

# Audiovisuele Analyse

---

## NARRATOLOGIE IN 'ETERNAL SUNSINE OF THE SPOTLESS MIND'

- Michel Gondry, 2004 -



Auteurs Marlies Krabbenbos

Pim Razenberg

Opleiding Film- en Televisiewetenschap

Universiteit Utrecht

Cursus Theorie en Analyse AV Media II (2011)

## Inhoudsopgave

Voorwoord .....	3
HET CREËREN VAN VERWACHTINGEN .....	4
<i>De openingssequentie van ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND</i>	
EEN TWEELIDIGE FOCALISATIE .....	7
<i>Vertelperspectieven in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND</i>	
DE VERSMELTING VAN NARRATIEVE RUIMTE .....	10
<i>Gebruik van ruimte in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND</i>	
DE ONEINDIGE TIJDLUS .....	13
<i>Temporele ontwikkelingen binnen ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND</i>	
DE ATTRACTIE ALS NARRATIEF .....	16
<i>Attractie, Spektakel en Trucage in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND</i>	
Nawoord .....	19
Bijlage 1: Shotlist .....	20
Bijlage 2: De kernfilm als game .....	25
<i>ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND als game: twee visies.</i>	
Literatuurlijst .....	27

## Voorwoord

Dit dossier is gemaakt in het kader van de cursus Theorie en Analyse van Audiovisuele Media II, binnen de opleiding Film- en Televisiewetenschap van de Universiteit Utrecht en is geschreven door Pim Razenberg en Marlies Krabbenbos. Het theoretische kader binnen het dossier is de narratologie. Per hoofdstuk wordt een ander aspect van de film ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND geanalyseerd. De film, geregisseerd door Michel Gondry en uitgebracht in 2004, vertelt het verhaal van de schuchtere Joel en de excentrieke Clementine. Nadat hun relatie op de klippen loopt, laat Clementine door een futuristisch bedrijf Joel uit haar geheugen wissen. Joel volgt haar voorbeeld, maar komt er gaandeweg het proces achter dat de herinneringen aan Clementine hem toch dierbaarder zijn dan hij dacht.

Middels de hoofdstukken worden de openingssequentie (hoofdstuk 2), het vertelperspectief (hoofdstuk 3), de narratieve ruimte (hoofdstuk 4), de temporele ontwikkelingen (hoofdstuk 5) en de elementen attractie, spektakel en trucage (hoofdstuk 6) in bepaalde fragmenten uit de kernfilm geanalyseerd. Bij het schrijven van de hoofdstukken is gebruik gemaakt van meerdere wetenschappelijke artikelen, met name het boek *Handboek Filmnarratologie* van Peter Verstraten uit 2006. De overige gebruikte literatuur kan geraadpleegd worden via de voetnoten die verwijzen naar de literatuurlijst van dit dossier.

Met dit dossier hopen wij een helder beeld te geven van het gebruik van narratologische middelen in de film ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND.

## HET CREËREN VAN VERWACHTINGEN

### *De openingssequentie van ETERNAL SUNSINE OF THE SPOTLESS MIND*

De openingssequentie van een film is de inleiding voor het narratief. Er wordt een kader gevormd van waaruit de rest van het narratief bekeken wordt. In dit essay wordt de openingssequentie<sup>1</sup> van de kernfilm geanalyseerd aan de hand van de ideeën van Verstraten, Mittel en Bordwell. Waar veel films beginnen met de titels begint de titelsequentie bij deze film pas als de basis van de narratieve structuur van de film volledig is gelegd.

De openingssequentie van de film is driedelig. Ten eerste schetst hij een beeld van de eenzame Joel, een man met sociale angsten die geen contact durft te maken met onbekende vrouwen. Joel leeft een kleurloos, deprimerend bestaan. Als gevolg van een impulsief besluit ontmoet hij Clementine, zoals weergegeven in het tweede deel van de openingssequentie. Het derde deel van de sequentie toont ons dat een relatie tussen hem en Clementine wellicht toch mogelijk is. De protagonisten zijn na deze openingssequentie bekend en hun onderlinge relatie is bevestigd. De plaats en tijd zijn bevestigd als New York City, rond Valentijnsdag 2004. Het centrale conflict in de film zal naar verwachting voortkomen uit de relatie die Joel aangaat met Clementine. De vraag die bij de kijker wordt opgeroepen is of hun relatie genoeg stabiliteit zal kennen. Een man in de persoon van Elijah Wood<sup>2</sup> spreekt daarnaast Joel aan in zijn auto. De toeschouwer zal zich afvragen wie hij is en waarom hij zich zo vreemd gedraagt. Hierdoor wordt de rest van de plot in beweging gezet.

Ter illustratie van het fenomeen 'de openingssequentie' toonde Professor Müller in zijn hoorcollege enkele openingssequenties uit gangsterfilms.<sup>3</sup> Kenmerkend aan deze sequenties was dat ze snel in montage en biografisch van aard waren. De openingssequentie van de kernfilm heeft daarentegen een langzame opbouw met meer karakterdiepgang. Ook zijn de sfeer en setting sterk verschillend. De openingssequentie scheidt bij de kijker de verwachting dat dit een 'romantische film' is. Een van de conventies van dit genre is dat de protagonist vaak een einzelgänger is, maar na korte tijd toch een partner vindt. De verwachting is dan dat de film zich voornamelijk zal focussen op de relaties tussen de

---

<sup>1</sup> Deze begint na de ident van Focus Features op 0:00:13 uur en eindigt op 0:17:38 uur.

<sup>2</sup> Voor de meeste kijkers een zeer herkenbaar gezicht door zijn optreden in THE LORD OF THE RINGS (Jackson, 2001-2003) in de voorgaande jaren.

<sup>3</sup> Müller, E. (17-02-2011). Hoorcollege 'Genre en 'mode' van de vertelling'.

protagonisten en dat een *happy end* zal volgen.<sup>4</sup> Bordwell stelt hierbij dat ‘*een genre een motivatie kan zijn voor een happy end*’, zoals het geval is in het ‘romantiek’-genre.<sup>5</sup> De grauwe sfeer en de montage van het gesprek tussen de protagonisten wijzen echter meer op een drama. Het is daarom lastig om een genrelabel te plakken op de film en het is daardoor wellicht handiger om de film te bekijken vanuit de culturele context, zoals benoemd door Mittell.<sup>6</sup> Recensenten onderstreepten in 2004 de diepere psychologische aspecten van de film.<sup>7</sup> De context waarin het filmkijkend publiek Jim Carrey echter plaatste was ‘comedy’ en daarom was het voor Focus Features van belang de film specifiek *niet* als romantische komedie te distribueren, maar een andere benadering van genre te zoeken. Zo werd de benadering van genre niet specifiek op de tekst gericht, maar werden ook het publiek en de sociale context van de film in acht genomen.

