

# **Mentaal Reizen door de Tijd**

Het hedendaagse puzzelplot als metafoor voor de menselijke  
ervaring van tijd

---

Sarah Schouten  
Studentnummer: 3447561  
Masterthesis Film- en Televisiewetenschap  
Docent: dr. Ansje van Beusekom  
Universiteit van Utrecht  
Datum: 7 juli 2011

# Inhoudsopgave

---

<b>Inleiding</b>	3
Theoretisch kader	7
Opbouw	8
<b>Hoofdstuk 1: Het Post-klassieke Puzzelplot</b>	10
De Durée van Bergson	10
Bewegingsbeeld en Tijdsbeeld	11
Narratieve Innovatie	13
Diversiteit van Films en Benaderingen	15
Narratief Spanningsveld	17
<b>Hoofdstuk 2: Drie Puzzelplots</b>	19
Eternal Sunshine of the Spotless Mind	19
The Fountain	21
Mr. Nobody	23
<b>Hoofdstuk 3: De Paradox van de Tijd</b>	26
De Verhalende Mens van Ricoeur	27
Fenomenologie van de Tijd	28
Verleden – Heden – Toekomst	31
Plot	32
Verhalende Personages	34
<b>Conclusie</b>	37
<b>Filmografie</b>	40
<b>Bibliografie</b>	41

# Inleiding

---

Filmmakers zijn vanzelfsprekend continu op zoek naar nieuwe manieren om het publiek te verrassen. Dit streven naar vernieuwing manifesteert zich vaak in de narratieve eigenschappen van een film. Door het vertellen van verhalen die de toeschouwer op een verrassende wijze moeten prikkelen, proberen film en andere media een nieuw soort dialoog aan te gaan met de toeschouwer. In de huidige filmnarratologie lijkt vooral sprake te zijn van de poging om de toeschouwer te *deconditioneren*: de vertelling probeert zijn lezer in de war te brengen, op het verkeerde been zetten en een spelletje te spelen met zijn verwachtingspatronen. Veel films zijn geconstrueerd volgens een vast stramien, wat ertoe heeft geleid dat geroutineerde toeschouwers bepaalde verhaalstructuren zijn aangeleerd. Door het compliceren van filmverhalen en het introduceren van afwijkende vertelvormen wordt het publiek uitgedaagd zijn of haar beschouwingswijze aan te passen. De deconditionering van het publiek is momenteel een onmiskenbaar prominente tendens die het resultaat is van een vloed van onconventionele filmverhalen. De complexe verhalen blijken geliefd te zijn bij een groot en breed publiek, zoals het grote succes van *INCEPTION* (Christopher Nolan, 2010) duidelijk maakt. Janet Staiger meent dan ook dat er sprake is van een honger naar complexe filmverhalen.<sup>1</sup> Tegelijkertijd stelt Patricia Pisters dat er in de huidige mediacultuur sprake is van een heel nieuw type film.<sup>2</sup> De klassieke, lineaire verhaalstructuur met een begin, midden en eind is vandaag de dag inderdaad eerder uitzondering dan regel. Er lijkt sprake te zijn van een ontregeld tijdsbegrip, waarin verschillende tijdslagen door elkaar heen lopen. Ook open plekken, een hoge mate van ambiguïteit en het ontbreken van heldere causale relaties zijn veelvoorkomende consequenties van deze alternatieve vertellingen. Maar we moeten ons afvragen of dat wat afwijkt van de traditionele vertelstructuur vandaag de dag nog gerekend moet worden tot een alternatieve beweging in de filmwereld of dat het al *main stream* is geworden en zijn er tegenwoordig überhaupt narratieve conventies van kracht? Kortom: bestaat er nog een norm voor het vertellen van een verhaal?

Opvallend is dat in veel van deze zogenaamde onorthodoxe filmverhalen de

---

<sup>1</sup> Janet Staiger, 'Complex Narratives. An Introduction,' *Film Criticism* 31 (2006): 4.

<sup>2</sup> Patricia Pisters, 'The Mosaic Film – An Affair of Everyone: Becoming Minoritarian in Transnational Media Culture' (2006): 2.

narratieve structuur zich aan de hand van verschillende plotlijnen ontrafelt, narratieve eenheden die zich onafhankelijk van elkaar lijken te voltrekken in tijd en ruimte. Deze multi-narratieve filmverhalen waarin autonome plotlijnen verstrengeld zijn, worden in de filmjournalistiek en -wetenschap onder uiteenlopende noemers geschaard – ‘mosaic’, ‘kaleidoscopic’, ‘web-of-life-plot’, ‘puzzle film’, ‘collage film’, ‘network-based-narrative’ en ‘labyrinthine narrative’ - begrippen die tekortschieten als bruikbare en betrouwbare termen omdat de filmwetenschap er nog niet in is geslaagd deze complexe narratieve structuur bevattelijk te omschrijven en eenduidig te gebruiken bij het beschrijven en analyseren van films. Geen wonder: de films met een complexe, multi-narratieve structuur vertonen zo’n grote verscheidenheid dat een definiëring en afbakening een bijzonder ingewikkelde of misschien zelfs onhaalbare opgave is. Bovendien is het de vraag of het afbakenen en begrenzen van een verzameling films, die enkel en alleen overeenkomen door de onconventionele vertelcompositie, überhaupt relevant is. Films die met een van de bovengenoemde termen benoemd worden, hebben alleen gemeen dat ze bestaan uit een synthese van verschillende plotlijnen - van LOVE ACTUALLY tot BABEL en van PULP FICTION tot THE HOURS - maar vertonen ieder een heel andere mate van complexiteit.

Charles Ramírez Berg, professor filmstudies aan de University of Texas met specifieke aandacht voor de beeldvorming van Latijns-Amerikanen in cinema, waagde zich aan wat een zeer moeilijke opgave moet zijn geweest en heeft geprobeerd het arsenaal aan onconventionele filmplots te categoriseren. In het artikel ‘A Taxonomy of Alternative Plots in recent Films: classifying the ‘Tarantino Effect’ geeft Berg een systematische classificatie aan de hand van plottypes, die hij beschouwt als een noodzakelijke stap om de trend te kunnen begrijpen. Hoewel zijn studie een helder model heeft voortgebracht, is het met name een schema dat op papier goed toepasbaar lijkt maar in de praktijk veel films toch niet gemakkelijk kan onderbrengen. De studie biedt weliswaar een nieuwe kijk op de filmplots, maar beperkt zich tot de narratologische aard van films, waardoor overige betekenislagen (zoals genre en thematiek) helaas buiten beschouwing worden gelaten. De poging om films - films die juist met zoveel mogelijk conventies willen breken - te rubriceren is dan ook onbegonnen werk, laat staan dat een dergelijke categorisering in haar oppervlakkigheid volledig voorbij kan gaan aan dat waar de films daadwerkelijk over gaan. Bergs artikel verscheen in 2006 in het academische tijdschrift *Film Criticism* en maakt deel uit van een volledig aan complexe

filmvertellingen gewijde editie, waarin verschillende filmwetenschappers hun licht laten schijnen op dit fenomeen. Onlangs stelde Warren Buckland, een Amerikaanse filmwetenschapper die zich bezighoudt met hedendaagse narratologie, onder de titel 'Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema' een corpus van artikelen samen waarin eveneens enkele filmtheoretici de narratieve ontwikkeling proberen te duiden en te identificeren. Het is duidelijk dat het hedendaagse puzzelplot de filmwetenschap bezighoudt. De narratologische studies blijven echter oppervlakkig, en weten niet exact de vinger te leggen op wat deze ontwikkeling nu werkelijk betekent. De twee bovengenoemde bronnen dienen als uitstekende vertrekpunten voor mijn onderzoek, dat niet in de eerste plaats beschouwd moet worden als een uitbreiding van of een aanvulling op deze studies maar voornamelijk als een zelfstandig en uniek onderzoek, dat weliswaar voortbouwt op enkele theorieën maar explicieter van aard is en bovendien vanuit een filosofischer invalshoek te werk gaat.

Laat ik vooropstellen dat het noch mijn streven is een definitie of categorisering van onconventionele en complexe filmverhalen te ontwikkelen, noch een verklaring voor deze 'trend' te verschaffen. Het is echter wel belangrijk dat we ons realiseren dat er een bepaalde motor ten grondslag ligt aan dergelijke ontwikkelingen. Behalve de drang naar artistieke innovatie, is ook de veranderende tijdgeest een belangrijke bezieler voor narratieve verschuivingen. De globalisatie, digitalisering, toenemende interactiviteit, ontwikkelingen in de neuro-wetenschappen, maar ook maatschappelijke gebeurtenissen beïnvloeden onze manier van denken en beschouwen, en daarmee ook de kunsten en media. Het zoeken naar veroorzakers van de hang naar complicerende filmverhalen blijft vooralsnog speculatief, en iets waar ik me niet aan wil wagen. In deze studie zal ik de narratieve verschuiving proberen te interpreteren in filmnarratologische en filosofische termen, om op die manier de veranderingen in het narratieve veld beter te kunnen begrijpen.

Centraal staat het bestuderen van drie recente films die weliswaar alle drie een ontraditionele verhaalstructuur bezitten maar die compleet verschillend zijn in uitvoering: *THE FOUNTAIN* (Darren Aronofsky, 2006), *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* (Michel Gondry, 2004) en *MR. NOBODY* (Jaco van Dormael, 2009). In tegenstelling tot de eerdergenoemde studies van Berg en Buckland worden de films hier niet binnen een bepaald plotype besproken, maar vertonen deze drie filmverhalen

juist grote verschillen. De gemeenschappelijke noemer van deze films bevindt zich dan ook niet in de eerste plaats op het narratologische vlak maar op thematisch niveau. De films gaan in figuurlijke zin alle drie over het verschijnsel *tijd*, en in specifiekere zin over verleden, heden en toekomst, maar ook over vergankelijkheid en herinneringen. Een analyse die de films zowel op narratologisch als op filosofisch vlak beschouwt, is naar mijn mening de meest eerlijke en passende benadering.

Hoewel het fenomeen *tijd* een zeer abstract en moeilijk tastbaar verschijnsel is, is het misschien wel de belangrijkste bron voor het compliceren van vertellingen. In de onorthodoxe puzzelfilm gaat de multi-narratieve vertelmodus immers vaak hand in hand met een non-lineaire vertelcompositie, waarin de gebeurtenissen of temporeel gefragmenteerde wijze verteld worden. Het fenomeen tijd manifesteert zich in de eerste plaats dikwijls als ordenend principe, het stuurt en structureert de vertelling. Het is van belang op te merken dat tijd in feite altijd ordenend is; een vertelling voltrekt zich immers altijd in de tijd. Maar de laatste jaren lijken vertelvormen zich op een alternatieve manier te laten sturen door tijd. Voorbeelden zijn MEMENTO (Christopher Nolan, 2000) en IRRÉVERSIBLE (Gaspar Noè, 2002) - die weliswaar een onconventionele opbouw kennen maar niet multi-narratief zijn - waarin de gebeurtenissen zich in omgekeerde volgorde voltrekken, de parallelle tijdssequenties in TIMECODE (Mike Figgis, 2000) en HET LEVEN UIT EEN DAG (Mark de Cloe, 2009) door middel van een splitscreen, de alternatieve tijdsdimensies in LOLA RENNT (Tom Tywker, 1998), en de herhaling van gebeurtenissen door perspectiefverandering in ELEPHANT (Gus van Sant, 2003).

De drie filmverhalen die hier centraal staan vertonen stuk voor stuk een interessante relatie met het concept tijd. Om deze verhalen thematisch te kunnen duiden is het noodzakelijk om deze eerst op narratologisch niveau te analyseren, waarmee de narratieve functie van tijd in deze films wordt blootgelegd. THE FOUNTAIN bestaat uit drie parallelle verhalen - verleden, heden, toekomst - die zich uitspannen over enkele eeuwen, maar nauw met elkaar verweven zijn. In ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND besluit het hoofdpersonage zijn geheugen te laten wissen, maar probeert hij zich in zijn bewustzijn toch te verzetten tegen de procedure. In MR. NOBODY worden de alternatieve toekomst van een personage getoond, afhankelijk van de keuzes die hij maakt. Omdat de films in thematische zin over tijd gaan, lokken ze een filosofische beschouwing uit. De analyse zal dan ook tweeledig zijn, en bestaat uit

een narratologische en een filosofische analyse. De analyse zal in hoge mate toeschouwer-georiënteerd zijn; dat wil zeggen dat ik kijk naar hoe de narratieve logica begrepen wordt door de toeschouwer. De centrale vraag is: op welke manier geeft de narratieve structuur uitdrukking aan de thematiek van de tijd?

