



Een neoformalistische analyse van de misleidende narratieve

structuur van de *mind-game* film MEMENTO



Universiteit Utrecht

Saskia Ijpema (5700248)

26-08-2019

Bachelor Eindwerkstuk

Media en Cultuur

Blok 4

Begeleider: Drs. F.J. Jonquiere

Tweede lezer: Dr. Marijke de Valck

Woordenaantal: 6666

Inhoudsopgave

Abstract	3
Inleiding	4
Theoretisch kader	6
Het narratief	6
De <i>mind-game film</i>	7
<i>Narration</i>	8
<i>Unreliable narration</i>	9
Focalisatie.....	10
<i>Lying flashback</i>	11
De <i>dominant en devices</i>	11
Methode	14
Analyse	16
De narratieve opbouw.....	17
Informatieverstrekking.....	19
Unreliable narration	21
Focalisatie.....	25
Conclusie	27
Bronnenlijst	28
Audiovisueel	28
Bijlage 1	30
Bijlage 2	35
Verklaring van kennisneming plagiaatregels	40

Abstract

Dit onderzoek kijkt naar de interactie tussen de narratieve structuur en de *dominant* van misleiding in de film MEMENTO uit 2001. Het doel van het onderzoek is om de complexe narratieve structuur aan het licht te brengen en om te achterhalen hoe misleiding zich manifesteert in die narratieve structuur. De hoofdvraag luidt als volgt: “Hoe wordt er gebruik gemaakt van een misleidend narratief in de mind-game film MEMENTO?”

Het onderzoek volgt de neoformalistische aanpak zoals Kristin Thompson die heeft uitgevoerd in haar analyse van de film STAGE FRIGHT. Zij legt in haar analyse de *dominant* van dubbelzinnigheid bloot die verworven zit in het narratieve niveau van de film. Dit onderzoek zal zich net als Thompson richten op het narratieve niveau van de film.

De film is opgedeeld in een sequentieanalyse die is vormgegeven op twee manieren; aan de hand van het *plot* en de *story*. Zo kan er inzicht verworven worden in de causaliteit en in de tijdsovergangen. De analyse is gestructureerd aan de hand van narratieve elementen die zich ontfermen over de complexe narratieve structuur van MEMENTO en de interactie tussen die structuur, de narratieve elementen en de *dominant* met haar *devices*.

Er valt te concluderen dat de *dominant* van misleiding en de narratieve structuur zodanig verworven zijn dat bijna alle facetten van de narratieve structuur zich laten kenmerken door een vorm van misleiding. De *unreliable narrator* weet de film echter te domineren en blijkt het middelpunt te zijn van het overgrote deel van de misleiding.

Inleiding

“MEMENTO is not just a movie, but a puzzle” luidt een recensie op *RottenTomatoes*.¹ Een andere recensie weet dit te ondersteunen: “A joyously twisted Rubik's Cube of a movie. One of the year's best films.”² Met andere woorden vatten de recensenten MEMENTO dus samen als een film die de kijker zelf in elkaar moet zetten.³ De kijker krijgt verschillende puzzelstukken aangereikt, maar moet deze stukken zelf vastzetten en er een logische volgorde in zien te vinden. Een definitie voor een ‘puzzelfilm’ als MEMENTO is dan ook wel een *mind-game film*.⁴ De zogenaamde *mind-game film* reikt de benodigde informatie verspreid aan en laat de kijker in een staat van verwarring.⁵ Eén van de kenmerken van *mind-game films* volgens Thomas Elsaesser is dan ook dat de film informatie achterhoudt voor de kijker en met de kijker ‘speelt’.⁶ Het bespelen van de kijker kan opgevat worden als enerzijds het verspreiden van onvoldoende informatie om het verhaal volledig te kunnen begrijpen en anderzijds het verspreiden van onjuiste informatie om de kijker op het verkeerde spoor te zetten. Een concept dat daarom goed aansluit op de *mind-game film* is misleiding.

Waar de meeste films een chronologisch verhaal vertellen, vertelt MEMENTO een non-chronologisch verhaal. MEMENTO heeft een complexe narratieve structuur in de vorm van een ‘achteruitvertelling’. De film begint bij de meest recente gebeurtenis en beweegt zich terug naar een eerder punt in de *story*. De film onderscheidt zich van het overgrote deel van de klassieke films door het gebruik van deze vertelvorm.

Naast de complexe narratieve structuur die MEMENTO bevat, komt er ook veel misleiding voor. Dit komt terug in verschillende vormen waar de kijker misleid wordt, maar waar de personages zelf ook beïnvloed kunnen worden door onwetendheid, onjuiste informatie of door andere personages. Eén van de aspecten die bijdraagt aan de misleiding die de film weet te domineren, is het gegeven dat Leonard Shelby, het hoofdpersonage, gezien kan worden als een *unreliable narrator*. In dit onderzoek zal *narrator* als Engels

¹ Matt Easterbrook, recensie van *Memento*, geregisseerd door Christopher Nolan, op *RottenTomatoes*, 23 november 2001, <https://www.rottentomatoes.com/m/memento/reviews?page=8>.

² Scott Weinberg, recensie van *Memento*, geregisseerd door Christopher Nolan, op *RottenTomatoes*, 10 oktober 2001, <https://www.rottentomatoes.com/m/memento/reviews?page=9>.

³ Christopher Nolan, *Memento*, geregisseerd door Christopher Nolan (2000; Verenigde Staten, Universal Pictures, 2008), DVD.

⁴ Thomas Elsaesser, “The Mind-Game Film,” In *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, geredigeerd door Warren Buckland, (Chichester: WileyBlackwell, 2009), 13, 14.

⁵ Ibidem, 13.

⁶ Ibidem, 14.

concept beschreven worden, aangezien de betekenis in mijn optiek verloren zal gaan als er gebruik gemaakt wordt van een vertaling.

Er is al veel geschreven over MEMENTO en haar narratieve structuur. Zo is de narratieve structuur al vele malen geanalyseerd aan de hand van verscheidene variaties. Om een paar voorbeelden te noemen is MEMENTO bijvoorbeeld geanalyseerd op basis van haar narratieve structuur in combinatie met het *neo noir* genre of in combinatie tot de psychologie van de personages. De conclusie komt altijd overeen; de narratieve structuur van MEMENTO maakt dat het zich onderscheidt van andere films. Dit onderzoek zal nogmaals een analyse uitvoeren op de narratieve structuur, maar dan in combinatie met de *dominant* van misleiding. Deze combinatie is nog niet voorbijgekomen, maar is in mijn optiek wel degelijk relevant. De *dominant* weet namelijk te achterhalen welke elementen binnenin de structuur een film uniek maken. Daarmee hoop ik tot een andere conclusie te kunnen komen als de reeds bestaande analyses.

Aan de hand daarvan is de volgende onderzoeksvraag opgesteld: *Hoe wordt er gebruik gemaakt van een misleidend narratief in de mind-game film MEMENTO?* De deelvragen vereisen een algemene begripsvorming en zullen daarom toegelicht worden aan het einde van het theoretisch kader.

Theoretisch kader

Het narratief

Als er gerefereerd gaat worden naar een complexe narratieve structuur is het waardevol om eerst uit te leggen wat een narratief is. David Bordwell en Kristin Thompson definiëren het begrip narratief als volgt: “A chain of events linked by cause and effect and occurring in time and space.”⁷ Dat wil zeggen dat een narratief een reeks gebeurtenissen is die verbonden wordt door causaliteit en die zich afspeelt in een eenheid van tijd en ruimte. De volgorde van gebeurtenissen binnen een narratieve structuur is significant te noemen aangezien hier veel variatie op mogelijk is.⁸ Bordwell en Thompson gebruiken de termen *story* en *plot* om die volgorde te kunnen beschrijven.⁹ De *story* is de chronologische volgorde van alle gebeurtenissen. Gebeurtenissen die niet daadwerkelijk getoond worden maar waar slechts naar verwezen wordt, zoals gebeurtenissen die voorkomen in een gesprek, vallen hier ook onder.¹⁰ Het *plot* is de volgorde van alle gebeurtenissen die werkelijk weergegeven worden.¹¹

Het narratief zou de verhaallijn voor de kijker op een begrijpelijke wijze weten te presenteren door het gebruik van causaliteit, tijd en ruimte.¹² Bordwell benoemt dat tot het belangrijkste doel van een narratieve structuur.¹³ Ondanks dat het narratief weliswaar een belangrijke toevoeging is voor de begrijpelijkheid van een verhaal, zou het niet beschouwd moeten worden als een vaststaand kenmerk. Als er bijvoorbeeld gekeken wordt naar *mind-game films*, kan het narratief ook een andere rol vervullen dan het slechts begrijpelijk maken van de verhaallijn. Dit is bijvoorbeeld te zien in films als *MULHOLLAND DRIVE* en *SHUTTER ISLAND* waar het verhaal pas (ietwat) begrijpelijk wordt aan het einde van de film en het juist draait om de kijkervaring.¹⁴ Ook kan het narratief de kijker juist in verwarring brengen en de begrijpelijkheid van het verhaal tegenwerken. *INCEPTION*, een andere Nolan-klassieker, laat

⁷ Bordwell en Thompson, *Film Art*, 73.

⁸ Ibidem.

⁹ Ibidem, 75.

¹⁰ Bordwell en Thompson, *Film Art*, 75.

¹¹ Ibidem.

¹² David Bordwell, *Narration in the fiction film*, (Madison, Wis: University of Wisconsin Press. 1985), 29.

¹³ Ibidem.

¹⁴ David Lynch, *Mulholland Drive*, geregisseerd door David Lynch, (2001; Verenigde Staten, Universal Studios Home Entertainment. 2002), DVD.