De sfeer en vorm van de film worden door verschillende cinematografische kenmerken geschapen. Doordat de film voornamelijk *handheld* gefilmd is ontstaat een intieme en soms zelfs ongemakkelijke sfeer. De *mise-en-scène* is realistisch opgebouwd en door het gebruik van grauwe, grijze kleuren is het contrast tussen de deprimerende wereld van Joel en de excentrieke, impulsieve Clementine groot. Ze brengt letterlijk kleur in het verhaal, net als zij kleur brengt in Joels leven. De kostumering werkt hier nauw samen met de karakterisering. Joel draagt grauwe kleding en Clementine draagt felle primaire kleuren. Clementines haarkleur verandert regelmatig; een visuele weergave van haar stemmingswisselingen. De kadrering wordt vervolgens gebruikt om Joel en Clementine letterlijk naar elkaar toe te bewegen. De ruimte tussen hen neemt per scène zowel fysiek als in de kadrering verder af totdat ze uiteindelijk samen in beeld te zien zijn. In de sequentie is slechtst af en zachte (piano)muziek te horen. De muziek ademt daarmee het leven van Joel: kalm, gereserveerd en weinig gevarieerd.

De openingssequentie speelt met intertekstualiteit. Zo zou de kijker nooit het genre ‘romantiek’ in de film kunnen herkennen zonder de conventies van het genre te kennen uit andere films. Hetzelfde geldt voor de grauwe setting die meer verwijst naar een drama. Het al eerder genoemde optreden van Elijah Wood is een intertekstuele code die de verwachting bij de kijker oproept dat deze man waarschijnlijk nog een grote rol zal gaan spelen in de rest van

---

<sup>4</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Hoofdstuk 9, ‘Vertelprincipes van genres’. (Nijmegen: Vantilt).

<sup>5</sup> Bordwell, D. (1982). Happily Ever After, Part Two. *The Velvet Light Trap* 19, blz. 2-7.

<sup>6</sup> Mittell, J. (2001). *A Cultural Approach to Television Genre Theory* (Cinema Journal 40, No. 3 - Spring)

<sup>7</sup> Voor dit essay werden onder andere de recensies van de New York Times, alsmede de Briste Guardian en de Nederlandse recensies van Film Totaal en Film1 gelezen. Voor meer informatie zie literatuurlijst.

het narratief.<sup>8</sup> Daarnaast is met name het casten van komiek Jim Carrey een interessante manier waarop men een gezicht als intertekstuele code kan gebruiken.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Hoofdstuk 9 'Vertelprincipes van genres'. (Nijmegen: Vantilt)

<sup>9</sup> Wie het verdere verloop van de film kent, zal begrijpen dat deze film 'anders dan anders' is, net als de keuze van de castingdirector om Jim Carrey een depressief individu te laten portretten. Deze keuze reflecteert de casting van Henry Fonda als bad guy in ONCE UPON A TIME IN THE WEST (Leone, 1968). Verstraten, P. (2006, Blz. 173-174).

## EEN TWEELIDIGE FOCALISATIE

### *Vertelperspectieven in ETERNAL SUNSINE OF THE SPOTLESS MIND*

Om de geschiedenis binnen een narratieve film te vertellen, kunnen verschillende vertelperspectieven worden ingezet. In dit essay worden de constructie van het vertelperspectief en de personages daarbinnen in een specifiek fragment<sup>10</sup> uit de kernfilm geanalyseerd aan de hand van de ideeën van Verstraten, Dagrada en Vernet. De vraag hierbij is hoe het vertelperspectief opgebouwd is en hoe de personages hierbinnen hun vorm vinden. Om een antwoord te vinden, worden de wijze van focalisatie, de functies van de gebruikte narratieve middelen en de verhoudingen tussen de personages geanalyseerd. Het gekozen fragment leent zich goed voor een analyse omdat het vertelperspectief hier gevormd wordt door bepaalde keuzes in focalisatie, cameravoering en personagepositionering.

In de openingsshot is de focalisator een op dat moment nog onbekende stem die in een busje praat met zijn collega.<sup>11</sup> Vanuit zijn oogpunt wordt protagonist Joel, object van focalisatie, gevolgd.<sup>12</sup> Na dit shot gaat de cameravoering over op een externe focalisatie waarbij Joel in een *tracking shot* wordt gevolgd. Dezelfde vertelinstantie wordt gebruikt wanneer Joel zijn appartementencomplex binnengaat en met zijn buurman Frank praat. Slechts voor een moment wordt overgeschakeld naar een beeld gefocaliseerd vanuit Frank waarbij hij zijn post bekijkt.<sup>13</sup> De keuze voor deze onderbreking van de externe focalisatie hangt samen met de verloop van de rest van de plot. Deze onderbreking weerspiegelt wat Verstraten een niet-erkende vooruitziende blik noemt.<sup>14</sup> Door middel van een *over shoulder shot* laat de beeldverteller Joel vervolgens van Frank af lopen. Na een tegenshot vanuit Joels positie worden er verschillende *close-ups* getoond van Joel in zijn appartement. De gebruikte stilistische elementen suggereren subjectiviteit en helpen de kijker zich te identificeren met het ongemakkelijke gevoel dat Joel heeft, wetend dat hij bekeken wordt.<sup>15</sup>

Wat volgt is een voyeuristische blik op Joels woonkamerraam, welke door een tegenshot<sup>16</sup> onthuld wordt als focalisatie vanuit hetzelfde busje als voorheen.<sup>17</sup> Hier maakt de

---

<sup>10</sup> Het fragment duurt drie minuten, begint met de zin "Is that him?" op 0:18:28 uur en eindigt op 0:21:45 uur.

<sup>11</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 45-51, Van Tilt.

<sup>12</sup> Bijlage 1, shot #1.