### **Theoretisch kader**

Zoals eerder genoemd zullen de verzameling artikelen in de editie van *Film Criticism* en het door Buckland samengestelde boek *Puzzle Films* functioneren als uitgangspunten voor dit onderzoek. Aan de hand van uit deze en enkele andere artikelen herleide hoofdzaken zal ik proberen de huidige situatie van de complexe filmvertelling te schetsen. Mijn theoretische vertrekpunt is het werk en de ideologie van Buckland, dat behalve nuttig ook bijzonder vruchtbaar is voor verder onderzoek. Bucklands filmtheorie wordt gekenmerkt door een duale benadering, waarin enerzijds waarde wordt gehecht aan de onderliggende structuren van films en anderzijds de manier waarop toeschouwers films begrijpen een grote rol speelt.<sup>3</sup> Hij pleit in zijn werk voor een filmtheorie die de inzichten van de cognitieve filmtraditie, waarvan Bordwell de meest bekende vertegenwoordiger is, combineert met die van de linguïsten en de filmsemiotiek, na te hebben geconstateerd dat er ongebalanceerde theorieën zijn ontstaan omdat cognitivisten en semiotici elkaar lang hebben genegeerd.<sup>4</sup> Hij is er vooral op gespist om te begrijpen hoe films worden begrepen en meent daarvoor een balans tussen de cognitieve en semiotische benaderingen nodig te hebben. Buckland hecht dus niet zozeer waarde aan de studie van filmische teksten zelf maar vooral aan het interpreteren van films en daarmee aan de toeschouwer, wat eveneens een centrale visie is in de artikelen die hij samenstelde in *The Film Spectator* (1995). In zijn standpunt over *spectatorship* verwerpt hij enerzijds het linguïstisch determinisme van de filmsemiotiek en anderzijds de rationale autonomie die de cognitivisten verlenen aan filmtoeschouwers.<sup>5</sup> Dit determinisme manifesteert zich onder meer doordat de menselijke ervaring ingedamd wordt omdat er door de structurele linguïstiek teveel waarde wordt gehecht aan de

---

<sup>3</sup> Warren Buckland, *The Cognitive Semiotics of Film* (New York en Cambridge: Cambridge University Press, 2000), 2.

<sup>4</sup> Buckland, *Cognitive Semiotics*, 15.

<sup>5</sup> Buckland, *Cognitive Semiotics*, 15.

beperkende capaciteit van taal en alle andere semiotische systemen.<sup>6</sup> De rationele autonomie van de cognitivisten daarentegen komt tot stand door ervan uit te gaan dat films niet in staat zijn een toeschouwer te positioneren en dat het kijken van een film een puur rationalistische activiteit.<sup>7</sup> Buckland sluit zich aan bij de cognitieve opvatting over spectatorship maar benadrukt dat de film de geest van de toeschouwer wel op een specifieke manier kan modificeren. In navolging van Buckland is mijn theoretische aanpak toeschouwer-georiënteerd en is mijn analyse erop gericht te bestuderen hoe een complex filmverhaal begrepen en geïnterpreteerd wordt en hoe daar betekenis aan wordt verleend. Aan de hand van enkele concepten van filosoof Gilles Deleuze probeer ik de narratieve ontwikkeling van het puzzelplot te duiden. Film wordt door Deleuze gebruikt om zijn levensbeschouwing te illustreren en zijn werk moet dan ook zeker niet als een theoretisch kader voor het analyseren van film beschouwd worden. Zijn concepten bieden echter de mogelijkheid om het puzzelplot op een verdiepend niveau te bestuderen. Deleuze is niet geïnteresseerd in het bestuderen van de plotelementen, maar in de interactie tussen het menselijk bewustzijn en het filmisch beeld. Zijn beschrijvingen van film gaan hoofdzakelijk over de technologie van het beeld, en hij schenkt zelden aandacht aan de narratieve eigenschappen van een film. Maar tezamen met het werk van filosoof Paul Ricoeur, die belangrijk werk heeft verricht op het gebied van de hermeneutiek van het verhaal, hoop ik een vruchtbare narratologisch-filosofische analyse te kunnen verrichten. In Ricoeurs driedelige werk *Temps et Recit* is het idee uitgewerkt dat de menselijke identiteit verhalend en temporeel is. Door het belang dat Ricoeur hecht aan de mens, aan het denkende ik, is zijn levensbeschouwing in de eerste plaats een subjectfilosofie, waarin hij de menselijke identiteit een kwestie van verhalen is. Een filosofische lezing van het corpusmateriaal moet een rijke aanvulling zijn op de narratologische analyse en de beschouwing naar een verdiepend niveau brengen.

### **Opbouw**

De opbouw van dit artikel wordt uitgevoerd in het model van een zandloper, dat wil zeggen dat in het eerste hoofdstuk vanuit een breed cultureel en historisch perspectief toegewerkt wordt naar de specifieke analyse van het corpusmateriaal in het tweede en derde hoofdstuk, om ten slotte het voorafgaande met enige afstand te beschouwen, en de

---

<sup>6</sup> Buckland, *Cognitive Semiotics*, 2.

<sup>7</sup> Buckland, *Cognitive Semiotics*, 14.



onderzoeksvraag te koppelen aan een bredere vraagstelling. Bovendien heeft ook ieder hoofdstuk op haar beurt een overwegend hiërarchische structuur.

In het eerste hoofdstuk zal ik het fenomeen van de onconventionele benadering van het filmverhaal in een bredere culturele en filmhistorische context plaatsen, aan de hand van de concepten van Deleuze. Ook komt hier ter sprake hoe de filmwetenschap heeft gereageerd op de narratieve ontwikkeling in de cinema. In het daaropvolgende hoofdstuk wordt het corpusmateriaal geïntroduceerd, en zal ik de films los van elkaar en aan de hand van enkele filmtheoretische concepten op tekstueel niveau analyseren. In het derde hoofdstuk zullen de films vanuit een filosofische invalshoek besproken worden, aan de hand van de wijsgerige concepten van Deleuze en Ricoeur. In een uitgebreide nabeschuiving zal ik tot slot mijn analyse en de resultaten bespreken.

## Hoofdstuk 1: Het Post-klassieke Puzzeplot

---

Niet-klassieke vertelstructuren zijn vanzelfsprekend niet voorbehouden aan film. Ook literatuur, de beeldende kunsten en televisie maken al lang gretig gebruik van complicerende en fragmenterende vertelvormen. In de literatuur is het puzzel-achtige plot al eeuwen een veelvoorkomende structuur. Literatuur is dan ook bij uitstek in staat om heen en weer te schakelen tussen verschillende narratieve eenheden. Een hedendaags voorbeeld is het oeuvre van de Amerikaanse schrijver Michael Cunningham, die onder andere het later verfilmde boek *The Hours* (1998) schreef. Zijn boeken kennen een multi-narratieve vertelvorm, waarin verschillende verhalen, die meestal in verschillende periodes gesitueerd zijn, in de plot met elkaar verstrengeld zijn. Terwijl in Cunninghams boeken de samenvoeging van temporeel autonome verhalen worden samengevoegd, gaan andere schrijvers nog een stap verder met het ontwrichten van de chronologie en daarmee het desoriënteren van de lezer. Het boek *Time's Arrow: or the Nature of The Offence* (1991) van Martin Amis is een voorbeeld van zo'n boek. In dit boek is de beleving van het hoofdpersoneel achterstevoren, begint het met de dood en eindigt het met de geboorte. Een vergelijkbare vertelstructuur herkennen we bijvoorbeeld in *MEMENTO* (Christopher Nolan, 2000), waarin het hoofdpersoneel geen nieuwe herinneringen kan aanmaken. Deze voorbeelden maken duidelijk dat de post-klassieke benadering van het verhaal is doorgedrongen tot verschillende kunstvormen en media, waarbij deze elkaar wederzijds lijken te beïnvloeden.

### **De Durée van Bergson**

Hoewel het vertellen van een verhaal in de film net als in de literatuur een temporele aangelegenheid is, waarbij het verhaal zich in tijd voltrekt, zorgt het beeldende karakter van film er voor dat het toch wezenlijk anders is. Dat temporaliteit van het filmverhaal wordt uitgedrukt in een reeks bewegende beelden was rond 1900 compleet nieuw en leidde tot nieuwe ideeën over tijd en ruimte. Parallel met het ontstaan van cinema formuleerde de Franse filosoof Henri Bergson een levensbeschouwing waarin tijd en ruimte centraal staan. In zijn kritiek op de filosofie van Immanuel Kant beredeneert Bergson dat denken plaatsvindt in tijd en ruimte, en het menselijk bewustzijn in de eerste plaats een temporele aangelegenheid is. Tijd is bij Bergson een onophoudelijke, ondeelbare beweging, een constante flow die hij 'durée' noemt. Voor Bergson kan beeld

echter nooit een dergelijke duratie representeren, omdat het immobiel is. Ondanks zijn mening dat cinema, als een reeks van onbeweeglijke beelden, niet in staat is om *durée* te verbeelden, wordt Bergson wel als de grondlegger voor de latere filmtheorie beschouwd. In de jaren tachtig krijgt Bergsons werk een belangrijke plaats in de filosofie van de post-structuralistische denker Gilles Deleuze. Deleuze stoelt zijn filosofie, waarin film een prominente rol heeft, op Bergsons ideeën over tijd en beeld, en toont aan dat Bergsons levensbeschouwing niet mogelijk was geweest zonder de opkomst van de cinema. Dat film zich in de tijd beweegt en de werking van tijd centraal stelt heeft er immers voor gezorgd dat de ontwikkeling van het medium in het *fin de siècle* als baanbrekend beschouwd werd. Voor Deleuze is het de menselijke beleving van tijd die de beginsels van het bestaan vormt, en onze verbondenheid met de wereld schept. En aangezien Deleuze in film en het menselijk bewustzijn overeenkomsten ziet, is tijd eveneens het fundament van de filmkunst. Het is belangrijk om op te merken dat Deleuze geen filmtheoreticus is; hij gebruikt film om de wereld en het bestaan te beschrijven. Hij gebruikt dan ook geen filmanalytische termen, is moeilijk te plaatsen in een theoretische stroming.

In zijn levensbeschouwing bestaat alles bestaat uit beelden, ook de mens is voor Deleuze een beeld. Er is dus geen fundamenteel onderscheid tussen filmbeelden en de mens, en Deleuze relateert dan ook het denken van de mens aan de *durée* van Bergson. Denken is een continue beweging, waarin tijd en ruimte de belangrijkste ingrediënten zijn. Net als het denken wordt film volgens Deleuze gekenmerkt door een constante duratie. Deleuze beschouwt cinema dan ook als een mentale kunstvorm: “the brain is the screen”. Hoewel de filosoof de temporele dimensies van het denken en film met deze opmerking gelijk lijkt te stellen, is het niet zo dat hij gelooft dat cinema en het brein precies hetzelfde werken en filmbeelden het menselijk denken *representeren*. Deleuze is van mening dat de formele strategieën van film een ‘image of thought’ op kunnen roepen, en cinema op die manier metaforen biedt voor het denken en de menselijke ervaring. Daarbij is het belangrijkste dat cinema bij uitstek het medium is dat in staat is om tijd *voelbaar* te maken. Net als het menselijk bewustzijn maakt film continu nieuwe concepten aan, waardoor film als het ware *belichaamt* hoe de mens de wereld beleeft.