Laeta Kalogridis, *Shutter Island*, geregisseerd door Martin Scorsese (2010; Verenigde Staten, Universal Pictures, 2010), DVD.

kijkers bijvoorbeeld gissen of een gebeurtenis zich afspeelt in de diëgetische realiteit of in de diëgetische droomwereld.¹⁵ De begrijpelijkheid van het verhaal wordt hier geenszins bevorderd. Bovendien kan interpretatie een belangrijke rol spelen in de duidelijkheid van het verhaal. Voor de kijker met de interpretatie dat het einde van INCEPTION zich in de droomwereld afspeelt, kan de gehele film een andere betekenis krijgen. De kijker die het einde interpreteert in de diëgetische realiteit zal minder vragen stellen en zal haar visie op de film hoogstwaarschijnlijk niet aanpassen.

De *mind-game film*

Jan Simons focust zich op de vele mogelijkheden die complexe narratieven te bieden hebben. In “Complex narratives” bespreekt Simons de complexe narrativiteit van de hedendaagse cinema en stelt hij dat er buiten de lineaire structuur ontzettend veel mogelijkheden zijn om een verhaal te vertellen.¹⁶ Elsaesser is het met Simons eens dat er veel meer mogelijkheden zijn om een verhaal tot uiting te brengen.¹⁷ Hij introduceert daarmee de term *mind-game film* en focust zich anders dan Simons op het effect die de films teweeg kunnen brengen bij de kijker.¹⁸

Elsaesser beschijft *mind-game films* als films die een ‘spel spelen’.¹⁹ Dat houdt in dat de film de kijker misleidt en haar andere dingen laat zien of laat denken dan ze in de verhaalwereld daadwerkelijk zijn. Zo vindt er in SHUTTER ISLAND een onderzoek plaats door twee agenten, waarvan aan het einde van de film duidelijk wordt dat één van de agenten zelf een patiënt in het gesticht is.²⁰

In de misleiding van de *mind-game film* onderscheidt Elsaesser twee niveaus; ten eerste is er het filmpersonage dat onwetend is of misleidt wordt en ten tweede is er de kijker die onwetend is of misleidt wordt.²¹ Een combinatie van deze twee niveaus is ook mogelijk en resulteert in een scenario waarin het personage én de kijker tegelijkertijd

¹⁵ Christopher Nolan, *Inception*, geregisseerd door Christopher Nolan (2010; Verenigde Staten, WarnerBrothers, 2015), Blu-ray.

¹⁶ Jan Simons, “Complex narratives,” in *Hollywood Puzzle Films*, red. Warren Buckland (New York: Routledge 2014): 17-34.

¹⁷ Ibidem, 32.

¹⁸ Simons, “Complex narratives,” 32.

¹⁹ Elsaesser, “The Mind-Game Film,” 14.

²⁰ Kalogridis, *Shutter Island*, DVD.

²¹ Elsaesser, “The Mind-Game Film,” 14.

misleid worden.²² Een voorbeeld hiervan is de patiënt in SHUTTER ISLAND. De kijker wordt misleidt en denkt dat de patiënt daadwerkelijk een politieagent is, maar tegelijkertijd wordt de patiënt zelf ook misleidt omdat hij zijn nieuwe leven als waarheid ziet.

Roland Barthes stelt dat de oorzaak van misleiding in een tekst vaak het achterhouden van informatie is.²³ Doordat informatie niet direct wordt gepresenteerd, kunnen er vragen ontstaan bij de kijker. Deze vragen resulteren in nieuwsgierigheid en kunnen de interesse van de kijker vast blijven houden.²⁴ Elsaesser voegt hieraan toe dat kijkers geen problemen ondervinden om misleidt te worden bij een *mind-game film*.²⁵ Kijkers gaan een relatie aan met de film en zoeken juist naar de sensatie die een *brain-teaser* met zich meedraagt.²⁶

Narration

Waar de structuur van een film belangrijk is om een verhaal te begrijpen neemt de *narrator* ook een significante positie in. Het overbrengen van informatie is namelijk de taak van de *narrator*. De *narrator* is de *agent* die het verhaal vertelt aan de kijker.²⁷ Als een film gebruik maakt van een *narrator*, kan deze dus beschouwd worden als een tussenpersoon tussen de kijker en de film. Ondanks dat de *narrator* een belangrijke rol vervult in het informatieproces en de betekenisvorming van de kijker, is de *narrator* niet altijd objectief. Wayne Booth stelt dat een *narrator* betrouwbaar is als ze praat voor of handelt naar de normen en waarden van de *implied author*.²⁸ De *implied author* is de auteur zoals die geïmpliceerd wordt door de kijker. De kijker kan zich tijdens het lezen van een boek een beeld vormen van de persoon die de informatie over heeft willen brengen op een lezer. Booth ziet de *implied author* daarom ook wel als 'the author's second self'.²⁹ Ondanks dat hier gesproken wordt van literatuur kan het ook toegepast worden op de film. Waar een film meerdere filmmakers heeft aangezien er verscheidene beroepen meewerken aan een filmproductie, kan de kijker

²² Elsaesser, "The Mind-Game Film," 14.

²³ Roland Barthes, *S/Z*, vertaald door Richard Miller, (New York: Hill and Wang, 1974), 141.

²⁴ Ibidem.

²⁵ Elsaesser, "The Mind-Game Film," 15.

²⁶ Elsaesser, "The Mind-Game Film," 13.

²⁷ Bordwell en Thompson, *Film Art*, 93.

²⁸ Wayne Booth, *The Rhetoric of Fiction*, (New York: Viking Books, 1983), 158-159.

²⁹ Ibidem.

het idee hebben dat er één filmmaker achter het filmverhaal zit. Als de *narrator* zich handelt naar de normen en waarden van deze filmmaker kan zij als betrouwbaar worden beschouwd. Als er niet verwezen wordt naar de werkelijke auteur is er volgens Booth geen verschil tussen de auteur en de *implied author*. De *narrator* zou dus onbetrouwbaar zijn als deze afwijkt van de normen en waarden van de *implied author*. Booth introduceert daar de *unreliable narrator*.

Unreliable narration

Gregory Currie stelt dat er gesproken kan worden van narratieve onbetrouwbaarheid als er geen balans meer is tussen de interne en de externe perspectieven van het verhaal.³⁰ Met het interne perspectief wordt verwezen naar de *narrator* en daarbij de intenties van de *narrator* naar de kijker toe. Het externe perspectief kan gezien worden als de *implied author* die zich van buitenaf bezighoudt met de authentieke waarheid.³¹ Er kan sprake zijn van narratieve onbetrouwbaarheid zelfs als de kijker niet doorheeft dat er verschillen zijn tussen de *narrator* en de *implied author*.

Narratieve onbetrouwbaarheid kan zich uiten op verschillende niveaus. Dorrit Cohn maakt bijvoorbeeld een onderscheid tussen *narrators* die bepaalde feiten omdraaien en *narrators* die feiten naar de waarheid presenteren, maar die wel onbetrouwbaar zijn in hun optiek.³² Cohn benoemt deze laatste vorm van *narrator* ook wel een *discordant narrator*.³³ Terugkerend naar SHUTTER ISLAND is de patiënt een uitstekend voorbeeld van een *discordant narrator*. Hij gelooft in zijn doel en omdat hij dat ziet als de waarheid brengt hij het over op de kijker alsof het de werkelijkheid is. Het perspectief van de patiënt is echter onbetrouwbaar.

³⁰ Gregory Currie, "Unreliability Refigured: Narrative in Literature and Film," *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 53, no. 1 (1995): doi:10.2307/431733, 20.

³¹ Ibidem.

³² Dorrit Cohn, "Discordant Narration," *Style* 34, no. 2 (2000):

<http://www.jstor.org/stable/10.5325/style.34.2.307>, 307.

³³ Ibidem.

Focalisatie

Een *narrator* kan niet benoemd worden zonder het begrip focalisatie in acht te nemen. Focalisatie wordt door Gerard Genette gedefinieerd als de restrictie waarmee de *narrator* informatie deelt.³⁴ Dit houdt in dat de *narrator* een bepaalde beperking heeft in de vorm van een ‘lens’ of ‘filter’, waar de informatie doorheen gaat. Genette maakt een onderscheid tussen drie levels van focalisatie; *zero focalization*, *internal focalization* en *external focalization*.³⁵ Met *zero focalization* kan er gerefereerd worden naar een alwetende verteller waarbij de *narrator* volledige kennis van de gebeurtenissen heeft. *Internal focalization* houdt in dat de *narrator* niet meer of evenredig veel kennis heeft als de personages en hoogstwaarschijnlijk zelf een personage is. *Internal focalization* wordt regelmatig vergeleken worden met de *point of view*. Daarentegen is *external focalization* een *narrator* die minder kennis heeft dan de personages en van buitenaf observeert. Een belangrijk onderscheid dat Genette maakt ten opzichte van bijvoorbeeld Mieke Bal is het verschil tussen de *narrator* en de focalisatie.³⁶ Hij werkt dit uit in een onderscheid tussen de volgende twee vragen: wiens personages *point of view* stuurt het perspectief van het narratief en wie is de *narrator*? Met andere woorden is dit het onderscheid tussen degene die ziet en degene die spreekt. Waar Bal de focalisatie indeelt onder *narrator*, waar ook het camera-perspectief en de alwetende verteller onder vallen, vindt Genette dat dit zorgt voor verwarring.³⁷ Waar Bal vindt dat de focus in het debat rondom focalisatie te veel ligt op de narratieve elementen voegt ze daarom de term *focalizer* toe aan het debat. Ook wel beschreven als de “agent that sees”.³⁸ Zij ziet focalisatie als datgene wat een verhaal zendt en bespreekt het camera-perspectief dus als optie.³⁹ Hieruit komt de volgende vraag naar boven: of *narrators* en *focalizers* hetzelfde kunnen zijn of niet.⁴⁰

³⁴ Gérard Genette, *Narrative Discourse. An Essay in Method*, (Cornell University Press, 1980), 2.

³⁵ Ibidem.

³⁶ Genette, *Narrative Discourse*. 2.

³⁷ Ibidem.

³⁸ Mieke Bal, *Narratology. Introduction to the theory of narrative*. (Toronto: University of Toronto Press, 2009), 10-12.

³⁹ Ibidem

⁴⁰ Ibidem.