<sup>13</sup> Bijlage 1, shot #2.

<sup>14</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 122-124, Van Tilt.

<sup>15</sup> Dagrada, E. (1988). *De Diëgetische Blik*. Blz. 125.

<sup>16</sup> Bijlage 1, shot #3 en #4.

<sup>17</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 100-102, Van Tilt.

regisseur gebruik van de A-B-A-constructie, zoals Dagrada beschrijft in wat zij noemt het ‘tweede inferentiepad’.<sup>18</sup> De kijker wordt hier in zijn inferenties gestuurd door Joel, het bekeken ‘object’ in de constructie. Het *point-of-view* shot komt in dit geval van de man in de bus. Tijdens de scène is sprake van zachte extradiëgetische muziek om het mysterie van de scène te versterken.<sup>19</sup> Wat de geluidsverteller laat horen, wijkt hier af van wat de beeldverteller laat zien.<sup>20</sup> Niet veel later gaat bij Joel letterlijk en figuurlijk het licht uit. De externe focalisatie neemt nu de mannen in de bus als subject van focalisatie. Via een reeks *tracking shots* die door te spelen met de lichtcontrasten in het appartementencomplex de identiteit van de twee mannen grotendeels verborgen houden<sup>21</sup>, komt de kijker opnieuw in Joels appartement terecht.<sup>22</sup>

In het tweede deel van het fragment wordt het wissen van Joels geheugen in gang gezet – een procedure waarmee de kijker op dat moment nog niet bekend is. Het openingsshot toont een close-up van Joels hoofd, waarbij de omgeving volledig onscherp is. Een voice-over neemt ons vervolgens mee zijn hoofd in. De beelden zijn vanaf dat moment volledig subjectief, aangezien zij zich in de herinneringen van Joel afspelen. Toch kijkt de toeschouwer met hem mee door middel van een externe focalisatie. Dit fenomeen heeft overeenkomsten met de manier waarop hallucinaties in beeld gebracht worden volgens Verstraten. Er is een externe focalisator, maar tegelijkertijd wordt deze herinnering getoond als een interne focalisatie, namelijk Joels visie op de Joel uit zijn eigen herinneringen.<sup>23</sup>

De eerste herinnering die getoond wordt, is het gesprek met Frank. Joels omgeving worden steeds onscherper tot alles uiteindelijk verdwijnt. Een scène volgt waarin Joel aan zijn vrienden uitleg geeft over Clementines vreemde gedrag. Binnen deze herinnering haalt Joel een tweede herinnering aan waarin hij een cadeau voor Clementine ging kopen. Wanneer hij dit vertelt, neemt de beeldverteller de kijker mee naar het moment in kwestie en wordt Joel de

---

<sup>18</sup> Dagrada, E. (1988). *De Diëgetische Blik*. Blz. 127-134.

<sup>19</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 154-161, Van Tilt.

<sup>20</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 129-132, Van Tilt.

<sup>21</sup> Met name interessant is het personage ‘Patrick’, gespeeld door Elijah Wood. In de openingssequentie van de film zagen we hem als vreemdeling Joel aanspreken. In het door ons gekozen fragment keert hij terug, alleen wordt het mysterie rond zijn personage alleen maar groter. Patrick wordt namelijk - anders dan zijn collega - op geen enkel moment expliciet in beeld gebracht. Er wordt gespeeld met licht en attributen om hem deze hele sequentie onherkenbaar te houden. Wederom gebruikt de regisseur hier cinematografische technieken om narratieve spanningsbogen te creëren en personages in de geschiedenis te plaatsen. Verstraten haalt dit spel van elementen aan in zijn boek (Verstraten, P. Blz. 59-68).

<sup>22</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 66-67, Van Tilt.

<sup>23</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 111-114, Van Tilt.



homodiëgetische geluidsverteller van zijn eigen herinnering.<sup>24</sup> De voice-over wordt hier gebruikt als methodiek om een flashback in te leiden.<sup>25</sup>

Vernet (1989) stelt dat ‘*een personage opgebouwd is uit een waaier van differentiële kenmerken*’ en zich identificeert in verhouding tot andere personages. De personages die Joel ondersteunen in dit fragment hebben nog geen expliciete rol, maar laten al deels zien aspecten van Joels identiteit te reflecteren. Frank en diens brief weerspiegelen Joels pijn en zijn wens om te vergeten. De mannen die zijn geheugen komen wissen, versterken deze weerspiegeling en staan tevens voor de spijt die Joel voelt en de wens zijn daden terug te nemen. De mannen bieden hem in dit fragment een (vals) nieuw begin.<sup>26</sup> Door het gebruik van verschillende vertelperspectieven en narratieve elementen wordt de toeschouwer bekendgemaakt met Joels wereld.

---

<sup>24</sup> Kessler, F. (24-2-2011). Hoorcollege 'Narratie, Focalisatie & Personage'.

& Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 16-17 + 57, Van Tilt.

<sup>25</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 132-145 + 57, Van Tilt.

<sup>26</sup> Vernet, M. (1989). *Het filmpersonage*.

## DE VERSMELTING VAN NARRATIEVE RUIMTE

### *Gebruik van ruimte in ETERNAL SUNSINE OF THE SPOTLESS MIND*

Het gebruik van ruimte binnen een film kan op verschillende manieren bijdragen aan het construeren van het narratief. In dit essay wordt aan de hand van de theorieën van Verstraten, Arouh, Jenkins en Ryan geanalyseerd hoe binnen een specifiek fragment uit de kernfilm ruimte wordt geconstrueerd, welke rol deze ruimte inneemt in het narratief en wat de specifieke kenmerken van deze ruimte zijn.<sup>27</sup> Ter vergelijking met de ruimtelijke constructies in andere media wordt geanalyseerd hoe de kernfilm ruimte zou gebruiken in gamevorm en welke gevolgen dit zou hebben voor het narratief. Het spel van ruimte in dit fragment is uniek en daarom zeer geschikt voor analyse.