### **Bewegingsbeeld en Tijdsbeeld**

Het klassieke filmverhaal begon zich pas te ontwikkelen na de Eerste Wereldoorlog, toen de machtspositie van de Europese cinema naar de Amerikaanse filmindustrie was

verschoven, en ook de filmstijl en vertelvormen veranderen. Voorheen was het narratieve karakter van cinema bijzonder arbitrair; de vroege single-shot films werden sterk bepaald door de context van vertoning. Omdat de exposanten de invulling van de programma's - vaak een afwisseling tussen muziek, live acts en filmvertoningen - was de narratieve betekenis meerduidig en veranderlijk. Met het ontstaan van wat filmhistorici later de *classical Hollywood narrative* zijn gaan noemen, werd er een systeem van narratieve en cinematografische regels ontwikkeld, dat decennia lang dominant is geweest in de Amerikaanse cinema. In deze Hollywoodformule stond het verhaal centraal; het moest zo transparant mogelijk zijn en bestaan uit heldere causale reacties, afhankelijk van de motieven van de doel- en handelingsgerichte personages. Deleuze constateert in de klassieke cinema de dominantie van wat hij noemt een 'l'image-mouvement' - het bewegingsbeeld. In het regiem van het bewegingsbeeld is de tijd chrono-lineair en organisch: tijd wordt indirect verbeeld door de beweging van het beeld en de montage. Flash backs, flash forwards, dromen en hallucinaties en andere sequenties die de lineaire verhaalstructuur verstoren, zijn logisch en begrijpelijk verwerkt in de structuur. Als toeschouwer weten we precies waar (temporeel en ruimtelijk) we ons in het verhaal bevinden. Natuurlijk werd er wel geëxperimenteerd met complicerende vertelvormen, zoals in Orson Welles' *CITIZEN KANE* (1941), dat door de voor klassieke begrippen onconventionele verhaalstructuur als baanbrekend werd beschouwd. Welles was overigens niet de eerste die de mozaïek-achtige structuur toepaste. In 1916 al verscheen de film *INTOLERANCE*, waarin regisseur D.W. Griffith in een non-lineaire structuur heen en weer schakelt tussen vier verhalen, gesitueerd in verschillende periodes en op verschillende plaatsen, verbonden door de gemeenschappelijke thematiek van menselijke intolerantie. Hoewel narratieve experimenten vaak temporeel fragmenterende structuren impliceerden, waren films er zelden op uit de toeschouwer daadwerkelijk in de war te brengen. De films van het bewegingsbeeld zijn in termen van Deleuze op de meest eenvoudige manier gerelateerd aan het menselijk denken, in de vorm van geheugen en verbeelding.

Pas na de Tweede Wereldoorlog lijkt cinema op zoek te gaan naar problematiserende vertelvormen, waarbij temporaliteit zich openbaart in verstorende en non-lineaire structuren, en het filmbeeld als het ware *schizofreen* van aard is. Deleuze relateert deze verschuiving aan veranderingen in het menselijk bewustzijn: zo heeft de Holocaust geleid tot een getraumatiseerd tijdsbegrip, waarin beweging afhankelijk wordt

van tijd. In dit veranderde regiem heeft het bewegingsbeeld plaats gemaakt voor de 'l'image-temps' - het tijdsbeeld. Dit onderscheid brengt Deleuze in verband met het contrast tussen klassieke en moderne cinema, wat hij uiteenzet in zijn boeken Cinéma I en II. In tegenstelling tot de klassieke cinema van het bewegingsbeeld is in het moderne tijdsbeeld de tijd *oorspronkelijk* en wordt het juist *direct voelbaar*. Terwijl de personages in het bewegingsbeeld nog gericht zijn op handelen, wordt de cinema van het tijdsbeeld juist bevolkt door personages die niet in staat zijn tot direct handelen, afwachtend en vermoeid zijn, en ontvankelijk zijn voor virtuele dimensies. Deze Deleuziaanse tweedeling is zeker niet absoluut; een film is niet het een of het ander, een film bestaat uit tijdsbeelden en bewegingsbeelden. In feite zijn bewegingsbeelden ook tijdsbeelden, alleen is tijd in het bewegingsbeeld indirect en ondergeschikt aan beweging en ruimte, zoals in het klassieke Hollywoodgenre.

### **Narratieve Innovatie**

Het Italiaans neorealisme van vlak na de Tweede Wereldoorlog luidt de moderne cinema in, waarin het Deleuziaanse tijdsbeeld domineert. In de tweede helft van de twintigste eeuw lijkt cinema in toenemende mate op zoek te gaan naar complicerende verhaalstructuren, die meestal hand in hand gaan met een paradoxaal tijdsbegrip. Maar ook het multi-narratieve verhaal, waarin verhalen op complexe wijze met elkaar verstrengeld zijn, wordt gedurende deze decennia een geliefde vertelvorm. Het versplinterde karakter van deze cinematografische mozaïeken manifesteert zich in de eerste plaats in de gefragmenteerde wijze van vertellen, en niet noodzakelijkerwijs in een verstoord tijdsbegrip. Volgens Patricia Pisters is het Robert Altmans ensemblefilm *SHORT CUTS* (1993) die echt een nieuwe dimensie geeft aan de mozaïekfilm.

*“Most strikingly this mosaic film does not refer to history, a person or an event that had to be recalled, but relates to a shared time and place in the present.”<sup>8</sup>*

Pisters constateert dat in de contemporaine variant van de mozaïekfilm de grenzen van individuele verhalen worden opengesteld en de verhaallijnen op een meer complexe, subtiele en soms zelfs toevallige manier met elkaar verstrengeld raken.<sup>9</sup> Hoewel *SHORT*

---

<sup>8</sup> Pisters, 'The Mosaic Film,' 3.

<sup>9</sup> Pisters, 'The Mosaic Film,' 6.

CUTS inderdaad op een geheel nieuwe wijze personages en hun levensverhalen met elkaar in verband brengt is het toch Quentin Tarantino's film PULP FICTION (1994) waarin voor het eerst een multi-narratieve structuur is toegepast die daadwerkelijk de kijkervaring van de toeschouwer verstoort en ontregelt. Terwijl in SHORT CUTS voortdurend op een vrijwel lineaire wijze heen en weer wordt geschakeld tussen de levens van 22 personages is er in PULP FICTION sprake van een non-lineaire verwikkeling van vier individuele verhaallijnen. De film kent bovendien een cyclische structuur, waarbij de proloog en de epiloog dezelfde eenheid van tijd en plaats hebben. Waar in SHORTS CUTS de verbanden tussen de personages vrij arbitrair en betekenisloos zijn en de vertelstructuur eenvoudig en begrijpelijk is, hebben de verhalen in PULP FICTION een symbiotische relatie, ze beïnvloeden elkaar en krijgen betekenis in relatie tot elkaar. PULP FICTION maakt het de toeschouwer moeilijk door de non-lineaire vertelwijze en niet zozeer door het multi-narratieve aspect van de film. De impact van Tarantino's breuk met de narratieve consensus is onmiskenbaar: beïnvloed door PULP FICTION ontsprong er in de loop van de jaren negentig wereldwijd een stroom aan onconventionele films.

Deze reactie, die Charles Ramirez Berg heeft gedoopt tot het 'Tarantino Effect', heeft het alternatieve filmverhaal geliefd gemaakt bij een groot en breed publiek. Hoewel Tarantino zeker niet de enige filmmaker was die begin jaren negentig experimenteerde met dergelijke vertelstructuren - ook Michael Haneke's 71 FRAGMENTE EINER CHRONOLOGIE DES ZUFALLS (1994) en David Lynch' LOST HIGHWAY (1997) zijn uitgesproken voorbeelden van narratieve innovatie - wist Tarantino met PULP FICTION een brug te slaan tussen de onafhankelijke filmindustrie en het mainstream studiosysteem. De groei en de toenemende populariteit van de onafhankelijke cinema in de Verenigde Staten heeft ongetwijfeld bijgedragen aan de ontwikkeling van de onorthodoxe narratieven, en verklaart het hedendaagse succes van de films van Amerikaanse filmmakers als Spike Jonze, Christopher Nolan, Gus van Sant, Paul Thomas Anderson en Darren Aronofsky. Maar niet alleen de films die tot *art cinema* gerekend worden, vertonen een dergelijke ontwikkeling. Opvallend is dat het een alomtegenwoordige en genre-overstijgende tendens is die in allerlei vormen van cinema te ontdekken is. Ook films die een groot en breed publiek moeten aanspreken profiteren van de hervorming van narratieve conventies, zoals LOVE ACTUALLY (Richard Curtis, 2003), CRASH (Paul Haggis, 2004), DÉJÀ VU (Tony Scott, 2006) en 500 DAYS OF

SUMMER (Marc Webb, 2009).

### **Diversiteit van Films en Benaderingen**

In de inleiding heb ik al beargumenteerd dat het vrijwel onmogelijk, en bovendien weinig zinvol is om het fenomeen van het ontraditionele plot te definiëren en te categoriseren. Narratieve innovatie is van alle tijden en vertoont een continue dynamiek waarbij er slechts momenten aan te wijzen zijn waarin bepaalde kenmerken veel voorkomen. Het voortdurend bijstellen van een afbakening en classificatie is onbegonnen werk. De 'eenheid' van complexe films wordt dan ook gecompenseerd door de diversiteit van iedere film.<sup>10</sup> Ondanks de grote diversiteit zijn er vanzelfsprekend bepaalde tendensen te signaleren binnen de narratieve innovaties. Zo zijn er films die een stad als uitgangspunt nemen en zo een panorama van personages en hun levensverhalen schetsen, zoals in de assemblagefilm *NEW YORK, I LOVE YOU* (o.a. Fatih Akin en Yvan Attal, 2009), *SHORT CUTS* (Robert Altman, 1993), *BOBBY* (Emilio Estevez, 2006) en *CRASH* (Paul Haggis, 2004). In sommige films zijn de verschillende verhalen vooral thematisch met elkaar verbonden, zoals in *MAGNOLIA* (Paul Thomas Anderson, 1999) en *TRAFFIC* (Steven Soderbergh, 2000). Een andere vertelvorm is de multi-perspectieve benadering van een gebeurtenis, zoals in de vroege film *RASHOMON* (Akira Kurosawa, 1950), *ELEPHANT* (Gus van Sant, 2003) en *SCHEMER* (Hanro Smitsman, 2010). Zo is ook een plot die bestaat uit de verschillende levenslopen van een personage een voorbeeld van een onconventionele vertelvorm, zoals *THE BUTTERFLY EFFECT* (Eric Bress en J. Mackye Gruber, 2004) en *LOLA RENNT* (Tom Tywker, 1998). De filmwetenschappelijke studies van *LOLA RENNT* tonen aan hoe verschillend een film besproken kan worden en binnen bepaalde paradigma's geforceerd kan worden. Zo wordt de film door Charles Ramírez Berg besproken binnen de categorie 'the repeated action plot: one character repeats action', waarbij de film puur en alleen gekarakteriseerd wordt aan de hand van de verhaalstructuur.<sup>11</sup> De film wordt door David Bordwell eveneens op basis van de structuur geanalyseerd, maar aan de hand van zeven conventies van de zogenaamde 'forking path film', een vertakkende verhaalstructuur die verschillende parallel lopende

---

<sup>10</sup> Warren Buckland, ed., *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. (Blackwell Publishing, 2009), 6.

<sup>11</sup> Charles Ramírez Berg, 'A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the "Tarantino effect"' *Film Criticism* 31 (2006): 30-32.

tijdsdimensies verbeeldt.<sup>12</sup> Michael Wedel breidt Bordwells lezing uit door te analyseren hoe het filmische ritme gecreëerd wordt door geluid en muziek, en zo een nieuwe narratieve logica in de film aan het licht brengt.<sup>13</sup> Juist in deze niet-klassieke films kunnen de verhalen heel divers geïnterpreteerd worden, of zoals journalist Stephen Farber een artikel over de narratieve innovatie betitelde: “A half-dozen ways to watch the same movie”.<sup>14</sup>

Terwijl Berg met het model dat hij heeft voortgebracht de complete verzameling puzzelfilms wil onderbrengen, nemen overige filmwetenschappers een of meerdere films als uitgangspunt om een bepaald kenmerk bloot te leggen. De systematische aanpak van Berg heeft twaalf typen plots voortgebracht die over drie hoofdcategorieën verdeeld zijn: plots die gebaseerd zijn op het aantal protagonisten, plots die gebaseerd zijn op het herordenen van tijd en plots die afwijken van de klassieke regels van subjectiviteit, causaliteit en de zelf-referentiële vertelling. Hoewel Berg ook claimt dat met zijn methode films thematisch geduid kunnen worden, blijft zijn analyse steken in een puur structurele categorisatie. Studies waarbij niet in de eerste plaats de verhaalstructuur centraal staat, maar vooral de onderliggende ideologie of thematiek bieden diepgaande en waardevolle analyses. Zo probeert Patricia Pisters in ‘The Mosaic Film – An Affaire of Everyone: Becoming-Minoritarian in Transnational Media Culture’ de transnationale dimensie van hedendaagse mozaïekfilms enerzijds te duiden aan de hand van moderne ontwikkelingen van technologie en globalisering en anderzijds aan concepten van Deleuze.<sup>15</sup> Ook Hsuan L. Hsu’s ideologische studie van CRASH, waarin hij beargumenteert dat de narratieve vorm niet in staat is om de maatschappelijke belangen over racisme op de juiste manier naar het doek te vertalen is een goed voorbeeld van een benadering die de vertelvorm beschouwt als een instrument dat in staat is het thema van een film te verbeelden en te bekrachtigen.<sup>16</sup> Deze en andere studies laten zien dat de

<sup>12</sup> David Bordwell, ‘Film Futures,’ *SubStance* 31 (2002).