Lying flashback

Een *flashback* is een middel om een deel van het narratief weer te geven. Het wordt als volgt gedefinieerd door de *Oxford Cambridge Dictionary*: “a short part of a film, story, or play that goes back to events in the past.”⁴¹ De *flashback* toont een belangrijke gebeurtenis die zich afspeelde voor het *plot* of het wordt ingezet worden om de kijker van achtergrondinformatie te voorzien. Thompson benoemt dat *flashbacks* die worden voorgegaan in *dissolves* en waarbij een personage een *voice-over* inspreekt, bijna iedere kijker weten te overtuigen dat de gebeurtenis daadwerkelijk plaats heeft gevonden.⁴² *Flashbacks* in films weten vaak gebruik te maken van valse beelden, maar de film informeert de kijker hierbij vaak dat het valse beelden betreft. Thompson noemt als voorbeeld Lev Kuleshov’s EXTRAORDINARY ADVENTURES OF MR. WEST IN THE LAND OF THE BOLSHEVIKS.⁴³ Hier ziet de kijker een tas gestolen worden. De dief wil het vertrouwen van de eigenaar winnen en vertelt bij het terugbrengen van de tas een leugen over hoe hij de tas heeft gevonden. Deze leugen wordt getoond in een *flashback*. De kijker weet echter dat deze *flashback* niet gebaseerd is op echte gebeurtenissen, omdat zij heeft gezien hoe de tas is gestolen. Als de kijker niet geïnformeerd wordt op een valse *flashback* kan er gesproken worden van een *lying flashback*.

De dominant en devices

De concepten *dominant* en *devices* zullen aangehaald worden in dit onderzoek. Aangezien ze enige uitleg behoeven worden ze hieronder kort uitgelegd.

In het neoformalisme is *defamiliarization* een prominent concept. *Defamiliarization* is een techniek in de kunstvormen om alledaagse objecten en vormen ‘onbekend’ te maken en deze af te laten wijken van bepaalde conventies.⁴⁴ *MEMENTO* wijkt af van bepaalde conventies door bijvoorbeeld de complexe narratieve structuur. Om de vorm te kunnen analyseren waarin *defamiliarization* plaats vindt, kan het concept de *dominant* gebruikt worden. De *dominant* verbindt de stilistische, narratieve en thematische niveaus met elkaar en is dus

⁴¹ *Cambridge Dictionary*, “flashback,” bekeken op 14 augustus, 2019, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/flashback>

⁴² Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. (New Jersey: Princeton University Press, 1988), 139.

⁴³ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 140.

⁴⁴ *Ibidem*, 10.

doordrongen in alle niveaus van de film.⁴⁵ Binnen die niveaus werken verscheidene middelen (*devices*) samen om tot de *dominant* te komen en deze te ondersteunen.⁴⁶ In *STAGE FRIGHT* is de *dominant* bijvoorbeeld dubbelzinnigheid.⁴⁷ Deze dubbelzinnigheid wordt uitgewerkt op het narratieve niveau. In het narratief worden de *devices* genoemd die de dubbelzinnigheid ondersteunen. Een voorbeeld van een *device* zou de *lying flashback* zijn die wordt besproken aan de hand objectieve en subjectieve aspecten.⁴⁸ In *MEMENTO* zou de *dominant* misleiding kunnen zijn, aangezien er misleiding verworven zit in alle niveaus van de film. De *devices* zullen dan de middelen zijn die de misleiding tot stand doen brengen of weten te ondersteunen. Kortom, de *dominant* is dus een verbindende factor tussen verschillende niveaus, een overkoepelend concept waar *devices* aan kunnen voldoen en tegelijkertijd een ondersteuning voor de afwijkende *defamiliarization* van de film.

Aan de hand van het theoretisch kader zijn de volgende deelvragen opgesteld bij de onderzoeksvraag (*Hoe wordt er gebruik gemaakt van een misleidend narratief in de mind-game film MEMENTO?*):

- Hoe is de narratieve structuur van *MEMENTO* opgebouwd?

Hier zal *MEMENTO* geanalyseerd worden op basis van de narratieve opbouw en wordt er gekeken naar narratieve concepten zoals de *unreliable narrator*, focalisatie, *lying flashbacks*

- Welke *devices* dragen bij aan de instandhouding van de *dominant*?

Onder deze deelvraag zal de *dominant* van misleiding uitgewerkt worden met behulp van de verscheidene *devices* die *MEMENTO* rijk is. De *devices* die besproken zullen worden zijn de complexe narratieve structuur, de *unreliable narrator*, de *lying flashback*, de tatoeages, de polaraïdfoto's en de personages.

Aangezien de narratieve structuur zo kenmerkend is voor *MEMENTO* is de *dominant* altijd verbonden aan fenomenen van deze structuur. Beide deelvragen zijn daarom onderling met elkaar verbonden. De *devices* zullen daarom besproken worden te midden van de narratieve

⁴⁵ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, 43

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ Ibidem, 135.

⁴⁸ Ibidem, 139.

analyse. De analyse is gestructureerd aan de hand van verschillende narratieve kenmerken en is dus niet ingedeeld op basis van de deelvragen.

Methode

Dit onderzoek wordt volbracht aan de hand van de neoformalistische analyse van de film *STAGE FRIGHT* door Kristin Thompson.⁴⁹ Thompson biedt een narratieve analyse waar het dubbelzinnige narratief centraal staat. Zij analyseert hoe de *dominant* van bedrog en waarheid verworven zit in de het narratieve niveau van de film. Een voorbeeld van de analyse van de *dominant* op bedrog en waarheid wordt uitgedragen in de vorm van objectieve en subjectieve aspecten van een *flashback*. Deze *flashback* blijkt achteraf een vervormde waarheid te zijn en kan dan ook wel benoemd worden als een *lying flashback*. Ten slotte kijkt Thompson naar de *devices* die ingezet worden om de *dominant* te onderbouwen. Een voorbeeld hiervan is de analyse van de personages en de rol die zij hebben bij de instandhouding van het bedrog en de waarheid. Er wordt gedurende de gehele analyse meermaals verwezen naar de *dominant* en de verscheidene *devices*.

De aanpassing op Thompson haar analyse bestaat uit het bijvoegen van twee segmentatieanalyses. Thompson heeft hier geen gebruik van gemaakt, maar dit is in mijn optiek een relevante toevoeging. De segmentatieanalyses zullen beide het *plot* en de *story* uiteenzetten. De plotstructuur van *MEMENTO* levert op zichzelf namelijk ook al een bijdrage aan de misleiding die zich voordoet in het narratief. Logischerwijs zou het dus relevant zijn om naar de *plot*- en *story*verhoudingen te kunnen verwijzen.

Memento is doordrongen van misleiding dat tot uiting komt in bijvoorbeeld de narratieve structuur zelf, verscheidene personages of objecten. Aangezien misleiding zich voordoet in vele facetten van de film, zal misleiding in dit onderzoek beschouwd worden als de *dominant*.

Het narratief en de *dominant* zullen in dit onderzoek dan ook centraal staan. Ten eerste zal de narratieve structuur geanalyseerd worden waarbij de focus zal liggen op de narratieve opbouw met daarbij de twee narratieve hoofdlijnen. Vervolgens zal de narratieve structuur besproken worden aan de hand van de volgende onderwerpen; informatieverstrekking, *unreliable narration* met daarin besproken de *lying flashback*, tatoeages, poloraidfoto's en de personages en zal de analyse afsluiten met het concept van focalisatie. Aangezien de *dominant* met haar *devices* verworven zit in de narratieve structuur zal dit aangehaald worden gedurende het bespreken van de narratieve structuur.

⁴⁹ Thompson, "Duplicitous Narration in *Stage Fright*," 135-161.

Ondanks dat MEMENTO een frequente keus is voor een narratieve filmanalyse, is er nog niet veel nadruk gelegd op de *dominant* zoals die in mijn optiek gezien kan worden in de vorm van misleiding. Derhalve is dit onderzoek gebaseerd op Thompson haar neoformalistische analyse in plaats van een al bestaande narratieve analyse van MEMENTO.

Analyse

In het volgende onderdeel van dit onderzoek zal MEMENTO geanalyseerd worden. Aangezien de analyse slechts begrepen kan worden met enige voorkennis, zal er eerst een korte samenvatting van MEMENTO worden verschaft.

MEMENTO vertelt het verhaal van Leonard Shelby. Leonard heeft tijdens een inbraak een harde klap op zijn hoofd gekregen. Deze klap resulteerde in een vorm van geheugenverlies. Leonard kan geen nieuwe herinneringen meer maken en vergeet alles in het kortetermijngeheugen. Ondanks het feit dat hij alles vergeet, is Leonard zich zeer bewust van het feit dat hij een beperking heeft. Hij weet iedereen te vertellen over zijn aandoening en weet zelfs hoe hij er op een dagelijkse basis mee om moet gaan.

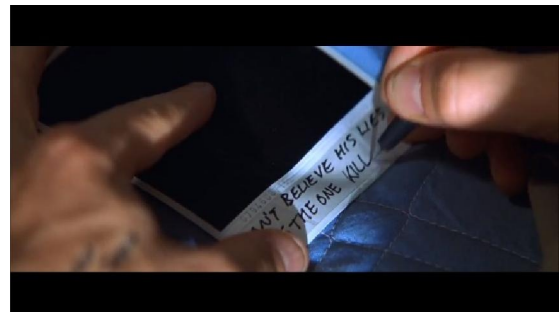
Bij dezelfde inbraak is Leonard zijn vrouw verloren nadat zij bovendien ook nog verkracht bleek te zijn. Leonard heeft hier wraakgevoelens aan over gehouden en wil er alles aan doen om daadwerkelijk wraak te nemen. Een politieagent en tevens een vriend van Leonard, Teddy, helpt hem in zijn zoektocht. Omdat Leonard geen nieuwe herinneringen meer kan maken en hij zijn onderzoek naar de

moordenaar dus niet kan onthouden, maakt hij aantekeningen voor zichzelf in de vorm van polaroidfoto's en tatoeages. Bij de foto's die hij van mensen maakt schrijft hij bijvoorbeeld



Figuur 1 "Never answer the phone"

op wie deze mensen zijn en of hij ze kan vertrouwen (zie Figuur 1). De tatoeages stellen instructies voor die hij in het dagelijkse leven kan gebruiken zoals: "Never answer the phone" (Zie Figuur 2). Daarnaast bevatten de tatoeages ontwikkelingen in het onderzoek naar de moordenaar in de vorm van updates uit het onderzoek en feiten over de moordenaar zelf. De film volgt Leonard in de zoektocht naar de moordenaar van zijn vrouw en hoe hij zijn aantekeningen daarbij als leidraad gebruikt.