Centraal in het fragment staan de herinneringen van Joel. Alle gebeurtenissen spelen zich af ‘in’ Joels hoofd – de overkoepelende narratieve ruimte van dit fragment. Binnen de gedachteruimte worden in het fragment drie verschillende ruimtes gebruikt. ‘Ruimte A’, ‘ruimte B’ en ‘ruimte C’.<sup>28</sup> In A wordt het centrale conflict ge(her)introduceerd: Joel wil voorkomen dat Clementine wordt gewist. Ze moeten ‘vluchten’ naar een herinnering waarin Clementine niet voorkomt: omdat dergelijke herinneringen niet worden gewist, kan Clementine hier wellicht in blijven voortbestaan. B wordt geïntroduceerd in de vorm van een jeugdherinnering waarbij Joel als kind op een regenachtige dag in de plassen aan het spelen is. Kleine Joel zingt het liedje “Row Your Boat”. Deze zang (en de muzikale begeleiding) is eerst in ruimte A als extradiëgetisch geluid te horen, alvorens de zang een diëgetische functie krijgt in B.<sup>29</sup> Dit zet een serie gebeurtenissen in gang waarbij A en B in elkaar over lopen – Joels herinneringen verweven zich door te spelen met bewegingen, attributen en muziek. De zang van kleine Joel wordt overgenomen door Joel en Clementine en diverse attributen kenmerkend voor B, zoals de regen<sup>30</sup> en het fietsje<sup>31</sup>, worden naar A getransporteerd. Zowel de personages als de camera<sup>32</sup> bewegen zich zo door de narratieve ruimte dat de gebeurtenissen in de ruimte in elkaar beginnen over te vloeien.<sup>33</sup> Het combineren van A met B

<sup>27</sup> Het specifieke fragment begint op 0:57:01 uur, vanaf “This is a memory of me...” en eindigt op 1:00:20 uur.

<sup>28</sup> ‘Ruimte A’ is Joels appartement uit zijn latere leven, ‘ruimte B’ staat voor de tuin van Joels ouderlijk huis en ‘ruimte C’ is de keuken van het ouderlijk huis in Joels kleutertijd.

<sup>29</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 155, Van Tilt.

<sup>30</sup> Bijlage 1, shot #5.

<sup>31</sup> Bijlage 1, shot #6 en #7.

<sup>32</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Blz. 76-79, Van Tilt.

<sup>33</sup> Op een gegeven moment duikt Joel onder een tafel in A, waarbij de camera hem in een *tracking shot* volgt. De kijker ziet hem echter niet geheel onder de tafel verdwijnen – er wordt namelijk een *cut* gemaakt naar kleine Joel

resulteert in C – een derde herinnering uit Joels kleutertijd waarin de verschillende elementen uit A en B worden samengevoegd met de elementen uit C.<sup>34</sup>

Ruimte C wordt door Joel opgeroepen omdat hij een ‘plek’ nodig heeft die Clementine in zijn herinneringen kan invullen. Clementine neemt daarom de plaats in van Mrs. Hamlyn, Joels oppas in ruimte C en neemt hierbij haar jurk, sigaret en haarstijl over. Om Joel toch te laten weten dat ze niet Mrs. Hamlyn is toont ze hem haar ondergoed, dat nog hetzelfde is als in ruimte A.<sup>35</sup> Joel zelf smelt samen met de Joel uit C. Zijn moeder komt de keuken ingelopen vanuit een off-screen ruimte elders in huis om vervolgens weer te verdwijnen. De kijker weet dat ze er nog steeds is, maar ze valt buiten beeld omdat ze geen verdere rol speelt in de scène.<sup>36</sup> Langzaam nemen Joel en Clementine ook tekstueel de rol van ‘baby Joel’ en Mrs. Hamlyn aan en spreken ze naast hun ‘reguliere’ dialogen ook dialogen uit die herinneringsspecifiek zijn. De mate van controle die zij hebben over de herinnering is hier (nog) gering.

Hoe zou dit zich laten vertalen naar een game, en welke mate van controle zou je als speler over de personages en de narratieve ruimte hebben? Eigenlijk is de reis door Joels herinneringen vergelijkbaar met de basis van een game. Joel begint in de film zijn herinneringen te sturen, maar zit daarbij vast aan een vooraf vastgelegd basisplot. In de film stuurt Joel als het ware een avatarversie van zichzelf aan in zijn herinnering waarbij hij dezelfde emoties beleeft als zijn avatar.<sup>37</sup> In de eerste plaats is er sprake van intern-exploratieve interactiviteit: Joel neemt positie binnen zijn herinnering, maar heeft slechts beperkte invloed op de narratieve elementen daarbinnen. Later plaatst hij zichzelf in een intern-ontologische interactiepositie. Joel heeft dan volledige controle over zijn herinneringen.<sup>38</sup> In het gekozen fragment bevindt Joel zich in een situatie met intern-exploratieve interactiviteit, waarbij hij steeds minder invloed kan uitoefenen op het narratieve verloop en verplicht – volgens het plot bepaalde – handelingen moet verrichten. Net als in een game moet er een balans gevonden worden tussen het narratief en de (spel)elementen.<sup>39</sup>

---

in B die op exact dezelfde wijze wegduikt onder een afdak om te schuilen voor de regen. De camerabeweging lijkt ondanks de *cut* vloeiend. Dat de herinneringen zich beginnen te mengen is te merken aan de tafel waar Joel onder duikt: deze bestaat uit hetzelfde materiaal als het afdak uit B.

<sup>34</sup> Het zitten onder de tafel in A en het schuilen onder de dakgoot in B lijkt een *trigger* te zijn voor het oproepen van de derde herinnering, waarin baby Joel zich verschuilt onder de tafel in zijn moeders keuken. Zie bijlage 1, shot #8 en #9.

<sup>35</sup> Bijlage 1, shot #10 en #11.

<sup>36</sup> Arouh, M. (2005). *Mapping Cinema Space*. Blz. 13. In J.Furby & K. Randell (Ed.), *Screen methods: Comparative Readings in Film Studies*. London: Wallflower.

<sup>37</sup> Ryan, M.-L. (2002). *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*. Blz. 590-594.

<sup>38</sup> Ryan, M.-L. (2002). *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*. Blz. 594-603.

<sup>39</sup> Jenkins, H. (2002). *Game Design as Narrative Architecture*.