<sup>13</sup> Michael Wedel, ‘Backbeat and Overlap: Time, Place and Character Subjectivity in Run Lola Run.’ in *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. Warren Buckland. (Blackwell Publishing, 2009).

<sup>14</sup> Stephen Farber, ‘A Half-Dozen Ways to Watch the Same Movie.’ *New York Times*. 13 november, 2005, <http://www.nytimes.com/2005/11/13/movies/13farbhtml?pagewanted=2>

<sup>15</sup> Pisters, ‘The Mosaic Film.’

<sup>16</sup> Hsuan L. Hsu, ‘Racial Privacy, the L.A. Ensemble Film, and Paul Haggis’s Crash.’ *Film Criticism* 31 (2006).



structuur van een verhaal ook betekenisvol is als een ideologisch of thematisch middel, en zodoende in staat is om uitdrukking te geven aan onderliggende thema's en ideologieën. Bovendien kan een verhaalstructuur in dienst staan van de verbeelding van een menselijke ervaring, om op die manier identificatie bij de toeschouwer in de hand te werken. Zo is de achterwaartse vertelstructuur van MEMENTO er volledig op gericht om het geheugenverlies van het hoofdpersonage over te brengen op de toeschouwer. Het is dan ook geen toeval dat puzzelfilms bevolkt worden door personages die schizofreen zijn, hun geheugen verliezen, onbetrouwbare vertellers zijn of dood zijn.<sup>17</sup> De complexe filmverhalen lijken dus een complicerende structuur nodig te hebben om het verhaal zo overtuigend mogelijk te vertellen.

### **Narratief Spanningsveld**

Het is noodzakelijk om op te merken dat er een verschil bestaat tussen een ingewikkeld verhaal en een ingewikkeld plot. Het onderscheid tussen verhaal en plot is in de literatuur- en filmwetenschappen vaak gemaakt, zij het aan de hand van verschillende terminologieën. Zo maakt Chatman dit onderscheid in termen van *story* en *discourse* en Bordwell in navolging van de Russisch-Formalisten met de begrippen *fabula* en *syuzhet*. Om opnieuw te verwijzen naar MEMENTO: de film bestaat uit een relatief eenvoudig verhaal dat moeilijk te begrijpen is door de plot waarin de gebeurtenissen zijn gegoten. Buckland maakt het onderscheid tussen verhaal en vertelling in de termen *narrative* en *narration*, en is van mening dat de moderne puzzelfilm niet per definitie een complex verhaal vertelt. Zijn concept van het puzzelplot strekt zich echter wel ver uit voorbij het complexe plot dat eeuwen geleden door Aristoteles is beschreven. Een puzzelplot is volgens Buckland niet simpelweg een ingewikkeld arrangement van gebeurtenissen: “A puzzle plot is intricate in the sense that the arrangement of events is not just complex, but complicated and perplexing; the events are not simply interwoven, but *entangled*.”<sup>18</sup>

Terwijl in Bucklands *Puzzle Films* ook films met een klassiek lineair verhaal en een niet-klassiek plot tot de moderne puzzelfilm worden gerekend, ligt in dit onderzoek de nadruk op de films waarbij complexiteit op beide niveaus opereert. Deze tweeledige complexiteit manifesteert zich in films waarbij het verhaal en de plot onlosmakelijk zijn en intensief deel uitmaken van elkaar, zoals LOST HIGHWAY (David Lynch, 1997),

---

<sup>17</sup> Buckland, *Puzzle Films*, 6.

<sup>18</sup> Buckland, *Puzzle Films*, 3.

DONNIE DARKO (Richard Kelly, 2001) FIGHT CLUB (David Fincher, 1999). De cryptische plots in deze films geven uitdrukking aan de mentale toestand van de protagonisten. Er lijkt dus een tendens te zijn waarbij het filmplot als metafoor voor het menselijk bewustzijn functioneert. Zoals Deleuze al stelde: het menselijk denken is temporeel van aard en film is bij uitstek het medium dat die temporaliteit belichaamt. Maar waar Deleuze die temporaliteit ziet in de beeldende eigenschappen van film, is ook het narratieve karakter van cinema in staat vorm te geven aan temporele dimensies.

## Hoofdstuk 2: Drie Puzzelplots

---

Het vorige hoofdstuk heeft duidelijk gemaakt dat de verhouding tussen *narrative* en *narration* belangrijk is bij de complexe filmverhalen die tegenwoordig dominant zijn in Hollywood, art cinema en alles wat zich daartussenin begeeft. Alvorens deze relatie te bestuderen is het noodzakelijk om op te merken dat narrativiteit zowel een perceptuele als een constructieve aangelegenheid is. Dat betekent dat een narratieve compositie enerzijds een oordeel over de narratieve gebeurtenissen kan belichamen en anderzijds van invloed is op de manier waarop het verhaal begrepen en geïnterpreteerd kan worden. Om een filmplot te analyseren zijn er enkele theoretische handvatten nodig. In navolging van Warren Buckland zal ik mij hier wenden tot het werk van David Bordwell, die met zijn werk *Narration in Fiction Film* een prominente bijdrage heeft geleverd aan de filmnarratologie. Aan de hand van enkele cognitieve concepten van Bordwell zullen in het verloop van dit hoofdstuk de plots van de drie centrale films - ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (Michel Gondry, 2004), THE FOUNTAIN (Darren Aronofsky, 2006) en MR. NOBODY (Jaco van Dormael, 2009) – gereconstrueerd en geanalyseerd worden.

### **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**

Deze film vertelt kortweg het verhaal over de relatie tussen Joel (Jim Carrey) en Clementine (Kate Winslet). Clementine besluit na enige tijd, wanneer ze haar relatie zat is, om Joel uit haar geheugen te laten wissen door Lacuna Inc. Wanneer Joel dit ontdekt besluit hij dezelfde procedure te ondergaan – het is immers te pijnlijk dat zij hem niet meer herkent – waarbij hij eveneens al zijn herinneringen aan haar zou verliezen. Tijdens de procedure raakt Joel *in zijn herinneringen* bewust van wat er gaande is, en besluit dat hij het wissen van zijn geheugen toch wil stopzetten. In zijn geheugen proberen hij en Clementine zich samen te verstoppen in een tijd en plaats waar zij niet thuishoort, zodat hij haar toch niet compleet kan vergeten. Wanneer Joel wakker wordt en de procedure is voltooid, is hij Clementine uiteindelijk toch vergeten. Hij besluit die dag niet naar zijn werk te gaan, maar naar het strand in Montauk. Daar ontmoet hij de voor hem onbekende Clementine; ze raken aan de praat en snel daarna spreken ze weer af. Als ze samen in de auto zitten speelt Clementine een cassettebandje af dat ze met de

post heeft ontvangen, waarop haar gesprek met Lacuna te horen is, en blijkt dat ze Joel uit haar geheugen heeft laten wissen. Nadat Joel boos de auto heeft verlaten, staat Clementine even later bij hem voor de deur. Samen luisteren ze de opname van zijn gesprek met Lacuna, en besluiten om het samen opnieuw te proberen.

De film overpeinst in de eerste plaats de rol van het geheugen. Het grootste gedeelte van de film wordt dan ook verteld vanuit het perspectief van Joel's geheugen tijdens de procedure. Zijn herinneringen zijn alles behalve chronologisch, en lopen continu door elkaar heen. Hoewel zijn herinneringen verankerd zijn in de tijd, probeert Joel toch het verleden te beïnvloeden, terwijl hij alleen mentaal toegang heeft tot het verleden. In de eerste scène van de film staat Joel op uit bed, besluit naar het strand te gaan en ontmoet daar Clementine. In die eerste scènes voelt Joel zich opvallend leeg, heeft hij een 'spotless mind', het gevolg van het wissen van zijn herinneringen, zoals uiteindelijk blijkt. In het begin van de film gaan we ervan uit dat dit hun eerste ontmoeting is en weten we niet dat Joel en Clementine een verleden hebben samen. Pas wanneer Joel besluit zijn geheugen te laten wissen en aan Lacuna Inc. vertelt hoe ze elkaar hebben ontmoet weet de toeschouwer dat de ontmoeting die hij eerder heeft gezien niet de ontmoeting is waar Joel over vertelt. Uiteindelijk blijkt dat ontmoeting uit de eerste scène pas na het wissen van zijn geheugen plaatsvindt. Toch zijn er wel naast het lege gevoel waar hij die dag mee opstaat, meer 'cues' die erop wijzen dat Joel in de eerste scene zijn geheugen kwijt is, maar die we pas later in de film kunnen duiden: het lege dagboek (de pagina's zijn eruit gescheurd omdat Joel van Lacuna Inc. al zijn aandenkens aan haar moest weggooien) en de beschadiging van zijn auto (Clementine had op de laatste avond voor ze hem uit haar geheugen liet wissen zijn auto geleend en er een deuk in gereden).

Joels herinneringen lopen door elkaar heen en overlappen elkaar, hoewel de herinneringen min of meer in een lineaire lijn terug in de tijd gaan. Tijdens de procedure is Joel buiten bewustzijn maar toch bewust van het feit dat zijn herinneringen hem ontglippen, wat onder andere tot uitdrukking komt wanneer hij (zijn bewustzijn) zichzelf ziet zitten bij Lacuna Inc. en zijn geheugen in kaart wordt gebracht. Het grootste gedeelte van de film schakelt heen en weer tussen Joel's herinneringen en de procedure van het wissen, waarbij de werknemers van Lacuna zich in Joel's huis bevinden. Deze twee tijdsdimensies zijn in feite dus parallel en vinden op hetzelfde moment plaats. Pas wanneer hij in een van zijn herinneringen besluit dat hij Clementine niet wil vergeten,

wordt echt expliciet duidelijk dat we ons in zijn geheugen bevinden. Joel realiseert zich behalve zijn liefde voor Clementine, de behoefte aan een verleden, een voorbestaan, dat niet veranderd kan worden, maar dat ook niet afgescheurd kan worden van zijn bestaan.<sup>19</sup> De voice-over (van zijn bewustzijn) helpt de toeschouwer een handje met het temporeel kunnen plaatsen van de verschillende gebeurtenissen en zegt bijvoorbeeld “This is the last time I saw you [Clementine]”. Opmerkelijk is ook dat Joel in zijn geheugen wel in staat is de loop van de gebeurtenissen te beïnvloeden, en op die manier probeert Clementine mee te nemen naar een herinnering waar ze eigenlijk niet in bestaat. De cyclische structuur van de plot leidt ertoe dat we tegen het einde van de film, wanneer de procedure is voltooid, opnieuw de eerste scène van de film zien, waarin Joel op staat en naar Montauk gaat om Clementine in zijn beleving voor de eerste keer te ontmoeten, wat hier als een soort *time loop* functioneert. Het einde van de plot bestaat uit de laatste te wissen herinnering, waarin ze elkaar voor de eerste keer ontmoeten en samen inbreken in een strandhuis. Terwijl het huis afbreekt (of in feite de herinnering wordt verwijderd) probeert Joel’s bewustzijn de gebeurtenis te evalueren en zegt hij spijt te hebben dat hij destijds is weggegaan uit het strandhuis. Hij manipuleert de herinnering door afscheid van haar te nemen (wat in werkelijkheid niet gebeurde), waarop zij hem in het oor fluistert “meet me in Montauk”. Pas dan wordt onze hypothese bevestigd en begrijpen we dat Joel’s bewustzijn er in is geslaagd toch een nieuwe herinnering te vormen, wat hem ertoe heeft gebracht de ochtend na het wissen van zijn geheugen niet naar zijn werk, maar naar Montauk te gaan.