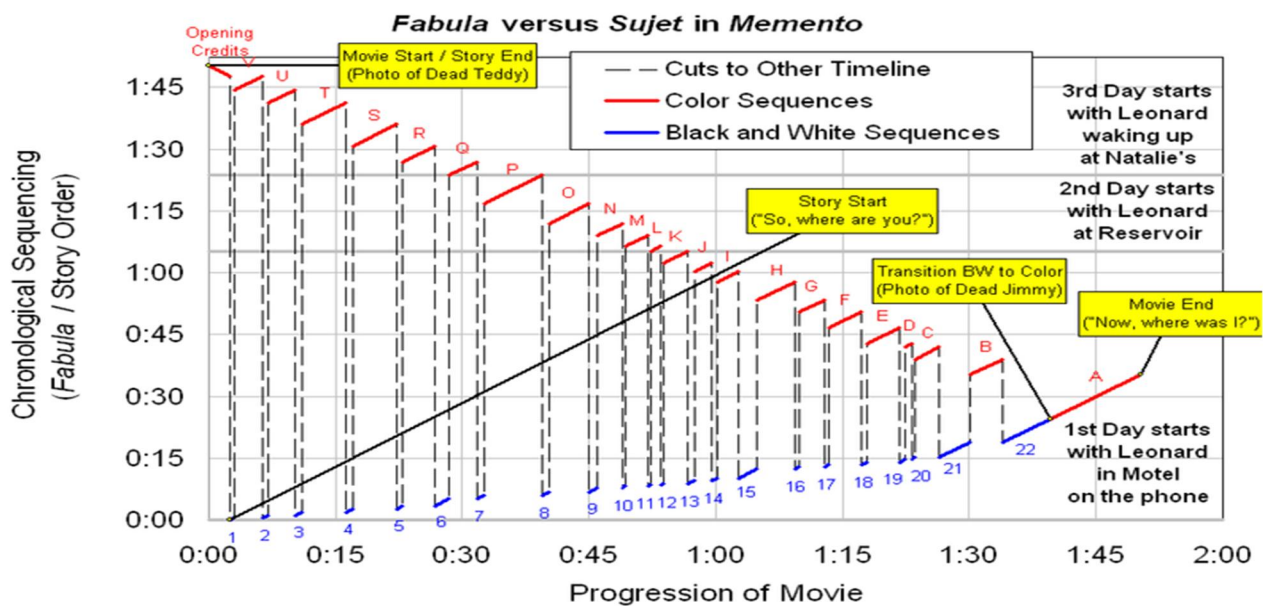
Figuur 2 "Don't believe his lies. He's the one, kill him!"

op wie deze mensen zijn en of hij ze kan vertrouwen (zie Figuur 1). De tatoeages stellen instructies voor die hij in het dagelijkse leven kan gebruiken zoals: "Never answer the phone" (Zie Figuur 2). Daarnaast bevatten de tatoeages ontwikkelingen in het onderzoek naar de moordenaar in de vorm van updates

Er zal daarnaast ook regelmatig worden verwezen naar twee segmentatieanalyses die zijn gevormd van het *plot* en de *story*. De segmentatieanalyses bevinden zich in bijlage 1 en 2.

De narratieve opbouw

MEMENTO is opgebouwd uit twee narratieve hoofdlijnen; één die in kleur wordt weergegeven en één die in zwart-wit wordt weergegeven (zie Figuur 3). De gekleurde lijn bestaat uit de zoektocht die Leonard heeft uitgezet naar de moordenaar van zijn vrouw. De zwart-witte lijn bestaat hoofdzakelijk uit Leonard die in een motelkamer telefoneert en het verhaal vertelt van Sammy Jankis; iemand met een soortgelijke aandoening als Leonard. De gekleurde lijn begint bij de laatste gebeurtenis van de *story* en beweegt zich geleidelijk naar een eerdere gebeurtenis. De zwart-witte lijn speelt zich af vóór de *story* van de gekleurde lijn en wordt in tegenstelling tot de gekleurde lijn weergegeven in een chronologische volgorde. Aangezien



Figuur 3 Overzicht narratieve opbouw

Steve Aprahamian, "File:Memento Timeline.png," 3 December 2009, commons.wikimedia.org, 14 augustus 2019, <[http://commons.wikimedia.org/wiki/File: ... meline.png](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:...meline.png)>.

de narratieve lijnen gecompliceerd zijn, is hieronder een grafiek bijgevoegd om een visueel overzicht te presenteren.

De rode letters geven de achteruitlopende gekleurde scènes weer en de blauwe getallen presenteren de chronologische zwart-wit scènes. De grafiek belicht dat de *story* zich afspeelt in drie dagen. Aan het einde van de film unificeren de letters en getallen en kan dit

geïnterpreteerd worden als een samenvoeging van de twee hoofdlijnen.⁵⁰ De doorbroken strepen te midden van de letters en getallen presenteren de wisselingen tussen de narratieve hoofdlijnen en beelden zodoende een sprong in de tijd af.

Bordwell en Thompson stellen dat alle informatie die wordt verstrekt in een film moeten bijdragen aan de algemene vordering van de *story*.⁵¹ Zo sluiten de scènes in MEMENTO ondanks de tijdssprongen qua informatieverstrekking nauwsluitend op elkaar aan. Leonard ziet in scène zeven (de gekleurde lijn) bijvoorbeeld een tatoeage op zijn hand met de tekst: "Remember Sammy Jankis".⁵² Dit is de eerste keer dat de kijker in aanraking komt met de naam Sammy. In de volgende scène (scène acht, de zwart-witte lijn) begint Leonard uit te leggen wie Sammy is en komt de kijker erachter dat Sammy eenzelfde aandoening heeft als Leonard.⁵³ Door het zien van de tatoeage in scène zeven heeft de uitleg van Leonard in scène acht over Sammy betekenis gekregen. Aangezien de zwart-witte lijn gebeurtenissen bevat die zich afspelen vóór de gebeurtenissen in de gekleurde lijn, kan de zwart-witte lijn beschouwd worden als 'achtergrondinformatie' bij de uitgebreider in beeld gebrachte gekleurde lijn.

Naast de grafiek waarin de twee narratieve hoofdlijnen zijn uitgezet staan er twee segmentatieanalyses in de bijlages die evengoed de hoofdlijnen visualiseren.⁵⁴ De witte segmenten in de segmentatieanalyse stellen de gekleurde lijn voor en de grijze segmenten stellen de zwart-witte lijn voor. Hier is, net als in de grafiek, duidelijk te zien dat beide hoofdlijnen elkaar per scène afwisselen. Bij beide segmenteringen is een korte samenvatting per scène toegevoegd. De segmenteringen verduidelijken de verhaalvolgorde en richten zich dus op het aanduiden van het *plot* en de *story*. De grafiek richt zich daarentegen op de tijdsovergangen en geeft daarmee een overzicht van de complexe narratieve structuur. Er moet echter aangemerkt worden dat de *flashbacks* in de grafiek ontbreken. Derhalve kan de grafiek uitsluitend gebruikt worden als een algemeen overzicht in plaats van een werkelijke representatie van alle gebeurtenissen.

⁵⁰ Aprahamian, Steve. "File:Memento Timeline.png." 3 December 2009. commons.wikimedia.org. 5 May 2014 <[http://commons.wikimedia.org/wiki/File: ... meline.png](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:...meline.png)>.

⁵¹ Bordwell en Thompson, *Film Art*, 98.

⁵² Zie bijlage 1, scène 7.

⁵³ Zie bijlage 1, scène 8.

⁵⁴ Zie bijlages 1 en 2.

Diezelfde *flashbacks* zouden gecategoriseerd kunnen worden als een derde ‘sublijn’. Deze sublijn bevindt zich in de zwart-witte lijn en is een onderdeel is van de hoofdlijn. Desondanks is het benoemenswaardig door de relevante inhoud. Het vertelt het verhaal van Sammy Jankis en wordt vormgegeven in *flashbacks*. Leonard heeft voor het ongeluk gewerkt als *insurance investigator* en is Sammy tegengekomen als patiënt. Sammy werd onderzocht met eenzelfde aandoening als Leonard heeft. Zodoende gebruikt Leonard Sammy als een manier om zijn eigen aandoening uit te leggen en om het begrijpelijker te maken voor de kijker en voor zichzelf.

Informatieverstrekking

Waar *mind-game films* herhaaldelijk informatie willen achterhouden voor de kijker, bevindt MEMENTO zich in een andere positie.⁵⁵ De film laat de kijker rechtstreeks binnen in haar omgang met de narratieve structuur en probeert dit niet te verbergen. De eerste scène begint namelijk *in medias res* en beweegt zich geleidelijk achteruit in de tijd. Zo is de ‘achteruitvertelling’ het eerste wat de kijker waarneemt wanneer zij MEMENTO ziet.



Figuur 4 Lichaam dat weer tot leven komt

Bewegingloze elementen komen in een achterwaartse beweging weer tot leven. Zo ook het lichaam dat zich in Figuur 4 bevindt. De kijker zou direct kunnen stellen dat er sprake is van een exceptionele narratieve structuur. Er moet echter worden opgemerkt dat de begincène de enige scène is waarin de beelden daadwerkelijk achteruit gespoeld worden. De toon wordt gezet voor de rest van de film waar ‘slechts’ de volgorde van gebeurtenissen op een non-chronologische wijze gepresenteerd wordt. Het nodigt de kijker uit om deze structuur in gedachten te houden en om vragen te stellen over de; Wie zijn de twee mannen? Waarom wordt hij vermoord? Waarom wordt er een foto van hem genomen? Wat betekent de achteruitspoeling?