Anders dan in de film kan in de game off-screen ruimte worden gebruikt om ‘nieuwe’ herinneringen en oplossingen voor het conflict te vinden.<sup>40</sup>

In het fragment wordt op een creatieve manier gebruik gemaakt van ruimte om een verhaal vorm te geven. Door te spelen met subjectiviteit en ruimte wordt het mogelijk meerdere totaal verschillende locaties samen te voegen tot een nieuw geheel. In vergelijking met games zou juist de off-screen ruimte een rol kunnen spelen in het ‘ontdekken’ van herinneringen.

---

<sup>40</sup> Voor een diepere analyse van de film als game, zie bijlage 2.

## DE ONEINDIGE TIJDLUS

### *Temporele ontwikkelingen binnen ETERNAL SUNSINE OF THE SPOTLESS MIND*

Tijd is een element dat erg belangrijk is voor het construeren van een filmnarratief. Regisseurs kunnen door met tijd te spelen een lineaire geschiedenis omvormen tot een intrigerend plot. In dit essay wordt aan de hand van de theorieën van Verstraten, Mittel en Turim geanalyseerd hoe en met welk doel tijd binnen een specifiek fragment<sup>41</sup> uit de kernfilm wordt ingezet. Het gekozen fragment is hiervoor uitermate geschikt omdat hier de conclusie die binnen het narratief wordt getrokken door temporele strategieën wordt gevormd. In de analyse wordt ingegaan op chronologie en de verhoudingen tussen fabula en syuzhet.

Eerst moet echter een kantteking bij de film zelf geplaatst worden. Meer dan in andere films speelt tijd hier een zeer grote rol in het vormen van wat Mittell ‘*narrative complexity*’ noemt.<sup>42</sup> Kenmerkend voor *narrative complexity* is het spelen met tijd en het vertellen van een geschiedenis in niet-chronologische volgorde.<sup>43</sup> De vertelde tijd binnen de film beslaat ongeveer een week<sup>44</sup> welke verteld wordt in 103 minuten. In de vertelde tijd zitten verschillende flashbacks ingebed die het narratief ondersteunen door meer uitleg te geven over de verhoudingen tussen de personages. Dit gebeurt door de toeschouwer verschillende periodes uit Joels leven te tonen. De flashbacks worden weergegeven als herinneringen van Joel, een tactiek die de toeschouwer helpt de flashbacks te naturaliseren.<sup>45</sup> In de film worden noch de gebeurtenissen uit het heden noch de flashbacks in chronologische volgorde weergegeven in de syuzhet.

Binnen het gekozen fragment is dit ook het geval. De sequentie begint met het wissen van Joels laatste herinnering aan Clementine: hun eerste ontmoeting. Clementine fluistert Joel de woorden ‘meet me in Montauk’ toe, waardoor zij elkaar later in de geschiedenis opnieuw zullen treffen in Montauk; deze ontmoeting werd eerder weergegeven in de openingssequentie van de syuzhet. Hierna volgt een condensatie van herinneringen.<sup>46</sup> De fabulatijd is hier groter

---

<sup>41</sup> Het fragment begint met “Goodbye, Joel” op 1:27:04 uur en eindigt op 1:29:53 uur.

<sup>42</sup> Mittel, J. (2006). *Narrative Complexity in Contemporary America Television*. The Velvet Light Trap 58 (fall), blz. 29.

<sup>43</sup> Mittel, J. (2006). *Narrative Complexity in Contemporary America Television*. The Velvet Light Trap 58 (fall), blz. 36.

<sup>44</sup> Deze week start wanneer Joel ontdekt dat Clementine hem gewist heeft en eindigt een dag na zijn tweede ontmoeting met haar.

<sup>45</sup> Turim, M. (1989) *Theory and History of the Flashback*. In: *Flashbacks in Film: Memory and History*, London: Routledge. Ch. 1

<sup>46</sup> Kessler, F. (10-3-2011). Hoorcollege ‘Tijd van het verhaal’.

dan de syuzhettijd. De camera maakt als het ware een snelle scan van Joels geheugen en wist hierbij de laatste sporen aan Clementine die zijn blijven hangen. De condensatie wordt simultaan getoond aan de autoreis die Joel met zijn vrienden maakt vanaf het strand waar hij net Clementine had ontmoet. Voorbijflitsende beelden laten elementen zien uit een herinnering die zijn vrienden ophalen. Deze herinnering is echter *recounted* en wordt niet expliciet in de film vertoond. De condensatie bevat verder verschillende attributen<sup>47</sup> die te maken hebben met Clementine en er worden enkele *split-second frames* vertoond van scènes uit de tijd dat Joel en Clementine nog samen waren. Sommigen hiervan zijn nieuw, sommigen worden een tweede keer *enacted*. Alle beelden tijdens de condensatie spelen zich achterstevoren in niet-chronologische volgorde af.<sup>48</sup> Om de toeschouwer te laten weten dat in deze scène de laatste sporen van Clementine gewist worden, maakt de camera een lange pan (via verschillende ruimtes) in *fast motion* naar rechts naar links. In de Westerse cultuur is de ‘natuurlijke’ lees- en schrijfrichting van links naar rechts. De tactiek om met de cameravoering tegen deze natuurlijke kijkrichting in te gaan symboliseert het wissen van de laatste fragmenten van Clementine in Joels geheugen. Het opzettelijk tijdelijk desoriënteren van het publiek is bedoeld om hen aan het denken te zetten. De regisseur doet hierbij een beroep op de competentie van de toeschouwers om zelf uit te vinden hoe de fabula in elkaar steekt.<sup>49</sup>

Terug in het ‘heden’ klinkt een geluidssignaal vanuit een laptop: de wisprocedure is beëindigd. Om de scène die volgt te versnellen, wordt gebruik gemaakt van een tijdsverdichting. Het ene moment staat techneut Stan naast Joels bed, in het volgende shot staat hij naast een busje.<sup>50</sup> De regisseur verwacht dat de kijker bekend is met dergelijke overgangen en laat daarom niet zien hoe de technici buiten zijn gekomen – dit zou de film onnodig vertragen. De verplaatsing in ruimte en tijd speelt zich wel af in de fabula, maar is irrelevant voor de syuzhet.

Nadat de technici van Lacuna vertrokken zijn, ontwaakt Joel. Dit is de tweede keer dat deze gebeurtenis *enacted* wordt.<sup>51</sup> Nu, aan het einde van de syuzhet, heeft de scène echter een hele andere betekenis. De toeschouwer weet nu wat er de afgelopen nacht is gebeurd: Clementine is gewist uit Joels geheugen. Dit verklaart voor de kijker waarom Joel zich niet meer herinnert waar de deuk in zijn auto vandaan komt – een tweede scène die *reenacted*

---

<sup>47</sup> Zie bijlage 1, shot #12.