### **The Fountain**

In deze film zijn drie verhalen door elkaar gevlochten, die ieder vijf eeuwen van elkaar verwijderd zijn in tijd. Een van de verhalen gaat over de conquistador Tomas, die ten tijde van de Spaanse Inquisitie rond 1500 in opdracht van Koningin Isabel van Spanje afreist naar de zogenaamde ‘Tree of Life’. De koningin heeft hem beloofd dat wanneer hij terugkeert, ze zijn vrouw zal zijn en ze samen voor altijd zullen leven. Wanneer Tomas, na een gevecht tegen de Maya’s, is aangekomen op zijn plaats van bestemming wordt hij door een priester aangevallen en in zijn buik gestoken. Wanneer de priester de dolk van de conquistador ziet krijgt hij een visioen van een ruimtevaarder en vraagt hij de Spanjaard om zijn keel door te snijden. De conquistador doet wat hem gevraagd wordt

<sup>19</sup> Jason Sperb, ‘Internal Sunshine: Illuminating Being-Memory in Eternal Sunshine of the Spotless Mind.’ *Kritikos* (2005) <http://intertheory.org/sunshine.htm>

en vermoordt de priester, waarna hij bij een boom aankomt en van het sap drinkt, dat de mens onsterfelijk zou maken. Hoewel eerst zijn steekwond geneest, wordt zijn lichaam uiteindelijk opgeslokt door de wortels van de boom. Het tweede verhaal is gesitueerd in het heden en vertelt het verhaal over de neuroloog Tommy en zijn vrouw Izzi, die lijdt aan een hersentumor. In zijn vastbeslotenheid om haar te genezen, raakt hij geobsedeerd door zijn zoektocht naar een geneesmiddel tegen hersentumoren. Tegelijkertijd probeert Izzi met haar lot in het reine te komen, verdiept ze zich in de cultuur van de Maya en is ze bezig met het schrijven van een boek. Ze vraagt Tommy het boek met de titel 'The Fountain', dat over de Spaanse conquistador gaat, te lezen. Vlak voordat Izzi in het ziekenhuis belandt en overlijdt, vraagt ze Tommy om het boek te voltooien. Na haar dood besluit Tommy op zoek te gaan naar een geneesmiddel tegen de dood, wat hij hoopt te vinden in het sap van een boom. In het derde verhaal volgens we in astronaut Tom die zich helemaal alleen in een bubbel in het heelal bevindt, waar een grote boom staat, waar hij af en toe een stukje van opeet. Hij mediteert, vertelt de veelvuldig boom 'we're almost there' en heeft hallucinaties van Izzi uit het verhaal dat in het heden gesitueerd is.

Deze film gaat over de grote vragen over leven en dood: de eindigheid van het bestaan, de relatie tussen kosmos en aarde. In ieder verhaal, of eigenlijk in ieder tijdslaag, wordt in feite hetzelfde verhaal verteld. Het mannelijke personage - Tomas, Tommy of Tom – is op zoek naar het eeuwige leven. Het verhaal uit het verleden functioneert als een soort raamvertelling, omdat het het verhaal vertelt uit het boek dat Izzi schrijft. Het verhaal in de toekomst lijkt eerder een soort visioen van Tommy te zijn, waarin hij probeert de dood van zijn vrouw te verwerken. Toch zijn de verhalen zodanig met elkaar vervlochten, dat die scheiding niet zo makkelijk te maken is. Zo is het verhaal in Izzi's manuscript, de expeditie naar de Boom des Levens en het sap dat leidt tot onsterfelijkheid, in feite equivalent aan Tommy's zoektocht naar een geneesmiddel voor Izzi. Het verhaal lijkt vooral een spirituele, bovennatuurlijke reis te zijn, waarin tijden niet van elkaar te scheiden zijn. De afzonderlijke verhalen worden grotendeels chronologisch verteld, maar wisselen elkaar wel voortdurend af. Bovendien zijn er scènes die herhaald worden, en verschijnen de personages in de tijdslagen waar ze niet thuishoren (Izzi in de toekomst en de ruimtevaarder in het verleden), wat de samenhang tussen de verschillende temporele lagen vergroot. De personages in de verschillende verhalen worden door dezelfde acteurs gespeeld (Hugh Jackman en Rachel Weisz), wat in hoge mate bijdraagt aan de parallellen tussen de drie verhalen. Ook zijn er

verschillende visuele en narratieve motieven die in alledrie de verhalen terugkeren, zoals de ring en de boom. Een ander voorbeeld is de parallel van de haren in Izzi's nek en de haren op de boomstam, waardoor we ervan uitgaan dat de boom in de ruimte een representatie is van Izzi. De toeschouwer krijgt gedurende de film steeds meer narratieve informatie, waardoor de verbanden tussen de verschillende verhaallijnen steeds duidelijker en betekenisvoller worden. Bovendien zijn we ons continu bewust van de aanwezigheid van de andere verhalen, wat niet alleen door de inhoudelijke relaties in de hand wordt gewerkt, maar tevens door de overgangen tussen de parallelle werelden. Zo kijkt Izzi een paar keer naar het hemel, wanneer een overgang tussen heden en toekomst plaatsvindt. Ook deze film bestaat uit een *time loop*, waarbij de scène van het gevecht tussen de Maya-priester en Thomas de conquistador de uiteindes met elkaar verbindt: wanneer we de scène voor de tweede keer zien begrijpen we dat het verhaal de kringloop van het leven verbeeldt.

### **Mr. Nobody**

Deze film vertelt het verhaal over de negen-jarige jongen Nemo Nobody (grotendeels vertolkt door Jared Leto), die voor een moeilijke keuze komt te staan wanneer zijn ouders besluiten uit elkaar gaan. In de film worden levenspaden van de jongen verteld, afhankelijk van de keuzes die hij maakt. Deze parallelle toekomsten zijn gekoppeld aan de vrouwen waarmee hij zijn leven deelt, Elise, Anna of Gean. De verschillende vertakkingen worden verteld aan de hand van drie fases in zijn leven, wanneer hij negen, vijftien is en dertig is. De keuze om bij zijn vader te blijven heeft twee mogelijke toekomsten, een met Elise of een met Gean. Zijn toekomst met Elise is ook tweeledig: ze trouwen, krijgen kinderen en zij raakt depressief, of ze trouwen, waarna ze een ongeluk krijgen, zij overlijdt, en hij jaren later naar Mars afreist op daar haar as uit te strooien en in het ruimteschip Anna ontmoet. In een van mogelijke toekomsten wordt de vijftienjarige Nemo door Elise afgewezen, en eindigt hij bij Gean, met wie hij een gefortuneerd maar ongelukkig leven leidt. Hij besluit zich op een bepaald moment voor te doen als een ander, en wordt in een hotelkamer doodgeschoten. Wanneer hij bij zijn moeder blijft ontmoet hij Anna, die tevens zijn stiefzusje is. Ze krijgen een gepassioneerde en geheime relatie maar worden uit elkaar gehaald als Anna's vader en Nemo's moeder bij elkaar weggaan. Ze spreken af elkaar op elkaar te wachten en elkaar in de toekomst weer te ontmoeten. Eén mogelijkheid is dat ze elkaar op dertigjarige

leeftijd in een stationshal tegen het lijf lopen, Anna hem zijn nummer geeft maar er net een regendruppel op valt waardoor de inkt uitloopt, en ze elkaar pas weer later ontmoeten. Maar tegelijkertijd bestaat ook de mogelijkheid dat Nemo en Anna bij elkaar blijven en een gezin stichten, maar hij verdrinkt wanneer zijn auto in het water is geraakt.

De verschillende verhalen worden met elkaar verbonden; enerzijds door de scène waarin de negenjarige Nemo moet kiezen of hij bij zijn vader blijft, of met zijn moeder de trein pakt en anderzijds de scènes waarin Nemo Nobody de laatste sterfelijke mens op aarde is en terugkijkt op zijn leven. Elke keuze die wordt gemaakt is aanleiding tot de afsplitsing naar een nieuw leven. De bovengenoemde en nog en vele anderen mogelijke levenspaden passeren in deze film de revue, te veel om hier uit de doeken te doen. Net als in de overige twee films lopen de verhaallijnen door elkaar heen. Zo verschijnen de vrouwen in toekomst en waar ze niet thuishoren. De verwarring die Nemo soms heeft, staat gelijk aan de toeschouwer van de film, omdat we soms niet direct weten in welke toekomst het verhaal zich bevindt. De overgangen tussen de verschillende verhalen lijken soms puur associatief. Het uitgangspunt is dat in de fantasie van Nemo allerlei mogelijke levensverhalen verzonnen worden. Ook in deze film krijgt het begin van het verhaal pas betekenis aan het einde van de film door middel van een *time loop*: pas aan het eind begrijpen we dat het voor de jongen onmogelijk is om te kiezen uit alle mogelijke levenspaden. De jonge Nemo bezit de gave waarmee hij alle mogelijkheden van het vlindereffect kan zien, wat betekent dat een kleine gebeurtenis enorme gevolgen kan hebben. Het maken van keuzes wordt hier dan ook als een energiekwantum gezien: zolang je geen keuze maakt is alles mogelijk. Maar zolang de tijd lineair is bestaat er geen manier om te weten hoe je leven anders verlopen zou zijn.

Deze drie films zijn voorbeelden van films waarin het verhaal vrij letterlijk wordt verteld vanuit de geest van de protagonist. De beleving van het hoofdpersonage beweegt zich vooral in de tijd, en brengt allerlei narratieve afsplitsingen voort. De complexe plotconstructies lijken niet alleen uitdrukking te geven aan de manier waarop de mens tijd ervaart, maar geven eveneens vorm aan de thematiek van de tijd. De films gaan over existentiële vraagstukken rondom de temporele dimensie van het bestaan, en vragen erom om aan de hand van wijsgerige concepten bestudeerd te worden. De films zullen in het komende hoofdstuk in het licht van Deleuze's concept van het tijdsbeeld en Ricoeurs



opvatting van de samenhang tussen verhalen en de temporele dynamiek van het bestaan, geïnterpreteerd worden.

## Hoofdstuk 3: De Paradox van de Tijd

---

‘People from all cultures understand their experiences and identities by engaging the stories of others, and by constructing their own stories.’<sup>20</sup>

In de vorige hoofdstukken is duidelijk geworden dat in de hedendaagse filmrevolutie het complicerende plot niet alleen uitdrukking geeft aan de thematiek van de film, maar ook als een metafoor voor de menselijke beleving van tijd functioneert. De narratieve hervorming manifesteert zich in het bijzonder door deze versmelting van plot en verhaal, waarbij de twee aspecten elkaar bekrachtigen. Daarnaast is gebleken dat een vertelvorm een metafoor kan zijn voor het menselijk denken en de menselijke beleving van tijd. De hedendaagse tendens om filmplots te compliceren en de kijkervaring de problematiseren gaat hand in hand met het regiem van het Deleuziaanse tijdsbeeld, waarin tijdslagen voortdurend door elkaar heen lopen, zoals in de films uit het vorige hoofdstuk. Deleuze ziet cinema weliswaar als metafoor voor het brein, maar gaat daarbij niet uit van het narratieve karakter van film. Temporaliteit manifesteert zich volgens hem in de visuele, beeldende aard van cinema en haar formalistische strategieën, en niet in het verhalende. Narrativiteit is volgens Deleuze het gevolg van de formele eigenschappen van een film, en niet andersom. Of narrativiteit nu een primaire of secundaire eigenschap is van film, films beschikken onmiskenbaar over een narratieve structuur. Dat cinema vandaag de dag een steeds complexer tijdsbegrip vertoont heeft te maken met feit dat steeds meer films de vorm en de structuur te krijgen van het menselijk bewustzijn, dat volgens Deleuze temporeel is. Maar als we Warren Buckland mogen geloven is de menselijke constructie van identiteit vooral narratief van aard. Uit het citaat hierboven blijkt Bucklands narratieve opvatting van de menselijke identiteit en ervaring, een denkbeeld dat in de filosofie geformuleerd is door Paul Ricoeur. In de filosofie van deze Franse denker is een temporele opvatting van narrativiteit geformuleerd, en wordt er een verband gelegd tussen de narratieve identiteit van de mens en de temporele dynamiek van het bestaan. De ideeën van Deleuze en Ricoeur tezamen bieden mijns inziens een verdiepende blik op het hedendaagse puzzelplot.