⁵⁵ Elsaesser, “The Mind-Game Film,” 14.

De opgeroepen vragen zetten zich voort naar de volgende scène.⁵⁶ Deze scène is anders dan de eerste scène geheel kleurloos. Leonard ontwaakt in een motelkamer en weet zich niet te herinneren waar hij zich bevindt (zie Figuur 5). Zijn gedachten worden als een



Figuur 5 Leonard weet niet waar hij zich bevindt

voice-over gepresenteerd alsof hij kennis heeft van het bestaan van een zeker publiek; de kijker. Leonard probeert zijn locatie te achterhalen door de spullen in de kamer te onderzoeken en weet in scène vier uitgebreid zijn aandoening te verklaren. Deze scènes differentiëren zich ten opzichte van de eerste scène als een introductie op het verhaal dat zal volgen.

Een ander voorbeeld vindt zich plaats in de derde scène. Hier wordt vroegtijdig in de film geduid op Leonard die de waarheid heeft vervormd. Hij ziet namelijk op een



Figuur 6 Leonard komt erachter dat hij Teddy zoekt

poloraidfoto dat Teddy de persoon is waar hij al die tijd naar zocht (zie Figuur 6). Tijdens de confrontatie weet Teddy hem echter te vertellen dat Leonard niet meer weet wat er is gebeurd en dat hij niet eens weet wie hij is geworden na zijn ongeluk.⁵⁷ Ondanks dat dit zich afspeelt in het begin van het *plot* en de

kijker, die nog geen kennis heeft van latere gebeurtenissen en inzichten, dit een eigen interpretatie kan geven, is de mogelijkheid dat Leonard geen overzicht meer zou hebben op zijn eigen waarheid al benoemd. De oplettende kijker zou dus al na de derde scène kunnen verwachten dat Leonard een *unreliable narrator* is. *MEMENTO* lijkt hierbij de eigenschappen van een *mind-game film* voorbij te gaan, aangezien informatie direct wordt verstrekt aan de kijker. De film kan deze informatie niet meer gebruiken als plot twist.

Naast het overduidelijke misleidende gedeelte van de complexe narratieve structuur in de vorm van een achteruitvertelling, is ook het feit dat de *mind-game film* de kijker direct inlicht op afwijkingen binnen het narratief te linken aan de *dominant*. Waar de *mind-game*

⁵⁶ Zie bijlage 1, scène 2.

⁵⁷ Zie bijlage 2, scène 3.

film juist kenmerkend is in haar misleiding lijkt het in MEMENTO de kijker juist in te lichten en te waarschuwen. Desondanks kan de kijker nog steeds verward worden. De narratieve structuur is zelfs misleidend als er kennis van is genomen.

Unreliable narration

Aangezien Leonard zichzelf introduceert, hij bovendien kennis heeft van een publiek en er sprake is van een *voice-over* kan hij al vanaf de tweede scène onderscheiden worden als *narrator*. Leonard zijn aandoening zou ter aanvulling van bovenstaande elementen ook als *narrator* beschouwd kunnen worden. Zo lijkt de narratieve structuur Leonard zijn aandoening als leidraad te gebruiken voor de opbouw van het verhaal. Doordat het verhaal achteruit wordt weergegeven, krijgt de kijker gebeurtenissen te zien zonder kennis te hebben van eerdere gebeurtenissen. De kijker begint zeggeged iedere (gekleurde) scène *in medias res*, naar voorbeeld van Leonard zijn leven. Hierbij is Leonard wellicht geen directe *narrator*, maar leidt zijn 'levensstijl' de kijker door het verhaal heen. Al moet er echter opgemerkt worden dat de kijker, in tegenstelling tot Leonard, wel onthoudt wat er zich later in de gebeurtenissen zal gaan afspelen.

Om de kennis over eerdere gebeurtenissen te achterhalen zullen *flashbacks*, aantekeningen van Leonard in de vorm van tatoeages en poloraidfoto's en personages aangehaald moeten worden. Deze elementen zijn eenieder voorbeelden van *devices* die de *dominant* de gehele film in stand weten te houden en zullen hieronder besproken worden. De *devices* zijn misleidend op zich en zullen dus niet uitgebreid besproken worden met de reden waarom zij de *dominant* ondersteunen.

Lying flashbacks

Teddy weet Leonard te vertellen dat hij zijn eigen vrouw heeft vermoord en via deze openbaring komt de kijker aan het eind van de film te weten dat Sammy Jankis werkelijk dezelfde persoon is als Leonard.⁵⁸ Ondanks dat Leonard onbetrouwbaar is, kunnen zijn

⁵⁸ Zie bijlage 1, scène 45.

flashbacks over Sammy Jankis als betrouwbaar worden aangenomen. Allereerst vond de ontmoeting tussen Leonard en Sammy plaats voordat Leonard zijn ongeluk kreeg. Leonard geeft namelijk in de film aan dat hij zich alles voor zijn ongeluk nog goed kan herinneren. Dit zou



Figuur 7 Sammy wordt onderzocht

achteraf echter in twijfel getrokken kunnen worden als de kijker kennis heeft van de gehele film. Ten tweede komt Leonard zelf in de *flashbacks* voor. Hij was dus letterlijk aanwezig bij de gesprekken en had kennis van de omgeving, de uitspraken en het handelen van mensen. Er zou geen reden zijn waarom hij dat zou omvormen. Ten derde bevatten de film en de *flashbacks* zelf geen directe *clue* waaruit geconcludeerd zou kunnen worden dat de *flashback* niet klopt. Er zou dus gesteld kunnen worden dat alle *flashbacks* van Sammy onwaar zijn, oftewel *lying flashbacks*. De uitspraak dat Leonard dezelfde persoon zou zijn als Sammy moet echter in twijfel getrokken worden. Dit zou niet plausibel zijn met Leonard zijn aandoening. Als Leonard namelijk geen nieuwe herinneringen kan opbouwen, hoe zou hij dan het verhaal van Sammy's aandoening kunnen verkondigen?

Tatoeages



Figuur 8 Een deel van Leonard zijn tatoeages

De tatoeages die Leonard over zijn gehele lichaam heeft verzameld dienen als aantekeningen in Leonard zijn leven (zie Figuur 8). De tatoeages bevatten bijvoorbeeld conclusies in het onderzoek naar John G en aanwijzingen van dagelijkse bezigheden. Tatoeages worden altijd met iemand meege dragen en kunnen niet kwijt

geraken. Dit is echter een valse aanname aangezien ze wel degelijk verwijderd kunnen worden. Leonard gaat er ten eerste vanuit dat zijn tatoeages de waarheid vertellen en ten tweede dat hij die informatie altijd bij zich zal hebben. Eén van de laatste beelden presenteert Leonard echter met een tatoeage op zijn borst waarop staat "I've done it". In de *flashback* ligt hij samen met zijn vrouw in bed en moet het dus plaats hebben gevonden voor het ongeluk. De woorden "I've done it" zouden kunnen betekenen dat Leonard de wraak

heeft gevonden die hij al die tijd zocht. Deze *flashback* is echter het enige moment waarop de tatoeage te zien is. Nergens anders in de film wordt blijk gegeven van de tatoeage. Leonard zou het weg hebben kunnen halen om zichzelf zo te blijven misleiden en zijn zoektocht nooit klaar te hebben.

Poloraidfoto's

De poloraidfoto's dienen net als de tatoeages als een dagelijks houvast voor Leonard. Hij maakt foto's van zaken die hij niet kan vergeten zoals van zijn auto, foto's van gebouwen zoals het motel waar hij verblijft en foto's van mensen die hij ontmoet (zie Figuur



Figuur 9 Leonard laat zijn auto zien

9). Leonard schrijft onder de foto meer informatie over het object of de persoon. Zo schrijft hij bij de foto van Natalie dat zij hem helpt omdat zij ook iemand is verloren.

Poloraidfoto's zijn echter kleine voorwerpen die gemakkelijk (wel)bewust of onbewust kwijt te raken zijn. Een voorbeeld hiervan is het verbranden van de poloraidfoto van Leonard, waarop hij blij kijkt omdat hij zojuist de moordenaar heeft vermoord.⁵⁹ Door het verbranden van die foto verwijdert Leonard de gebeurtenis letterlijk uit zijn leven. Zonder die foto lijkt het alsof het zich nooit heeft afgespeeld en kan hij weer doorgaan met zijn zoektocht.

Personages

Figuur 10 bevat een overzicht met de belangrijkste personages van MEMENTO, hun relatie tot Leonard en hun relatie tot de *dominant*. Daarnaast geeft het overzicht aan of het personage in relatie tot de *dominant* zelf misleidt, wordt misleidt of van toepassing is op beide voorgaande. De uitleg van de redenen voor misleiding is summier beschreven omdat de segmentatieanalyses dit uitgebreid bespreken.⁶⁰

⁵⁹ Zie bijlage 1, scène 38.

⁶⁰ Zie bijlages 1 en 2.

Figuur 10: Overzicht personages en relatie tot de dominant

Wie	Relatie tot Leonard	Relatie tot de <i>dominant</i>	
		<i>Misleidt</i>	<i>Wordt misleidt</i>
Leonard	X	Hij creëert een 'puzzel' voor zichzelf in de zoektocht naar John G. door pagina's uit het politieverslag te scheuren. Op deze manier kan de 'puzzel' niet opgelost worden. Daarnaast misleidt hij Teddy door het misleiden van zichzelf. Leonard maakt van Teddy de moordenaar van zijn vrouw.	Door Teddy, Agent Gammell, Natalie, Burt en door zichzelf (zie kopje <i>misleidt</i>).
Teddy/ Agent John Edward Gammell	Een helpende vriend en tegelijkertijd de agent uit het onderzoek naar de verkrachting van Leonard zijn vrouw.	Hij belt Leonard op in zijn motelkamer, stuurt Leonard een envelop met foto's en brengt hem in verwarring. Daarnaast laat hij Leonard de verkeerde man, Jimmy, vermoorden.	Leonard misleidt Teddy doordat Teddy hem heeft voorgelogen. Dit resulteert in Teddy's dood.
Natalie	De vriendin van de vermoorde Jimmy. Ze helpt Leonard met zijn zoektocht en heeft met hem geslapen.	Zij bespeelt Leonard om de drugsdealer die achter haar aan zit te beangstigen.	n.v.t.
Jimmy	Hij is vermoord door Leonard, waarna Leonard zijn kleding en auto stal.	n.v.t.	Jimmy denkt een drugsdeal te hebben als blijkt dat Teddy hem heeft misleidt en in de val lokt. Dit resulteert in zijn dood.
Burt	Hij is de receptionist van het motel waar Leonard verblijft.	Hij heeft Leonard een tweede kamer laten huren, omdat Leonard zich dat toch niet meer zal herinneren. Zo kan er een hogere omzet gemaakt worden.	n.v.t.