<sup>48</sup> Een van de personages loopt bijvoorbeeld achterstevoren de trap op. Zie bijlage 1, shot #12.

<sup>49</sup> Turim, M. (1989) *Theory and History of the Flashback*. In: *Flashbacks in Film: Memory and History*, London: Routledge. Ch. 1

<sup>50</sup> Zie bijlage 1, shot #13 & #14.

<sup>51</sup> Aan het begin van de film werd de scène ook vertoond.

wordt.<sup>52</sup> Niet alleen geeft deze informatie betekenis aan de scène voor de toeschouwers, ook kunnen zij er uit opmaken dat Joel daadwerkelijk geen herinneringen meer heeft aan Clementine. Door de begincène te herhalen, creëert de regisseur een tijdslus. De hele geschiedenis kan zich nu als het ware in een circulair patroon steeds opnieuw blijven herhalen, ad infinitum.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> De deuk in de auto en de oorzaak daarvan werd namelijk eerder in de film *recounted* door Clementine, die de deuk had veroorzaakt.

<sup>53</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Nijmegen: Vantilt. Blz. 140-145.

## DE ATTRACTIE ALS NARRATIEF

### *Attractie, Spektakel en Trucage in ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND*

De discussie hoe filmische aspecten als attractie, spektakel en exces zich tot het narratief van audiovisuele uitingen verhouden is door veel auteurs besproken. In deze analyse worden de visies van Verstraten, Gunning, Metz en Lavik gehanteerd om het gebruik van dergelijke aspecten binnen een bepaald fragment<sup>54</sup> uit de kernfilm te analyseren. De analyse vindt plaats aan de hand van dit specifieke fragment omdat het zich kenmerkt door uitbundig gebruik te maken van trucages. Centraal in de analyse staat of de voorgenoemde aspecten het narratief onderbreken of juist ondersteunen. Hierbij wordt ingegaan op de wijze waarop de elementen zich verhouden tot de reeds in voorgaande essays besproken aspecten van vertelling.<sup>55</sup>

In het fragment probeert Joel binnen zijn herinneringen met Clementine te vluchten naar het kantoor van Lacuna om duidelijk te maken dat de wisprocedure stopgezet moet worden. Gunning stelt dat ‘*the system of attraction remains an essential part of popular filmmaking*’. Hij doelt hiermee op het feit dat de ‘Cinema of Attraction’, gebaseerd op de visuele mogelijkheden binnen het medium, nog steeds een belangrijk onderdeel vormt van de aantrekkingskracht van film.<sup>56</sup> De scène in het fragment visualiseert Joels ontsnappingspoging uit de herinnering die op dat moment gewist wordt. De attractie domineert hier: er is er sprake van wat Gunning noemt een ‘Cinema of Attractional Display’. De dominante positie die het narratief had, wordt tijdelijk overgenomen door stilistische elementen. De vluchtscène illustreert wat auditief is uitgelegd aan het begin van het fragment en dit rechtvaardigt meteen de attractie-waarde daarvan: Joel probeert het wisproces actief tegen te gaan.

De vluchtscène kenmerkt zich tevens door visueel spektakel, veelal in de vorm van *special effects*. Vaak worden spektakelelementen ingezet ter ondersteuning van het narratief, maar in deze scène wordt deze relatie juist omgekeerd. De spektakelelementen en daarbij horende stilistische elementen scheppen de tekststructuur die zo niet het narratief ondersteunen, maar *vormen*. Clementine wordt het donker ‘ingetrokken’, op het station verdwijnen één voor één alle voorbijgangers en aangekomen in het kantoor van Lacuna vervagen de gezichten van de mensen uit Joels herinnering. De *special effects* waarmee de

---

<sup>54</sup> Het fragment begint met de tekst “I could die right now, Clem.” op 0:51:24 uur en eindigt op 0:55:03 uur.

<sup>55</sup> Waaronder genre, tijd, ruimte en vertelposities.

<sup>56</sup> Gunning, T. (2006). *The Cinema of Attraction(s): Early Film, Its Spectator and the Avantgarde* (org. 1986). In W. Strauven (Ed.), *The Cinema of Attraction(s) Reloaded* (pp. 381-388). Amsterdam: Amsterdam University Press.



gezichten worden gewist, tonen de kijker de fases die het wisproces doorloopt: in het begin herinnert Joel zich de gezichten van de aanwezigen nog, vervolgens herinnert hij zich hun gezichten incorrect of incompleet<sup>57</sup> en dan verdwijnen zij helemaal uit zijn geheugen<sup>58</sup>. Metz categoriseert de voorgenoemde trucages als ‘zichtbare trucages’. Dit type trucage kenmerkt zich als een zichtbare manipulatie van het fotografisch beeld. Zowel het verdwijnen van de gezichten als de verdwijningen op het station vallen onder de *cinematographic trucages* en zijn *non-profilmic*. Ze kunnen benoemd worden als *special effects* geproduceerd in het laboratorium, zogenaamde *track trucages*.<sup>59</sup>

De panische manier waarop Joel zich door zijn herinneringen beweegt, wordt door Verstraten beschreven als een vorm van exces. Verstraten zegt dat ‘*een eerste stap in het opsporen van exces is om bedacht te zijn op een onorthodoxe stijl – hoekige overgangen dan wel extreem weinig cuts, een bruuske of juist erg kalme cameravoering, onlogische overgangen in tijd en ruimte, een bizarre keuze voor acteurs/actrices, opvallende muziek of geluiden, et cetera.*’<sup>60</sup> Veel van deze stijlelementen komen terug in het fragment: Joel springt van de ene herinnering naar de andere, kriskras door tijd en ruimte; diëgetische en non-diëgetische geluiden lopen door elkaar heen terwijl de beeldverteller de geluidsverteller amper meer volgt; *fast motion* en *slow motion* wisselen elkaar in rap tempo af en shots wisselen elkaar zeer snel af. Hoewel het narratief door dit exces vaag wordt, is de functie voor het narratief juist overduidelijk: de gecombineerde stijlelementen staan voor de paniek die Joel voelt en geven zijn machteloosheid weer, terwijl tegelijkertijd visueel wordt getoond hoe zijn herinneringen onherroepelijk worden gewist. Daarnaast speelt licht een belangrijke rol. Het wordt aardedonker op het ijs en een zoeklicht richt zich op Joel. Dit licht volgt hem wanneer hij probeert te vluchten en laat de rest van de omgeving in het duister gehuld. Deze donkere plekken zijn als het ware ‘gewist’. Wanneer Joel eindelijk aan de zoeker ontsnapt in een andere herinnering wordt het wissen van deze tweede herinnering weergegeven door een zwarte iris die zich langzaam rondom het beeld sluit. De iris ontnemt de toeschouwer steeds meer het zicht en geeft hem een benauwd gevoel. Andere elementen die bijdragen aan de stijl van de scène zijn overbelichting, echo en geluidsvertragingen. In deze scène is het exces functioneel: het draagt bij aan overbrengen van een benauwend, panisch gevoel naar de