---

<sup>20</sup> Buckland, *Puzzle Films*, 1.

## **De Verhalende Mens van Ricoeur**

De filmwetenschap houdt zich traditiegetrouw bezig met de betekenis van het verhaal, en ontwikkelde verschillende narratologische theorieën om films te kunnen duiden. Maar het verhaal maakte tevens een opmars in de mens- en cultuurwetenschappen die zich niet van oudsher om het verhaal bekommeren. De zogenaamde ‘narratieve wending’ is ook niet voorbijgegaan aan de filosofie, en is op het wijsgerige terrein een prominent onderwerp van reflectie geworden.<sup>21</sup> Bucklands narratieve opvatting van de persoonlijke identiteit is een denkbeeld dat zich in de filosofische praktijk zeer helder manifesteert in het werk Ricoeur. De mens als verhalend wezen staat centraal in Ricoeurs levensbeschouwing, dat door hem is uitgewerkt in een narratieve identiteitstheorie, waarin het verhaal niet slechts als een metafoor voor de menselijke identiteit wordt beschouwd maar waarin centraal staat dat de mens zijn identiteit daadwerkelijk creëert aan de hand van verhalen. Ricoeur herkende in de menselijke oriëntatie in het leven een narratieve structuur, waarbij we deel uitmaken van de levensverhalen van onszelf en die van anderen. In zijn filosofie is het leven als een verhaal, waarin de mens zichzelf als een fictief personage behandelt en dat wat hem overkomt moet interpreteren. Ricoeur meent dat de literatuur ons daarbij helpt en zo bijdraagt aan zelfkennis. De mens is door het lezen van literatuur in staat om nieuwe verbanden in het menselijk bestaan te ontdekken. De filosoof is vooral geïnteresseerd in fictieve literatuur en beschouwt taal als een eenheid die groter is dan een systeem van woorden en zinnen, waardoor er een hermeneutiek van het verhaal mogelijk is. Ricoeurs driedelige werk *Temps et Recit* gaat behalve over ‘recit’ (de verhalende mens), over ‘temps’ (de temporele dimensie van zowel het bestaan als het narratief). 'De hoofdgedachte van het werk is dat de tijd in zekere zin de referent van het verhaal is, terwijl de functie van het verhaal is om de tijd zo te articuleren dat het de vorm van een menselijke ervaring krijgt.'<sup>22</sup> Met name het narratieve vermogen om de menselijke ervaring van tijd te verbeelden is hier van belang. Dat verhalen ertoe in staat zijn om over het fenomeen van de tijd te vertellen en het te verwerken is een idee dat tegen het Deleuziaanse begrip van film aanleunt. Waar Deleuze film gebruikt om zijn filosofie te illustreren, wordt Ricoeurs werk niet vaak in verband

---

<sup>21</sup> Jos de Mul, ‘Het Verhalende Zelf. Over Persoonlijke en Narratieve Identiteit.’, 2000, <http://www2.eur.nl/fw/hyper/colleges/UnderConstruction/Literatuur/VerhalendeZelf.htm>

<sup>22</sup> H.J. Adriaanse, ‘Levensbericht P. Ricoeur’ in *Levensberichten en herdenkingen*. (Amsterdam, 2006), 62.

gebracht met film. De filmtheoretische methodologie van Buckland en met name diens belangstelling voor complexe, multi-narratieve verhaalstructuren in *Puzzle Films* is goed te verenigen met Ricoeurs opvatting dat de narratieve identiteit het karakter heeft van een weefsel van verhalen en dat het verhaal de capaciteit bezit om de menselijke ervaring van tijd in beeld te brengen. Het vervolg van Bucklands citaat aan het begin van dit hoofdstuk geeft uitdrukking aan diens visie dat verhalen in staat zijn de menselijke ervaring te representeren: 'But in today's culture dominated by new media, experiences are becoming increasingly ambiguous and fragmented; correspondingly, the stories that attempt to represent those experiences have become opaque and complex. These complex stories overturn folk-psychological ways of understanding and instead represent radically new experiences and identities, which are usually coded as disturbing en traumatic.'<sup>23</sup> Het 'represent' uit het citaat van Buckland moeten we in de eerste plaats opvatten als 'verbeelden'. Buckland beredeneert in de introductie van *Puzzle Films* dat puzzelfilms alle grenzen van het klassieke, mimetische plot - zoals Aristoteles dat ooit uitwerkte - overschrijdt en nergens door klassieke concepten van mimesis, waarschijnlijkheid en noodzakelijkheid wordt afgebakend.<sup>24</sup> Een gecompliceerd plot waarin gebeurtenissen gegoten zijn in een non-lineaire labyrintstructuur probeert niet de realiteit te imiteren (tijd is 'in werkelijkheid' immers lineair) maar probeert daarentegen de menselijke ervaring van tijd (die niet altijd lineair is) te verbeelden, of zelfs, te *belichamen*.

### **Fenomenologie van de Tijd**

Deleuze en Ricoeur zetten vraagtekens bij de lineariteit van de tijd, en benadrukken de paradoxale aard van de tijd. Ricoeur maakt een onderscheid tussen twee manieren waarop de mens tijd kan ervaren: kosmologisch en fenomenologisch. De kosmologische tijd is de tijd die we lineair ervaren; de voorbijgaande uren en dagen, van geboorte tot dood. Deze tijdsvorm is onomkeerbaar en meetbaar, en dus objectiverend. De fenomenologische tijd is de tijd die we ervaren in termen van verleden, heden en toekomst, en wordt ook wel de subjectieve tijd genoemd. De mens is in staat de tijd niet alleen lineair te ervaren maar is tevens op georiënteerd de successieve natuur van de tijd; wat is geweest, wat is, en wat zal zijn.

---

<sup>23</sup> Buckland, *Puzzle Films*, 1.

<sup>24</sup> Buckland, *Puzzle Films*, 5.

In het eerste hoofdstuk hebben we gezien dat Deleuze twee beeldcategorieën heeft geformuleerd, die hij grofweg identificeert met klassieke en moderne cinema. In de klassieke films heeft het kosmologische, lineaire tijdsbegrip de overhand, en krijgt de fenomenologie van tijd vorm in flashback- en flashforward-technieken, die simpelweg herinneringen en vooruitblikken verbeelden. In de contemporaine puzzelplots van het tijdsbeeld wordt de fenomenologische tijdservaring gecompliceerd: sommige scènes zijn tijdens het kijken temporeel onbepaald en niet in een tijdlijn te plaatsen, simpelweg omdat het verhaal vanuit het bewustzijn van een personage verteld wordt. Ricoeur stelt dat we het menselijk bestaan kunnen begrijpen door dit kader van de twee tijdsordes, en meent hiervoor het narratieve model nodig te hebben.

De drie centrale films thematiseren de problematiek van de tijd. Dit gebeurt het meest expliciet in MR. NOBODY, waarin de Nemo de vraag stelt: ‘Why does cigarette smoke never go back into the cigarette?’ Het antwoord op deze vraag moet gezocht worden in de oorzaak van de kosmologische tijd van het menselijk bestaan. In alledrie de films is er sprake van een groot ongenoegen met de kosmologische tijd. In THE FOUNTAIN krijgt de onvrede met tijd vooral gestalte in het verzet van de protagonist tegen de vergankelijkheid van het menselijk bestaan. In ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND is het de onomkeerbaarheid van het verleden die de personages achtervolgt en in MR. NOBODY wordt het hoofdpersoonage geteisterd door zwaarte van de keuze die zijn toekomst zal bepalen. Deze gemeenschappelijke thematiek van de onvrede met de lineariteit van de tijd is uit te drukken met het concept ‘time’s arrow’ (of de ‘arrow of time’), een term die in 1927 door de Britse astronoom Arthur Eddington werd geïntroduceerd, en de eenrichtingsgesteldheid van de tijd beduidt. De dimensie van de tijd gaat een richting op, en zorgt ervoor dat we ons bevinden tussen een verleden (waar de pijl vandaan komt) en een toekomst (waar de pijl naartoe gaat).

In MR. NOBODY vraagt de jonge Nemo zich af: ‘Why do we remember the past but not the future?’ Later in de film geeft hij zelf antwoord: ‘Because the universe moves towards a state of dissipation. That is the principle of entropy. The tendency of the universe to evolve towards a state of increasing disorder. The principle of entropy is related to the arrow of time. The result of the expansion of the universe’. In deze film wordt de tijdpijl zeer expliciet gethematiseerd door het stellen van dergelijke vragen. Zo vraagt Nemo: ‘If we live in a world of bound dimensions, how do we distinguish between illusion and reality?’ Deze vraag is tevens geadresseerd aan de toeschouwer, want we

vragen ons inderdaad af wat het werkelijke verhaal is. 'Each path is the right path. Everything could have been anything else. And it would have just as much meaning,' zegt de bejaarde Nemo. De film laat zien dat de tijdspijl ook maar betrekkelijk is. Want wat is inderdaad het onderscheid tussen realiteit en illusie? In dit verhaal is het juist de illusie (alle vertakkende levenspaden) die echt en kenbaar is, terwijl de kosmologische werkelijkheid voor de toeschouwer verborgen blijft. De film eindigt dan ook met het stilstaan van de kosmologische tijd van een klok, waarna de verschillende narratieve gebeurtenissen achterstevoren in beeld worden gebracht.

De personages in *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* verzetten zich niet in de eerste plaats tegen de natuurkundige onomkeerbaarheid van de tijdspijl, maar met name tegen de psychologische tijdspijl die ervoor zorgt dat de herinneringen hun verleden, en tegelijkertijd hun heden, bepalen. Dit lineaire bewustzijn zorgt er uiteindelijk voor dat de personages hun herinneringen kwijt willen en zo de psychologische tijdservaring willen manipuleren. Chris Dzialo stelt vast dat het filmverhaal gekenmerkt wordt door een ontevredenheid en een frustratie met het tijdsconcept en als een strijd tegen de lineaire projectietijd beschouwd kunnen worden. Het is volgens hem vooral de scenarist van de film, Charlie Kaufman, die het verlangen bezit te breken met de onomkeerbare en lineaire projectietijd, terwijl de personages juist hunkeren naar chronologie.<sup>25</sup> Inderdaad besluit Joel uiteindelijk zijn manipulatie van de psychologische tijdspijl (het wissen van zijn geheugen) te willen stopzetten, omdat hij bedreigd wordt door de onomkeerbaarheid van deze kosmologische handeling. Wanneer de personages geconfronteerd worden met het verleden door te luisteren naar de cassettebandjes raken ze gefrustreerd omdat ze zich de opname niet meer kunnen herinneren. Uiteindelijk leidt het verzet tegen de psychologische tijdspijl dus tot het verzet tegen de kosmologische tijdspijl; de personages besluiten een gedeelte van hun geheugen te verwijderen maar wanneer Joel dit wil terugdraaien raken ze in paniek omdat er geen weg terug lijkt.

In *THE FOUNTAIN* is er met name sprake van de onvrede met name de begrensdsheid van het leven, dat het resultaat is van de tijdspijl. Wanneer tijd immers

---

<sup>25</sup> Chris Dzialo, '“Frustrated Time” Narration: The Screenplays of Charle Kaufman' in *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. Warren Buckland, (Blackwell Publishing, 2009): 108-109.

meerdere richtingen op zou kunnen gaan, zou ook het leven oneindig zijn. In deze film is het niet zo dan de verhalen daadwerkelijk gedachten zijn van een van de personages, zoals de toekomstbeelden van Nemo en de herinneringen van Joel dat wel zijn. De verhalen vertonen een spirituele relatie die vooral duidelijk maakt dat, hoewel de kosmologische tijd ertoe leidt dat ons lichaam sterfelijk is, de geest oneindig en onbegrensd is.