Zoals uit het overzicht blijkt is Jimmy het enige personage die niemand anders misleidt. Een verklaring hiervoor zou kunnen liggen bij het feit dat Jimmy vroegtijdig in de *story* vermoord wordt. De andere personages maken zich elk schuldig aan een zekere vorm van misleiding. De personages dragen zo persoonlijk bij aan de misleiding die het narratief kenmerkt.

Focalisatie

Aangezien Leonard slechts de waarheid kent die hij zichzelf vertelt, kan er gesproken worden van *internal focalization*. Leonard deelt de informatie als *narrator* vanuit zijn eigen kennis en perspectief in het verhaal. Daarbij zijn er slechts twee momenten waarop Leonard niet in beeld wordt gebracht; het gesprek tussen Sammy en de dokter en het gesprek tussen Sammy en zijn vrouw.⁶¹ Leonard vertelt dit verhaal echter vanuit zijn perspectief. Waar het aan de ene kant logisch lijkt dat een personage als *narrator* informatie deelt vanuit zijn eigen perspectief is Leonard hierin exceptioneel. Juist door zijn aandoening en het constant vergeten van alles, moet hij vertrouwen op zijn aantekeningen om het dagelijks leven door te komen. Hij deelt niet alleen de informatie vanuit zijn perspectief, maar hij deelt de informatie vanuit het perspectief dat hij elke keer weer opnieuw opbouwt vanuit zijn aantekeningen. Derhalve is Leonard ook een *external focalizer*. Hij is wat de kennis van gebeurtenissen betreft namelijk een buitenstaander. Zo vergeet hij alles van contexten naar de inhoud van bepaalde gebeurtenissen. Na het lezen van zijn aantekeningen kan hij mogelijk dus een andere betekenis aan iets toekennen. Leonard heeft over het algemeen minder kennis dan de andere personages en is daarom een uitstekend voorbeeld van een *external focalizer*.

Leonard is door zijn aandoening gedoemd om zijn leven met dezelfde herinneringen te leven zonder nieuwe herinneringen te kunnen creëren. Hij baseert zijn hele leven daarom op zijn aantekeningen. Het is interessant om te zien dat Leonard zichzelf als enige vertrouwt. Hij herkent zijn eigen handschrift en neemt alles wat hij zelf opschrijft aan als de waarheid. Dit in tegenstelling tot de argwaan die hij makkelijk ontwikkelt bij anderen door de kennis die hij heeft van zijn eigen aandoening. Hij beseft daarnaast echter niet dat hijzelf ook onbetrouwbaar zou kunnen zijn naar zichzelf toe. Eén van de opmerkingen die Leonard bijvoorbeeld weet te maken als Teddy een aanmerking heeft op de betrouwbaarheid van zijn notities is het volgende:

“Memory is unreliable. Cops do it on facts. Memories can shape the form of a room, the color of a car, and memories can be distorted. They’re just an interpretation, not a record. They’re irrelevant if you’ve the facts.”⁶²

⁶¹ Zie bijlage 1, scènes 14, 16 en 42.

⁶² Nolan, *Memento*, DVD.

Feiten zijn dus alles waarin Leonard gelooft. Er kan uit deze quote afgeleid worden dat Leonard denkt dat hij zichzelf altijd feiten toeschrijft en vervolgens ook volgens feiten leeft. Ook raakt Leonard met de quote het feit aan dat herinneringen onbetrouwbaar zijn aangezien ze vervormd kunnen worden en slechts een interpretatie zijn. Leonard vertrouwt daar ook op zijn eigen herinneringen als de waarheid. Zo gelooft hij in de moord van zijn vrouw tijdens de inbraak en zijn zijn herinneringen aan Sammy overtuigend.

Naast het feit dat Leonard geen informatie wil aannemen als deze hem niet helpt in zijn zoektocht naar John G., zijn er ook momenten waarop hij zichzelf manipuleert en onjuiste feiten presenteert waarvan hij weet dat hij de waarheid niet meer kan achterhalen. Zo is hij boos op Teddy en schrijft hij aantekeningen over hem op alsof Teddy de moordenaar is waarnaar hij zoekt.⁶³ Als *narrator* verdraait Leonard dus bepaalde feiten, maar presenteert hij die onjuiste feiten als een waarheid aan zichzelf. Leonard kan dan ook wel een *discordant narrator* genoemd worden.⁶⁴

⁶³ Zie bijlage 1, scène 45.

⁶⁴ Dorrit Cohn, "Discordant Narration, 307.

Conclusie

Dit onderzoek heeft geprobeerd een antwoord te formuleren op de onderzoeksvraag: *Hoe wordt er gebruik gemaakt van een misleidend narratief in de mind-game film MEMENTO?* Een antwoord op de vraag zou kort gezegd de verscheidene *devices* benoemen die MEMENTO rijk is. De narratieve structuur, de *unreliable narrator*, de *lying flashbacks* en de personages, de tatoeages en de poloraidfoto's dragen elk bij aan de *dominant*. Zo plaatst de narratieve structuur de kijker letterlijk in Leonard zijn positie en zorgen de *lying flashbacks* voor vele vragen en een vernieuwing van opgedane perspectieven bij Teddy's openbaring aan het eind van het *plot*. De personages houden zich grotendeels bezig met het misleiden van elk ander en de tatoeages en de poloraidfoto's helpen Leonard bij zijn dagelijks leven als hij deze echter niet gebruikt om zichzelf te misleiden. De grootste misleiding die dit onderzoek heeft kunnen aantonen is de *unreliable narrator*. Het lijkt alsof alle aspecten van de film zijn terug te leiden naar Leonard. De man die slechts nieuwe herinneringen maakt tot tien minuten en die denkt dat hij kan beslissen over iemand anders zijn leven. Leonard is zijn eigen grootste misleiding en wordt ogenschijnlijk meer misleidt dan de kijker. Dit onderzoek heeft waarschijnlijk bepaalde *devices* achterwege gelaten. De reeds benoemde *devices* zijn echter in mijn optiek de meest voor de hand liggende *devices* met elk een unieke verbinding tot de *dominant*.

De film informeert de kijker aan het begin van het *plot* over het non-chronologische narratief en de onbetrouwbaarheid van de *unreliable narrator*. Waar *mind-game films* vaak informatie of structuren achterhouden gebruikt MEMENTO die kennis juist om de film uniek te maken en de kijker te informeren. Naast de inzichten die deze openheid voortbrengen blijft er nog voldoende ruimte over voor enige verbazing en een nodige *plot-twist* zoals een *mind-game film* toebehoort.

Ondanks de al vele bestaande analyses op de narratieve structuur van MEMENTO, heeft dit onderzoek een uniek perspectief geboden door de combinatie van de narratieve structuur met de *dominant* van misleiding. Naast het grote aanbod aan al bestaande analyses van MEMENTO, zijn er nog steeds veel mogelijkheden om de complexiteit van de film bloot te kunnen leggen. Het zou dan ook interessant zijn om in een verder onderzoek de focus te leggen op de stilistische en de thematische niveaus in combinatie tot de *dominant* van misleiding.

Bronnenlijst

- Aprahamian, Steve. "File:Memento Timeline.png." 3 December 2009.
commons.wikimedia.org. 14 aug 2019.
<[http://commons.wikimedia.org/wiki/File: ... meline.png](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:..._meline.png)>.
- Bal, Mieke. *Narratology. Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 2009.
- Barthes, Roland. *S/Z*. Vertaald door Richard Miller. New York: Hill and Wang, 1974.
- Bordwell, David en Kristin Thompson. *Film art: an introduction*. Boston: McGraw-Hill, 2004.
- Bordwell, David. *Narration in the fiction film*. Madison, Wis: University of Wisconsin Press. 1985.
- Booth, Wayne. *The Rhetoric of Fiction*. New York: Viking Books, 1983.
- Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/flashback>
- Cohn, Dorrit. "Discordant Narration." *Style* 34, no. 2 (2000): 307-316.
<http://www.jstor.org/stable/10.5325/style.34.2.307>.
- Currie, Gregory. "Unreliability Refigured: Narrative in Literature and Film." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 53, no. 1 (1995): 19-29. doi:10.2307/431733.
- Elsaesser, Thomas. "The Mind-Game Film." In *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, geredigeerd door Warren Buckland, 13-41. Chichester: WileyBlackwell, 2009.
- Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. New Jersey: Princeton University Press, 1988.
- Thompson, Kristin. "Duplicitous Narration in *Stage Fright*." In *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. New Jersey: Princeton University Press, 1988.
- ### Audiovisueel
- Kalogridis, Leata, *Shutter Island*. Geregisseerd door Martin Scorsese. 2010; Verenigde Staten, Universal Pictures, 2010. DVD.
- Lynch, David. *Mulholland Drive*. Geregisseerd door David Lynch. 2001; Verenigde Staten, Universal Studios Home Entertainment. 2002. DVD.
- Nolan, Christopher. *Inception*. Geregisseerd door Christopher Nolan. 2010; Verenigde Staten, WarnerBrothers, 2015. Blu-Ray.

Nolan, Christopher. *Memento*. Geregisseerd door Christopher Nolan. 2000; Verenigde Staten, Universal Pictures, 2008. DVD.

