, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. Londen: Routledge, 2013.

Branigan, Edward. "Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's" Film Futures"." *SubStance* 31, nr. 1 (2002): 105-114.

Buckland, Warren, ed. *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: John Wiley & Sons, 2009.

del Mar Azcona, María. *The Multi-protagonist Film*. Chichester: John Wiley & Sons, 2010.

Dzialo, Chris. "“Frustrated Time” Narration: The Screenplays of Charlie Kaufman." In *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* ed. Warren Buckland. Chichester: John Wiley & Sons, 2009. 107-128.

Elsaesser, Thomas. “The Mind-Game Film” in *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Ed. Warren Buckland. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. 13-41.

Goss, Brian Michael. "“Things Like This Don't Just Happen”: Ideology and Paul Thomas Anderson's Hard Eight, Boogie Nights, and MAGNOLIA." *Journal of Communication Inquiry* 26, nr. 2 (2002): 171-192.

Parshall, Peter F. *Altman and After: Multiple Narratives in Film*. Lanham: Scarecrow Press, 2012.

Pisters, Patricia. "The Mosaic Film: Nomadic Style and Politics in Transnational Media Culture." *Thamyris/Intersecting: Place, Sex and Race* 23, nr. 1 (2011): 175-190.

Vardi, Guy. "Navigation Scheme for Interactive Movies with Linear Narrative." In *Proceedings of the Tenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia: Returning to Our Diverse Roots* pp. 131-132. ACM, 1999.

Wedel, Michael. "Backbeat and Overlap: Time, Place, and Character Subjectivity in Run Lola Run." In *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* Ed. Warren Buckland. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. 129-150.

Afbeeldingen

Figuur 1: Schema relaties tussen personages (http://antagonie.blogspot.nl/2011/04/past-aint-through-with-us.html)

Figuur 2: Film still MAGNOLIA (https://raffynotarypublic.wordpress.com/2012/09/25/movie-mondays-MAGNOLIA-1999/)

Figuur 3a en 3b: Screenshot MAGNOLIA (zelf gemaakt)

Figuur 4: Screenshot MAGNOLIA (zelf gemaakt)

Figuur 5: Film still MAGNOLIA (https://raffynotarypublic.wordpress.com/2012/09/25/movie-mondays-magnolia-1999/)