---

<sup>57</sup> Patrick zijn ogen staan ondersteboven in zijn hoofd. Zie bijlage 1, shot #15.

<sup>58</sup> Zie bijlage 1, shot #16.

<sup>59</sup> Metz, C. (1977) ‘Trucage’ and the Film. *Critical Inquiry* 3 (4) summer, 657-675. (tr. Françoise Meltzer)

<sup>60</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Nijmegen: Vantilt. Blz. 189.

toeschouwers zodat zij zich kunnen identificeren met Joel. Verstraten noemt dit het neutralisering van het exces.<sup>61</sup>

Het gebruik van spektakel en exces en de mate waarin deze scène zich kenmerkt als attractie is niet kenmerkend voor arthouse films. De exces, ofwel de houding die aangenomen wordt ten opzichte van de film, maakt een dergelijke scène echter wel passend. De focus op stijl boven spektakel en stijl als vormgever voor narratief onderscheidt zich van het gebruik van dergelijke effecten in blockbuster films.<sup>62</sup> Het gekozen fragment heeft als doel een nieuwe plotlijn in gang te zetten, namelijk het verzet van Joel tegen het wisproces. Door de scène op chaotische wijze uit te laten spelen, wordt de kijker meegevoerd in de mengeling van wanhoop en paniek die Joel voelt; daarmee vervult het fragment zijn narratieve functie.

---

<sup>61</sup> Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Nijmegen: Vantilt. Blz. 188.

<sup>62</sup> Lavik, E. (2008). *The Battle of the Blockbuster: Discourses of Spectacle and Excess*. *New Review of Film and Television Studies* 6 (2),169-187.

## Nawoord

Door het analyseren van de verschillende narratieve elementen binnen ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND en door te kijken naar het gebruik van elementen als attractie, spektakel en trucage is in dit dossier een duidelijk beeld ontstaan van hoe de film zijn narratief voor de kijker construeert. Het plot vertelt op ingenieuze wijze de geschiedenis van Joel, waardoor de kijker een actieve kijkhouding moet aannemen om uit te vinden hoe deze geschiedenis in elkaar steekt. Voornamelijk de narratieve elementen tijd en ruimte spelen een grote rol in Gondry's film. ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND wordt op niet-chronologische wijze verteld en laat via flashbacks binnen het geheugen van Joel verschillende perioden en ruimtes uit zijn verleden samensmelten. Het uitpuzzelen van deze complexe ruimtelijke en temporele constructies vormt een belangrijke uitdaging voor de kijker.

Door het gebruik van zichtbare trucage en geïntegreerde flashbacks wordt het narratief van ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND gevormd tot een experimentele film op het gebied van tijd en ruimte. De film laat zich niet gemakkelijk indelen in een genre en verwelkomt haar toeschouwers in een droomwereld van memento's.

## Bijlage 1: Shotlist



04.



05.



06.



07.



08.



09.



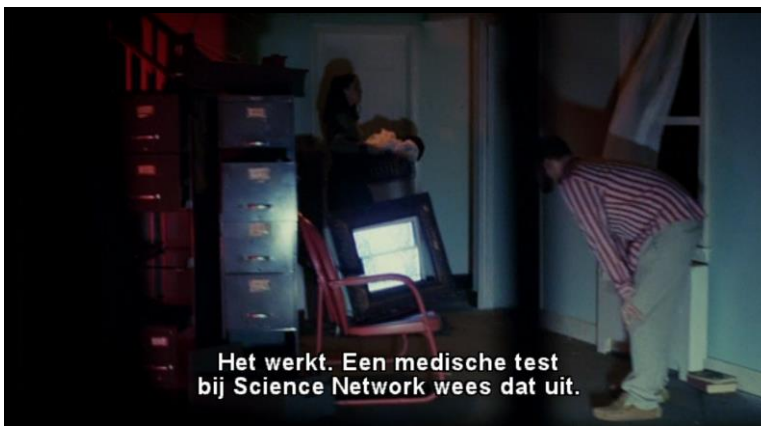
10.



11.



12.



13.





14.



15.



16.





## Bijlage 2: De kernfilm als game

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND *als game: twee visies.*

In games speelt off-screen ruimte een belangrijke rol. Het doel is vaak om deze ongeziene narratieve ruimte te ontdekken omdat het daar is waar de actie zich plaats vindt. Films kaderen hun narratieve ruimte juist zo dat acties zich juist on-screen afspelen en laten daarbij de rest vaak buiten beschouwing.<sup>63</sup> In de game-versie van de film ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND zou een externe speler de plek van Joels karakter kunnen innemen. Een passende weergave voor de actie zou een ‘*first person*’-perspectief zijn, vergelijkbaar met die van een *firstperson-shooter* (FPS). De speler kan hierbij Joel door zijn herinneringen navigeren. Er zijn hierbij twee mogelijk denkbare spelsituaties:

Het eerste concept van de game zou berusten op een *adventure game* waarin de speler moet voorkomen dat de technici van Lacuna, Inc. alle herinneringen van de protagonist aan zijn ex-vriendin uitwissen. De mate van interactiviteit in en invloed op de game balanceren hier (net als bij Joel in de film zelf) tussen een intern-exploratieve en een intern-ontologische interactiepositie.<sup>64</sup> De herinneringen die de speler in de game doorloopt, staan gelijk aan de game levels. Bij deze game kunnen echter een aantal vraagtekens geplaatst worden. Zou een game-versie van ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND wel uit te spelen zijn? Aangezien de herinneringen (en dus de levels) van Joel in omgekeerde chronologische volgorde gewist worden, zal de speler theoretisch gezien nooit de laatste levels kunnen bereiken. Zoals de ‘eraserguy’ Stan in de film stelde: ‘*you can run but you can’t hide*’.