Bijlage 1

Onderstaand overzicht bevat een segmentatieanalyse van de *plot* van MEMENTO. Doordat de twee hoofdlijnen elkaar de gehele film afwisselen, is de film in veel (45) segmenten verdeeld. Er zal dan ook verwezen worden naar scènes. De twee hoofdlijnen zijn in onderstaande scènes in twee kleuren opgedeeld; de gekleurde lijn bestrijkt de oneven nummers en de witte vakken en de zwart-witte lijn bestrijkt de even nummers en de grijze vakken.

Scène Nummer	Tijd	Plot
0	00:00	<i>Openingcredits.</i>
1	00:45	<i>Achteruitgespoeld.</i> Een man (Leonard Shelby) houdt een poloraïdfoto vast waarop een dode man (Teddy) te zien is. De foto vervaagt langzaam en wordt weer terug de camera ingestopt. Een wapen wordt in Leonard zijn handen geworpen, een kogel gaat terug het wapen in en de dode man komt weer tot leven en schreeuwt "Noooo".
2	02:34	Leonard wordt wakker in een motelkamer. Hij vraagt zich af waar hij is, of hij er al lang is en gaat op zoek naar <i>clues</i> die deze vragen zouden kunnen beantwoorden.
3	02:58	Teddy komt Leonard ophalen van het motel waar Leonard verblijft, waarna ze gezamenlijk naar een verlaten gebouw rijden. Hier ziet Leonard op een van de poloraïdfoto's dat Teddy de persoon is waar hij naar op zoek is. Teddy weet hem te vertellen dat Leonard niet weet wat er is gebeurd en niet eens weet wie hij is geworden. Vervolgens schiet Leonard hem neer.
4	06:25	Leonard zoekt nog verder naar <i>clues</i> in zijn motelkamer. Ondertussen legt hij zijn aandoening uit.
5	07:01	Leonard schrijft op de poloraïd van Teddy: "He's the one, kill him".
6	10:12	Leonard scheert zich en vertelt ondertussen hoe hij een goed werkend systeem met notities heeft. Deze notities laat hij voor zichzelf achter zodat hij een leidraad heeft als hij de dingen weer vergeet. Dan gaat de telefoon.
7	11:06	Leonard wast zijn handen en ziet een tattoo op zijn hand met de tekst: "Remember Sammy Jankis". Als hij naar buiten loopt wordt hem een envelop in de handen gedrukt. Deze zou Leonard namelijk vergeten zijn. Teurg in de motelkamer kijkt hij in de envelop en haalt er een kopie uit van het rijbewijs van Teddy, oftewel John Edward Gammell (John G). Leonard ziet zijn tatoeages weer, trekt zijn kleding uit en ziet de tekst: "John G raped and murdered your wife" over zijn gehele borst getatoeëerd staan. Daarnaast komen alle feiten die hij heeft verzameld over John G. tevoorschijn. Leonard schrijft vervolgens op Teddy's poloraïd: "He's the one, kill him".
8	16:13	Leonard vertelt de persoon aan de telefoon over Sammy Jankis. Hij zegt dat hij zijn eigen situatie (door zijn aandoening) beter begrijpt door over Sammy te praten.

9	16:59	Leonard ziet op een notitie dat hij Natalie zou ontmoeten in een restaurant en dat zij hem informatie zou geven. Natalie geeft hem vervolgens de envelop.
10	22:19	Leonard wijdt verder uit over Sammy en over hun ontmoeting. Leonard had Sammy namelijk ontmoet tijdens zijn werk als <i>insurance investigator</i> .
11	22:57	Leonard wil de auto starten, maar Teddy springt voor zijn auto en neemt hem mee uit lunchen. Teddy zegt dat hij bezorgd is over Leonard en zijn omgang met Natalie. Leonard had namelijk aangegeven bang te zijn om misbruikt te worden en de verkeerde persoon te vermoorden.
12	26:46	Sammy blijkt een auto-ongeluk te hebben gehad, waarna hij zich apart is gaan gedragen. Sammy kon normaal nadenken, maar was zijn kortetermijngeheugen volledig kwijt. Wel kon hij echter ingewikkelde vaardigheden uitoefenen zolang hij deze geleerd had voor het ongeluk plaatsvond.
13	28:31	Leonard wordt wakker samen met Natalie. Zij laat weten de informatie van het nummerbord diezelfde dag nog te kunnen regelen.
14	31:43	Sammy kon dus geen nieuwe vaardigheden oppakken. Daarop onderging hij verschillende tests om te kijken of hij wel dingen kon leren door zijn instinct te gebruiken. Dit werd gedaan door bijvoorbeeld het elektrificeren van objecten en te kijken of Sammy deze instinctief zou gaan vermijden.
15	32:37	Leonard loopt binnen bij Natalie en laat een polaroidfoto zien van een vastgebonden man genaamd Dodd. Hij vraagt wat er precies aan de hand is. Natalie antwoordt dat Dodd haar sloeg en dat Leonard haar wilde helpen. Om hem te bedanken wil Natalie hem helpen bij zijn zoektocht naar John G.
16	39:28	Na maanden vol testen bleek dat Sammy de elektrische objecten niet wist te vermijden. Er werd daarom gedacht dat zijn aandoening psychologisch was in plaats van fysiek.
17	40:16	Leonard heeft korte/snelle <i>flashbacks</i> naar de nacht waarop zijn vrouw werd vermoord. Hij wordt wakker in een motel en gaat weer op zoek naar <i>clues</i> waar hij zich bevindt. Hij vindt een vastgebonden man, Dodd, in de kast, komt erachter dat hij daarvoor de reden is. Dan wordt er op de deur geklopt en staat Teddy voor de deur. Ze rijden Dodd samen naar een verlaten plek en laten hem vrij.
18	45:03	Sammy's vrouw kwam nog een laatste keer bij Leonard op kantoor om hem te vragen of Sammy zijn aandoening imiteerde. Leonard gaf als antwoord dat het probleem mentaal zou moeten liggen.
19	46:05	Leonard zit op een toilet met een fles in zijn hand. Hij neemt een douche en hoort iemand binnenkomen. Hij besluit de 'indringer' aan te vallen en slaat hem bewusteloos. Vervolgens bindt hij de man vast, stopt hem in een kast, maakt een foto en belt Teddy.
20	48:56	De persoon aan de telefoon moet ophangen, maar zegt dat hij zo terug zal bellen. Leonard breekt een pen in tweeën en wil met de inkt iets gaan tatoeëren.

21	49:26	Leonard is aan het rennen en denkt dat hij iemand achterna zit. Blijkt vervolgens dat die persoon Leonard achterna zit. Leonard weet weg te komen in zijn auto, ziet in zijn notities het adres van de man die op hem schoot en gaat hem opwachten.
22	52:07	Leonard wil een nieuwe tatoeage op zijn been zetten bij de feiten die hij heeft verzameld over John G.
23	52:24	Leonard staat op een verlaten industrieterrein. Hij stapt in zijn auto en rijdt weg. Tijdens het rijden wordt er naar hem getoeterd. Leonard stopt de auto en komt erachter dat de man op hem wil schieten.
24	53:35	De telefoon gaat vlak voordat Leonard de tatoeage zet.
25	53:50	Leonard loopt met een zak spullen naar de auto en rijdt naar een verlaten industrieterrein. Hij maakt een vuur en verbrand de spullen die van zijn vrouw blijken te zijn.
26	56:40	De persoon aan de telefoon vertelt Leonard dat John G. in het drugscircuit zit. Leonard wil hier meer over weten.
27	57:33	Leonard ligt in bed en hoort iets in de badkamer. Hij loopt erheen en ziet daar een vrouw zitten die vraagt of ze het goed heeft gedaan.
28	59:31	Leonard komt erachter dat er drugs was gevonden in de auto van de inbreker, John G. Leonard denkt dat de drugs geplant was. De persoon aan de telefoon weet Leonard op het idee te komen van John G. als drugsdealer.
29	1:00:12	Leonard boekt een kamer in een motel (Discount Inn), hangt al zijn spullen uit met informatie over John G en boekt een escort.
30	1:02:44	Leonard vertelt dat de politie hem niet wilde geloven over het gegeven dat er nog een tweede inbreker aanwezig zou zijn. De politie zou iemand met Leonards aandoening namelijk niet geloven. Ondertussen vertelt Leonard weer over Sammy's vrouw. Zij denkt dat Sammy doet alsof hij een aandoening heeft en wil graag zekerheid hebben.
31	1:04:58	Leonard loopt naar zijn auto, stapt in en schrikt van Teddy die al in de auto blijkt te zitten. Teddy laat weten dat Leonard Natalie niet kan vertrouwen, omdat zij misbruik van Leonard zou gaan maken. Teddy bevraagt ook Leonard zijn dure pak, zijn dure auto en de persoon die Leonard is geworden sinds het ongeluk.
32	1:09:24	Leonard ziet de tatoeage: "Never answer the phone", schrikt en vraagt aan de onbekende man aan de telefoon wie hij is. Dan wordt er abrupt opgehangen.
33	1:09:58	Leonard zoekt gehaast een pen en moet iets opschrijven om het te blijven herinneren. Hier slaagt hij echter niet in. Natalie komt vervolgens binnen met een bebloed gezicht en zegt Leonard dat Dodd dat veroorzaakt heeft. Leonard wil haar graag helpen.
34	1:13:01	De telefoon gaat weer over, maar Leonard drukt hem weg. Vervolgens belt hij de receptie van het motel om te zeggen dat hij geen telefoontjes meer wil ontvangen.
35	1:13:26	Natalie komt haar huis binnen en is boos. Dodd denkt dat zij Jimmy's (haar vriend) geld heeft en wil het komen halen. Ze vraagt Leonard of