### **Verleden – heden – toekomst**

Het ‘oorspronkelijke’ tijdbegrip in het Deleuziaanse tijdsbeeld is gebaseerd op de filosofie van Bergson. In het werk *Matière et Mémoire* (1896) bespreekt Bergson de relatie tussen onze perceptie en vormen van herinnering. De oorspronkelijke tijd is in Bergsons filosofie geen opeenvolging van verleden, heden en toekomst, maar een co-existentie van die tijdslagen, waarbij we vanuit een moment in het heden naar lagen in de tijd kunnen springen. In het actuele, het nu, spreken we virtuele tijdslagen aan. Het verleden is bij Bergson dan ook geen vroeger, maar een product van het heden. Deleuze stelt in navolging van Bergson dat tijd niet lineair is, maar een paradoxale vorm heeft waarin verleden, heden en toekomst tegelijk bestaan. Volgens Deleuze is het karakteristiek voor cinema om het verleden en de toekomst die co-existeren met het actuele beeld *vast te grijpen*. In Ricoeurs antwoord op het probleem van de meetbaarheid van de tijd constateert hij een vergelijkbare gelijkheid van verleden, heden en toekomst. Daarbij is het heden drievoudig: het heden van het verleden is het geheugen; het heden van het heden is directe perceptie; het heden van de toekomst is verwachting”.<sup>26</sup> Volgens Deleuze heeft ieder actueel moment in het heden een virtueel aspect. Het verleden bestaat dus alleen maar in het virtuele geheugen dat geactualiseerd is in het heden. In de films van het bewegingsbeeld volgen de actuele en virtuele elkaar op een logische manier op, en “weet” de toeschouwer wat actueel en wat virtueel is. In tijdsbeelden wordt het onderscheid tussen actualiteit en virtualiteit plotseling problematisch en begint de vraag naar realiteit de kop op te steken, en wordt de Waarheid in twijfel getrokken. Nemo stelt de vraag letterlijk: “If we live in a world of bound dimensions, how do we distinguish between illusion and reality?” Hoe weten we

---

<sup>26</sup> Paul Ricoeur, *Time and Narrative. Volume 1*. Vert. Kathleen McLaughlin en David Pellauer. (Chicago en Londen: University of Chicago Press, 1984), 11. De originele, Franstalige publicatie *Temps et Récit* verscheen in 1983 bij Editions de Seuil.

dat we zien echt is? Dat wat we zien kan echt lijken, maar kan evengoed een droom of een visioen van het personage zijn. Bij Deleuze is de tijd alles behalve lineair; maar splitst en vertakt ieder actueel moment. Ieder moment in het heden heeft een virtueel aspect, en bezit de mogelijkheid om tegelijkertijd waar en onwaar te zijn, om zowel *echt* als *verbeelding* te zijn. In cinema kan het kristalvormige tijdsbeeld – waarin virtueel en actueel, waar en onwaar, niet van elkaar te scheiden zijn – uitdrukking geven aan deze paradox, en leidt het tot een “falsifying narration”, waarin er geen waarheid meer gepretendeerd wordt.<sup>27</sup> Waar in het bewegingsbeeld de vertelling *logisch* en *waar* is, is die in het tijdsbeeld *bedriegelijk* is.<sup>28</sup> De “power of the false” manifesteert zich onmiskenbaar in de plots van de centrale films. In alle drie de films lopen de tijdslagen en werkelijkheden door elkaar heen: In *THE FOUNTAIN* zijn er drie parallelle universa, die alle drie even *waar* zijn. De drie verhalen zijn verteld vanuit het metafysische brein van het hoofdpersonage dat vertakt naar verleden en toekomst. Hoewel het verhaal van de conquistador fictief lijkt te zijn, het is immers het verhaal uit het boek, is het fundamenteel verbonden aan de actuele en de toekomstige tijdslagen. In *MR. NOBODY* is de scheiding tussen virtualiteit en actualiteit net zo complex. Het fantaseren van de negenjarige Nemo of het terugblikken van onsterfelijke Nemo, en alle mogelijke levenspaden daartussenin, zijn virtueel en actueel tegelijk. In *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* krijgen we alleen toegang tot het verleden door het geheugen. Hoewel het verleden in feite vastligt, *verankerd* is in het heden, en waar is, probeert Joel in de virtuele dimensie van zijn geheugen het verleden te veranderen, en dus de ‘werkelijkheid’ te veranderen. In deze films is alles is tussen aanhalingstekens te plaatsen; er is geen zekerheid meer, geen eenduidige waarheid, of wellicht geen enkele waarheid.

## **Plot**

Ricoeur meent met het concept ‘mise en intrigue’ een oplossing te vinden is voor de temporele paradox van gelijktijdigheid. Hoewel Ricoeur hiermee de aristotelische ‘muthos’ bedoelt – dat gelijkstaat aan het intrige, en in filmtheoretische termen

---

<sup>27</sup> Gilles Deleuze, *Cinema 2. The Time-Image*. Vert. Hugh Tomlinson en Robert Galeta. (Londen: Continuum, 2005), 128. De originele, Franstalige publicatie *Cinema 2. L’Image-Temps* verscheen in 1985 bij Les Editions de Minuit.

<sup>28</sup> Deleuze, *Cinema 2*, 122.



simpelweg hetzelfde is als het plot of 'narration' – gaat het hem vooral om de activiteit van de plotconstructie, dat in de vertaling van zijn werk de term 'emplotment' krijgt. Voor het gemak gebruik ik hier het begrip 'plot' voor Ricoeurs concept van het formele principe dat samenhang tussen de afzonderlijke gebeurtenissen genereert. Het plot bestaat uit een begin, midden en einde, heeft een bepaalde omvang en bestaat uit personages en vertelinstanties. Een plot alleen is geen verhaal, omdat zij algemeen is; het verhaal maakt het bijzonder. Gebeurtenissen die in plaats en tijd van elkaar gescheiden zijn, worden voor de plot geconfigureerd, en krijgen op die manier betekenis. In Ricoeurs termen bestaat het puzzelplot dus uit gebeurtenissen, die zodanig zijn geconfigureerd dat de onderlinge relaties aanvankelijk moeilijk te begrijpen zijn. Toch draagt de complexe configuratie uiteindelijk bij aan de betekenisgeving. Zoals ik al eerder heb duidelijk gemaakt, hebben de complexe films deze vertelvorm nodig om uitdrukking te geven aan het onderliggende thema van de tijd. De verhouding tussen de chronologische (kosmologische) en de niet-chronologische (fenomenologische) tijd is hier dan ook bijzonder relevant, omdat deze relatie in de vertelstructuur vormgeeft aan een opvatting over tijd. Volgens Ricoeur kent de plot twee temporele dimensies: de episodische dimensie en de configuratieve dimensie. De episodische dimensie bestaat simpelweg uit de eenvoudige opvolging van de gebeurtenissen (vergelijkbaar met Bucklands 'narrative'), terwijl de configuratie ervoor zorgt dat de gebeurtenissen betekenisvol worden en als narratieve componenten gaan functioneren (Bucklands 'narration'). De deconstructie van de lineaire verhalen in het vorige hoofdstuk tonen dus de episodische dimensies. Maar deze chronologische dimensie lijkt niet meer relevant te zijn in deze films, waarin alleen de juiste betekenis gegenereerd kan worden in de non-lineaire vertelstructuur die de configuratieve dimensie biedt. Op die manier wordt de tijd niet als een chronologische beweging van verleden naar toekomst verbeeldt, maar hebben het einde en het begin elkaar nodig, zoals blijkt uit de structuur van de *time loop*: het einde en het begin zijn in elkaar *verinnerlijkt*.

Ricoeur karakteriseert het vertellen van verhalen met de term *mimesis*. Ricoeurs opvatting van *mimesis* moeten we niet beschouwen als imitatie, maar als het uitbeelden van handelingen, waarbij de gebeurtenissen in een plot worden geplaatst. Ricoeur wijst erop dat ervaringen en handelingen erom vragen verteld te worden, wat betekent dat we aan de ervaring een beginnende narrativiteit moeten toekennen. Ricoeur meent dan ook dat er sprake is van een pre-narratieve structuur van de ervaring, en herkent in deze

structuur in de menselijke ervaring van tijd. Deze tijdservaring breekt, net als de configuratieve dimensie, met de lineaire tijdsconceptie. De complexe, non-lineaire samenhangen in de intriges van THE FOUNTAIN, ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND en MR. NOBODY articuleren de structuren van de ervaringstijd, en zijn dus gemodelleerd naar de menselijke ervaring. De menselijke ervaring van tijd is oneindig en onbegrensd, multi-lineair en heterogeen, en dit is precies wat de films lijken te verbeelden: Joels herinneringen zijn droomachtig, overlappen, lopen in elkaar over en zijn ongeregiseerd. De belevingswereld van zijn verleden (oftewel: het geheugen) biedt allerlei mogelijkheden die alleen aan de menselijke geest zijn voorbehouden. Nemo Nobody fantaseert daarentegen over zijn verschillende levenspaden en toekomstbeelden, en ook dit vermogen van de menselijke geest kan alle kanten opgaan en verschillende toekomsten fabuleren, terwijl er 'in werkelijkheid' maar een levensverhaal bestaat. In THE FOUNTAIN is het de oneindigheid van de menselijke ziel en de spirituele kracht van de mens die in staat is tot tijdsoverbrugging en onbegrensdheid. Volgens Ricoeur is het geen toeval dat verhaalstructuren proberen vorm te geven aan de menselijke ervaring; ervaringen vragen er immers om begrijpelijk gemaakt te worden door middel van een verhaal. Met de hang naar temporele complexiteit verliest de chronologische dimensie aan betekenis, en heeft in feite geen enkele betekenis meer als volgorde, omdat in de cyclische verhaalstructuren het einde en het begin pas betekenisvol ten opzichte van elkaar.

### **Verhalende Personages**

Tot nog toe hebben we gezien dat de fenomenologische tijdsbegrippen van Deleuze en Ricoeur uitleg bieden voor de narratieve structuur van het moderne plot. Maar omdat hun concepten van tijd sterk betrekking hebben op het subject, de mens, zijn filmpersonages bij uitstek plotelementen die een dergelijke verbintenis personifiëren. Volgens Deleuze is de moderne protagonist een dwalende dromer, niet in staat tot handelen en blootgesteld aan virtuele dimensies. De hoofdpersonages in de drie centrale films zijn alledrie in zekere zin georiënteerd op de tijd. Joel wil zijn herinneringen wissen ten bate van een vlekkeloze toekomst; Nemo kan geen keuze maken omdat het zijn toekomst zal bepalen; en Tommy kan zich niet neerleggen bij de eindigheid van de tijd. Door hun existentiële fixaties op tijd, en de onvrede met de kosmologische temporaliteit van het bestaan, worden ze ontvankelijk voor het virtuele, of het nu herinneringen,

toekomstbeelden of spirituele hallucinaties zijn. Door hun bewustzijn van hun plaats in de temporaliteit van het bestaan, raken ze als het ware verlamd en zijn ze niet in staat tot handelen maar dwalen ze daarentegen rond in mentale en spirituele dimensies.

Met betrekking tot Ricoeurs filosofie is het hier vooral interessant om op te merken dat de personages in de drie films als narratieve wezens geportretteerd worden. Zo wordt Joels geheugen in kaart gebracht als een narratieve plattegrond en wordt Nemo's levensverhaal bepaald door de keuzes die hij maakt en de levensverhalen die hij daardoor misloopt. Bovendien bevinden de personages zich in de tijd; bewegen zij zich tussen hun verleden, heden en toekomst. In deze drie films handelen de personages vooral met het oog op de toekomst. In MR. NOBODY denkt een negenjarige jongen aan zijn mogelijke levenspaden; in THE FOUNTAIN is het mannelijke hoofdpersonage (in alle drie de parallelle werelden) op zoek naar onsterfelijkheid; en in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND willen de personages in hun toekomst niet achtervolgd worden door bitterzoete herinneringen. Bovendien maken de personages afspraken in de toekomst: Nemo en Anna zouden elkaar ontmoeten bij de vuurtoren, Joel en Clementine in Montauk en Izzi en Tommy in het oneindige leven. Deze oriëntaties op de toekomst krijgen eveneens gestalte in de wens de rest van hun leven te delen met een geliefde:

Nemo: "I want you,"

Anna: "I want you too,"

Nemo: "Forever,"

Anna: "Whatever happens, there's no life without you,"

Nemo: "No life without you,"

Queen Isabel: "Together we'll live forever,"

Izzi: "I'll always be with you,"

Clementine: "I'm gonna marry you,"

De personages krijgen betekenis in Ricoeurs narratieve opvatting van de menselijke identiteit wanneer we hen niet alleen beschouwen als narratieve componenten van de filmvertelling, maar dat zij eveneens zelf verhalende karakters zijn. De personages

maken deel uit van hun eigen levensverhalen, bezitten een plaats in het universum, en hebben een verleden en een toekomst. Bovendien leggen de personages zelf verhalen vast; Nemo schrijft een boek over de reis naar Mars; Izzi schrijft een boek over de zoektocht naar de Boom des Levens; en Joel houdt een dagboek bij. De personages zijn dus niet alleen verzinners in de verhalen van de filmmakers, ze maken zelf ook deel uit van hun eigen levensverhaal, en genereren op hun beurt ook verhalen.