Een tweede visie van de game zou een multi-player versie kunnen zijn. Twee spelers krijgen de keuze om de positie van Joel ofwel die van de ‘eraserguys’ in te nemen. In ieder level strijden de twee spelers om het wissen of bewaren van een specifieke herinnering. Als de wisprocedure slaagt, wint de speler die de ‘eraserguys’ vertegenwoordigde; blijven de herinneringen voortbestaan dan wint de speler die de positie van Joel innam. In een dergelijke game is het ook mogelijk ‘speler 2’ door de computer te laten spelen.

Om nog één stap verder te gaan in het creëren van de game moet buiten de huidige technologische mogelijkheden gedacht worden. Hierbij kan de vergelijking naar Steven Lisberger’s film TRON uit 1982 gelegd worden, waarin het personage Kevin Flynn – een

---

<sup>63</sup> Arouh, M. (2005). *Mapping Cinema Space*. Blz. 13. In J.Furby & K. Randell (Ed.), *Screen methods: Comparative Readings in Film Studies*. London: Wallflower.

<sup>64</sup> Ryan, M.-L. (2002). *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*. Blz. 594-603.

‘gebruiker’ – letterlijk in de virtuele computerwereld geplaatst wordt tussen de ‘programma’s’.<sup>65</sup> Hetzelfde zou kunnen gebeuren met de speler van deze futuristische versie van de game. Wanneer de speler integreert in de game en een intern-ontologische interactiepositie aanneemt, zal er een externe speler buiten de virtuele game wereld proberen de programma’s rondom de speler te wissen. Deze ‘onmogelijke’ gameplay zou het dichtst liggen bij het narratief in de film. Joel (de ‘gebruiker’) integreert in de computer (de virtuele wereld), waarna de eraserquays (externe ‘gebruikers’) zijn herinneringen (de ‘programma’s’) proberen te wissen.

Ondanks dat de doelgroep van *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* niet op één lijn ligt met de game community, zou het toch mogelijk zijn de film naar een game te vertalen.

---

<sup>65</sup> Walt Disney Pictures (2010). *TRON* (1982).

## Literatuurlijst

Arouh, M. (2005). *Mapping Cinema Space*. In J. Furby & K. Randell (Ed.), *Screen Methods: Comparative Readings in Film Studies* (pp. 10–17). London: Wallflower.

Bordwell, D. (1982). *Happily Ever After, Part Two*. *The Velvet Light Trap* 19, pp. 2-7.

Geraadpleegd op 19-02-11 op

[http://www.davidbordwell.net/articles/Bordwell\\_Velvet%20Light%20Trap\\_no19\\_1982\\_2.pdf](http://www.davidbordwell.net/articles/Bordwell_Velvet%20Light%20Trap_no19_1982_2.pdf)

Bradshaw, P. (30-04-2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. In *The Guardian*.

Geraadpleegd op 19-02-11 op

<http://www.guardian.co.uk/film/2004/apr/30/dvdreviews.shopping4>

Dagrada, E. (1988) (org. 1986). *De Diëgetische Blik*. De Paragmatiek van de Point-of-View-Shot. *Versus* 3, 123-136. (tr. P. Verstraten) Geraadpleegd op 19-02-11 op

<http://tijdschriften.filmarchief.ub.rug.nl/FILES/root/versus/1988/3-1988/diegb/diegetischeblik.pdf>

Jenkins, H. (2002). *Game Design as Narrative Architecture*. Geraadpleegd op

<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>

Kessler, F. (10-3-2011). Hoorcollege 'Tijd van het verhaal'. In cursus *Theorie & Analyse van Audio-Visuele Media II*. Bijgewoond op 10-3-2011.

Kessler, F. (24-2-2011). Hoorcollege 'Narratie, Focalisatie & Personage'. In cursus *Theorie & Analyse van Audio-Visuele Media II*. Bijgewoond op 24-2-2011.

Mitchell, E. (19-03-2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004)*, 'FILM REVIEW; Washing That Girl Out of His Head'. In *New York Times*. Geraadpleegd op 19-02-11 op

<http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9D04E6D61231F93AA25750C0A9629C8B63>

Mittell, J. (2001). *A Cultural Approach to Television Genre Theory*. *Cinema Journal* 40, No. 3 (Spring), pp. 3-24.

Mittel, J. (2006). *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. *The Velvet Light Trap* 58 (fall), 29-40.

Müller, E. (17-02-2011). Hoorcollege 'Genre en 'mode' van de vertelling'. In cursus *Theorie & Analyse van Audio-Visuele Media II*. Bijgewoond op 17-02-2011.

Ruben (15-09-2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. In *Filmtotaal*. Geraadpleegd op 19-02-11 op <http://www.filmtotaal.nl/recensie.php?id=3916>

Ryan, M.-L. (2002). *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*. *Poetics Today* 23 (4) (winter), 581-609.

Turim, M. (1989) *Theory and History of the Flashback*. In: *Flashbacks in Film: Memory and History*, London: Routledge. Ch. 1

Van der Maat, J. W. (2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004): Recensie*. Op *Film1*. Geraadpleegd op 19-02-11 op <http://www.film1.nl/recensies/11731-Eternal-Sunshine-of-the-Spotless-Mind.html>

Vernet, M. (1989) (org. 1986). *Het filmpersonage*. *Versus* 3, 7-36. (tr. P. Verstraten) Geraadpleegd op 19-02-11 op <http://tijdschriften.filmarchief.ub.rug.nl/FILES/root/versus/1989/3-1989/film/filmpersonage.pdf>

Verstraten, P. (2006). *Handboek Filmnarratologie*. Nijmegen: Vantilt.

Walt Disney Pictures (2010). *TRON (1982)*. Geraadpleegd op [http://www.disney.nl/tron/index\\_flash.jsp#/tron](http://www.disney.nl/tron/index_flash.jsp#/tron)