## Conclusie

---

De artistieke kijk op het verhaal is onder invloed van het postmoderne gedachtegoed, het digitale tijdperk en de globalisering veranderd, en heeft geleid een post-klassieke benadering van het filmverhaal. De honger naar narratieve innovatie manifesteert zich in filmplots die ontregelen, deconditioneren en provoceren. Gilles Deleuze constateert in de moderne cinema in de tweede helft van de twintigste eeuw een ontwikkeling waarin het tijdsbeeld overheerst: films ontwrichten het lineaire en logische tijdsbegrip van het klassieke filmverhaal. Steeds vaker zijn de films cryptische puzzels die ontcijferd moeten worden en vertonen ze onorthodoxe verhaalstructuren, waarin verhaallijnen op complexe of volledig arbitraire wijze met elkaar verstrengeld zijn of waarin een verhaal op fragmentarische wijze wordt verteld. In de jaren negentig lijkt het regiem van het Deleuziaanse tijdsbeeld dominant te zijn dan ooit, en ontlokt de post-klassieke benadering van het filmplot een vloed aan complexe films. In het huidige medialandschap wordt de filmwetenschap in toenemende mate aangespoord om het spanningsveld tussen het verhaal en de complicerende vertelling te bestuderen. Maar het puzzelplot lijkt tevens symbool te staan voor een grotere, existentiële thematiek van het verhaal, die van de temporaliteit van het bestaan. Het fenomenologische tijdsbegrip krijgt steeds vaker de overhand in hedendaagse cinema, waarbij films niet een logische structuur hebben, maar de structuur van een menselijke ervaring, waarin tijd niet-lineair en onlogisch is.

De tijd is in het moderne puzzelplot niet de meetbare tijd van de klok, maar krijgt steeds vaker de configuratie van een menselijke ervaring. Het menselijk bewustzijn is volgens Deleuze een duratie waarin tijd voortdurend splitst, wat door film belichaamd wordt. De tijdspijl van de kosmologische tijd, zoals belichaamd door het klassieke filmverhaal, heeft vandaag de dag plaats gemaakt voor een tijdsbegrip waarin de tijdspijl voortdurend vertakt naar andere lagen in de tijd. In *THE FOUNTAIN*, *MR. NOBODY* en *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* co-existeren verleden, heden en toekomst, en beweegt de tijdspijl in een soort *time loops*. Dit 'verstoorde' tijdsbegrip van het puzzelplot gaat gepaard met de afbraak van narratieve conventies, waardoor de filmwetenschap moeite heeft om deze films op een passende en zinvolle manier te duiden. Steeds vaker gaan de films over ontologische vraagstukken rondom tijd, wat

compleet uiteenlopende films heeft voortgebracht zoals de recent uitgekomen Sci-Fi-thriller SOURCE CODE (Duncan Jones, 2011) en het poëtische drama THE TREE OF LIFE (Terrence Malick, 2011). Deze filmverhalen zijn een soort beeldende ‘streams of consciousness’, en spelen zich grotendeels af in de geest van het hoofdpersonage, net als in THE FOUNTAIN, MR. NOBODY en ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND.

In deze ontwikkeling, waarbij film mentale processen in beeld brengt, identificeert filmwetenschapper Patricia Pisters zelfs een derde ‘Cinema’, een regiem waarin het gedachtebeeld (de zogenaamde ‘neuro-image’) domineert. Volgens Pisters hebben de actiehelden en doelloze personages de laatste jaren gezelschap gekregen “van personages die lijken te zijn bevangen door het collectieve delirium van de stortvloed aan beelden en technologie die ons gevoel voor afstand, ruimte en tijd compleet hebben veranderd.”<sup>29</sup> Waar Pisters een nieuw type cinema constateert, wil ik beargumenteren dat het toenemende mentale karakter van het puzzelplot vooral als de climax van het tijdsbeeld beschouwd moet worden. Het tijdsbeeld van Deleuze is in feite altijd een gedachtebeeld geweest. Als we Ricoeurs filosofie volgen, is de enige manier waarop we tijd kunnen duiden door middel van het verhalende. Tijd krijgt volgens Ricoeur alleen maar vorm in narratieve gedaantes: “speculation on time is an inconclusive rumination to which narrative activity alone can respond”.<sup>30</sup> Voor Ricoeur manifesteert het narratieve zich op haar beurt vooral in het menselijk bewustzijn. In andere woorden: tijd is subjectief, en bestaat alleen in het bewustzijn van de mens, en het bewustzijn van de mens bestaat alleen in tijd. Het tijdsbeeld, waarin de fenomenologie van de tijd regeert, heeft in die zin altijd al gefunctioneerd als mentaal beeld. Het mentale tijdreizen in de hedendaagse cinema, of het ‘gedachtebeeld’ van Pisters, is dus een extreme uitvoering van het tijdsbeeld, en niet per definitie een nieuw soort cinema. Deleuze meent dat het vooral de formele strategieën van film zijn die een mentaal beeld oproepen, maar deze studie laat juist zien dat de paradox van de tijd net zo zeer belichaamd wordt door de narratieve eigenschappen van een film. Het hedendaagse puzzelplot is behalve een extreme ontwikkeling van het tijdsbeeld, vooral ook een ‘time-narrative’.

De contemporaine dominantie van het mentale puzzelplot leidt tot een veranderd

---

<sup>29</sup> Patricia Pisters, ‘Neurocinema. Ruïne in het hoofd.’ *Filmkrant* 300 (2008).

<http://www.filmkrant.nl/av/org/filmkran/archief/fk300/neuro.html>

<sup>30</sup> Ricoeur, *Time and Narrative*, 6.

realiteitsbegrip, een hernieuwde *verisimilitude*. Films worden meestal begrepen als representaties, als afbeeldingen van de wereld waarin we leven, als illusies, een idee dat in de eerste helft van de twintigste eeuw werd uitgewerkt door André Bazin. In zijn ontologische beschouwing van film identificeerde Bazin cinema als een nieuwe realiteit. Ondanks de postmoderne kritiek op het werkelijkheidsbegrip, proberen we filmverhalen nog altijd te duiden en er betekenis aan te verlenen door de veronderstelling dat zij zich op een bepaalde manier verhouden tot de realiteit, tot de wereld waarin we leven. Het hedendaagse puzzelplot maakt duidelijk dat een verhaal niet per se een logisch, chronologisch tijdsbegrip impliceert. Integendeel, de moderne 'mindfuck-films' belichamen de menselijke tijdsbeleving, zijn metaforen voor het denken van de mens, en zijn in die zin wellicht de meest 'levensechte illusies' die cinema ooit heeft voortgebracht.

## **Filmografie**

---

*Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004)

DVD-editie A-Film Distribution (2005)

*Mr. Nobody* (Jaco van Dormael)

DVD-editie Warner Bros Home Video (2010)

*The Fountain* (Darren Aronofsky, 2006)

DVD-editie Warner Bros Home Video (2006)



## Bibliografie

---

Adriaanse, H.J. 'Levensbericht P. Ricoeur'. In *Levensberichten en herdenkingen*, 56-63. Amsterdam, 2006.

Akker, C. Den. 'Het verwachte einde. Tijd, geschiedenis en verhaal'. In *De ongrijpbare tijd. Temporaliteit en de Constructie van het Verleden*, red. Grever M. en Jansen H., 131-144. Hilversum: Uitgeverij Verloren, 2001.

Bergson, Henri. *Matter and Memory*. Vertaald door N. Paul en W. Palmer. New York: Zone Books, 1988.

Bordwell, David. 'Film Futures'. *SubStance* 31 (2002): 88-104.

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

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

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

Buckland, Warren, red. *The Film Spectator. From Sign to Mind*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995.

Buckland, Warren. *Film Studies*, 1998.

Buckland, Warren, red. *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Blackwell Publishing, 2009.

Buckland, Warren. *The Cognitive Semiotics of Film*. New York en Cambridge:

Cambridge University Press, 2000.

Carmago, S. ‘“Mind the Gap”. The Multi-Protagonist Film Genre.’ *M/C Journal* 5 (2002). <http://journal.media-culture.org.au/0210/Carmago.php>

Chatman, Seymour. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Londen: Cornell University Press, 1993.

Dzialo, Chris. ‘“Frustrated Time” Narration: The Screenplays of Charle Kaufman’. In *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. Warren Buckland, 107-128. Blackwell Publishing, 2009.

Deleuze, Gilles. *Cinema 2. The Time-Image*. Vertaald door Hugh Tomlinson en Robert Galeta. Londen: Continuum, 2005.

Farber, Stephen. ‘A Half-Dozen Ways to Watch the Same Movie.’ *New York Times*. 13 november, 2005.  
<http://www.nytimes.com/2005/11/13/movies/13farb.html?pagewanted=2>

Hsu, Hsuan L. ‘Racial Privacy, the L.A. Ensemble Film, and Paul Haggis’s Crash.’ *Film Criticism* 31 (2006): 132-156.

Mul, Jos de. ‘Het Verhalende Zelf. Over Persoonlijke en Narratieve Identiteit.’, 2000.  
<http://www2.eur.nl/fw/hyper/colleges/UnderConstruction/Literatuur/VerhalendeZelf.htm>

Pisters, Patricia. ‘The Mosaic Film – An Affair of Everyone: Becoming Minoritarian in Transnational Media Culture.’, 2006.

Pisters, Patricia. ‘Neurocinema. Ruïne in het hoofd.’ *Filmkrant* 300 (2008).  
<http://www.filmkrant.nl/av/org/filmkran/archief/fk300/neuro.html>

Pisters, Patricia. ‘Mathematics, Madness and Metaphysics. Two Poles of the Neuro-

Image in Pi and The Fountain.’ in *Deleuze and the Forces of the Virtual*. University of Minnesota Press, 2008 (II).

Ramirez Berg, Charles. ‘A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the “Tarantino effect”’. *Film Criticism* 31 (2006): 5-61.

Ricoeur, Paul. *Time and Narrative. Volume 1*. Vertaald door Kathleen McLaughlin en David Pellauer. Chicago en Londen: University of Chicago Press, 1984.

Sperb, Jason. ‘Internal Sunshine: Illuminating Being-Memory in Eternal Sunshine of the Spotless Mind.’ *Kritikos*, 2005. <http://intertheory.org/sunshine.htm>

Staiger, Janet. ‘Complex Narratives. An Introduction.’ *Film Criticism* 31 (2006): 2-4.

Stamatopulos, Irini. ‘Time as visualised by the cinematisch medium. The inner relationship between the phenomenological core of human temporal experience and the perception of cinematic narrative.’ *Offscreen*. 31 juli 2009. [http://www.offscreen.com/index.php/pages/essays/time\\_as\\_visualized/](http://www.offscreen.com/index.php/pages/essays/time_as_visualized/)

Venema, H.I. *Identifying Selfhood. Imagination, Narrative and Hermeneutics in the Thought of Paul Ricoeur*. State University of New York Press, 2000.

Wedel, Michael. ‘Backbeat and Overlap: Time, Place and Character. Subjectivity in Run Lola Run.’ in *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema, red.* Warren Buckland, 107-128. Blackwell Publishing, 2009.

Young, Kay. ‘Fabric of Times. A Response to David Bordwell’s “Film Futures”.’ *SubStance* 31 (2002): 115-118.