		hij Dodd wil vermoorden. Leonard antwoordt van niet. Natalie reageert fel en begint over zijn vrouw. Leonard wordt daardoor boos en slaat Natalie in haar gezicht. Zij lacht hem uit, zegt hem dat hij dit toch niet meer zal herinneren en vervolgt met de uitspraak dat ze hem wil gebruiken. Ze loopt naar buiten en blijft in haar auto zitten wachten.
36	1:17:18	Leonard is schichtig en luistert of er iemand in de kamer naast hem zit. Dan wordt er aangeklopt door Burt, de receptionist. Hij weet te melden dat een politieagent blijft bellen voor Leonard.
37	1:17:53	Natalie biedt Leonard een slaapplek aan en vraagt hem meer over zijn zoektocht. Leonard verteld dat de politie hem niet geloofde door zijn aandoening, maar voegt toe dat er nog een tweede inbreker had moeten zijn. Leonard maakt vervolgens een foto van Natalie.
38	1:21:45	De telefoon gaat weer over en stopt vanzelf. Dan wordt er een envelop onder de deur door geschoven met een poloraidfoto van een vrolijke Leonard. De tekst die erbij geschreven staat luidt: "Take my call".
39	1:22:34	Leonard ontmoet Natalie in een bar en vertelt haar over zijn aandoening.
40	1:23:19	Leonard roept in de telefoon: "Why are you calling? What do you want?" en begint weer over Sammy.
41	1:23:42	Leonard ziet op een onderzetter in zijn jas dat hij Natalie moet ontmoeten in een bar. Zij vraagt hem of hij Teddy heet en wil van hem weten waar Jimmy is.
42	1:26:35	Na Leonards gesprek met Sammy zijn vrouw, besloot zij Sammy een ultieme 'test' te geven. Ze wist dat Sammy van haar hield en haar geen pijn zou willen doen. Aangezien ze diabetes had en op vaste tijden haar prik nodig had, verzette ze de tijd en vroeg ze Sammy keer op keer om haar te prikken. Sammy wist niet dat hij haar al had geprikt en bleef doorgaan tot ze doodging.
43	1:30:11	Leonard neemt een tatoeage van het nummerbord van John G. Teddy komt eraan en zegt dat Leonard de stad moet verlaten omdat het niet meer veilig is. Leonard gelooft hem en wil met hem meegaan totdat hij op Teddy's poloraidfoto de woorden "Don't believe his lies" ziet staan. Hij vindt een onderzetter in zijn jas en weet weg te komen van Teddy.
44	1:33:59	Leonard blijft aan de telefoon praten, denkend dat hij de informatie over John G weet. Hij loopt naar de receptie om de beller (Agent Gammell) te ontmoeten en ziet Teddy. Leonard maakt een poloraidfoto van Teddy en wil Gammel opschrijven. Teddy houdt hem tegen en zegt dat hij hem Teddy moet noemen. Ook krijgt Leonard de informatie te horen waar Jimmy zich zal bevinden. Leonard gaat naar deze plek toe en vermoordt Jimmy. Hij trekt Jimmy zijn kleding aan en neemt een foto van het lichaam. <i>Tijdens het schudden van de poloraidfoto verandert het beeld geleidelijk naar kleur en loopt de scène naadloos over met de volgende (45).</i>
45	1:39:44	Leonard sleept Jimmy naar de kelder en hoort een auto aankomen. Teddy komt langs en vertelt Leonard wat er allemaal is gebeurd nadat

		<p>Leonard zijn vrouw is overleden. Leonard wil het niet geloven en manipuleert zichzelf door "Don't believe his lies" op Teddy's poloraïdfoto te schrijven. Hij haalt de kogels uit zijn wapen, verbrandt de foto's van Jimmy en zichzelf en schrijft het nummerbord van Teddy op als het nummerbord van John G. Leonard neemt Jimmy's auto mee die 20.000 dollar in de kofferbak heeft liggen.</p> <p>Leonard rijdt weg en bevraagt het bestaan van de wereld en van geheugen en herinneringen in het algemeen. Hij remt abrupt als hij een tattoo shop ziet.</p>

Bijlage 2

Onderstaand overzicht bevat een segmentatieanalyse van de *story* van MEMENTO.

Scène Nummer	Tijd	Story
2	02:34	Leonard wordt wakker in een motelkamer. Hij vraagt zich af waar hij is, of hij er al lang is en gaat op zoek naar <i>clues</i> die deze vragen zouden kunnen beantwoorden.
4	06:25	Leonard zoekt nog verder naar <i>clues</i> in zijn motelkamer. Ondertussen legt hij zijn aandoening uit.
6	10:12	Leonard scheert zich en vertelt ondertussen hoe hij een goed werkend systeem met notities heeft. Deze notities laat hij voor zichzelf achter zodat hij een leidraad heeft als hij de dingen weer vergeet. Dan gaat de telefoon.
8	16:13	Leonard vertelt de persoon aan de telefoon over Sammy Jankis. Hij zegt dat hij zijn eigen situatie (door zijn aandoening) beter begrijpt door over Sammy te praten.
10	22:19	Leonard wijdt verder uit over Sammy en over hun ontmoeting. Leonard had Sammy namelijk ontmoet tijdens zijn werk als <i>insurance investigator</i> .
12	26:46	Sammy blijkt een auto-ongeluk te hebben gehad, waarna hij zich apart is gaan gedragen. Sammy kon normaal nadenken, maar was zijn kortetermijngeheugen volledig kwijt. Wel kon hij echter ingewikkelde vaardigheden uitoefenen zolang hij deze geleerd had voor het ongeluk plaatsvond.
14	31:43	Sammy kon dus geen nieuwe vaardigheden oppakken. Daarop onderging hij verschillende tests om te kijken of hij wel dingen kon leren door zijn instinct te gebruiken. Dit werd gedaan door bijvoorbeeld het elektrificeren van objecten en te kijken of Sammy deze instinctief zou gaan vermijden.
16	39:28	Na maanden vol testen bleek dat Sammy de elektrische objecten niet wist te vermijden. Er werd daarom gedacht dat zijn aandoening psychologisch was in plaats van fysiek.
18	45:03	Sammy's vrouw kwam nog een laatste keer bij Leonard op kantoor om hem te vragen of Sammy zijn aandoening imiteerde. Leonard gaf als antwoord dat het probleem mentaal zou moeten liggen.
20	48:56	De persoon aan de telefoon moet ophangen, maar zegt dat hij zo terug zal bellen. Leonard breekt een pen in tweeën en wil met de inkt iets gaan tatoeëren.
22	52:07	Leonard wil een nieuwe tatoeage op zijn been zetten bij de feiten die hij heeft verzameld over John G.
24	53:35	De telefoon gaat vlak voordat Leonard de tatoeage zet.
26	56:40	De persoon aan de telefoon vertelt Leonard dat John G. in het drugscircuit zit. Leonard wil hier meer over weten.
28	59:31	Leonard komt erachter dat er drugs was gevonden in de auto van de inbreker, John G. Leonard denkt dat de drugs geplant was. De persoon

		aan de telefoon weet Leonard op het idee te komen van John G. als drugsdealer.
30	1:02:44	Leonard vertelt dat de politie hem niet wilde geloven over het gegeven dat er nog een tweede inbreker aanwezig zou zijn. De politie zou iemand met Leonards aandoening namelijk niet geloven. Ondertussen vertelt Leonard weer over Sammy's vrouw. Zij denkt dat Sammy doet alsof hij een aandoening heeft en wil graag zekerheid hebben.
32	1:09:24	Leonard ziet de tatoeage: "Never answer the phone", schrikt en vraagt aan de onbekende man aan de telefoon wie hij is. Dan wordt er abrupt opgehangen.
34	1:13:01	De telefoon gaat weer over, maar Leonard drukt hem weg. Vervolgens belt hij de receptie van het motel om te zeggen dat hij geen telefoontjes meer wil ontvangen.
36	1:17:18	Leonard is schichtig en luistert of er iemand in de kamer naast hem zit. Dan wordt er aangeklopt door Burt, de receptionist. Hij weet te melden dat een politieagent blijft bellen voor Leonard.
38	1:21:45	De telefoon gaat weer over en stopt vanzelf. Dan wordt er een envelop onder de deur door geschoven met een poloraidfoto van een vrolijke Leonard. De tekst die erbij geschreven staat luidt: "Take my call".
40	1:23:19	Leonard roept in de telefoon: "Why are you calling? What do you want?" en begint weer over Sammy.
42	1:26:35	Na Leonards gesprek met Sammy zijn vrouw, besloot zij Sammy een ultieme 'test' te geven. Ze wist dat Sammy van haar hield en haar geen pijn zou willen doen. Aangezien ze diabetes had en op vaste tijden haar prik nodig had, verzette ze de tijd en vroeg ze Sammy keer op keer om haar te prikken. Sammy wist niet dat hij haar al had geprikt en bleef doorgaan tot ze doodging.
44	1:33:59	Leonard blijft aan de telefoon praten, denkend dat hij de informatie over John G weet. Hij loopt naar de receptie om de beller (Agent Gammell) te ontmoeten en ziet Teddy. Leonard maakt een poloraidfoto van Teddy en wil Gammel opschrijven. Teddy houdt hem tegen en zegt dat hij hem Teddy moet noemen. Ook krijgt Leonard de informatie te horen waar Jimmy zich zal bevinden. Leonard gaat naar deze plek toe en vermoordt Jimmy. Hij trekt Jimmy zijn kleding aan en neemt een foto van het lichaam. <i>Tijdens het schudden van de poloraidfoto verandert het beeld geleidelijk naar kleur en loopt de scène naadloos over met de volgende (45).</i>
45	1:39:44	Leonard sleept Jimmy naar de kelder en hoort een auto aankomen. Teddy komt langs en vertelt Leonard wat er allemaal is gebeurd nadat Leonard zijn vrouw is overleden. Leonard wil het niet geloven en manipuleert zichzelf door "Don't believe his lies" op Teddy's poloraidfoto te schrijven. Hij haalt de kogels uit zijn wapen, verbrandt de foto's van Jimmy en zichzelf en schrijft het nummerbord van Teddy op als het nummerbord van John G. Leonard neemt Jimmy's auto mee die 20.000 dollar in de kofferbak heeft liggen.

		Leonard rijdt weg en bevraagt het bestaan van de wereld en van geheugen en herinneringen in het algemeen. Hij remt abrupt als hij een tattoo shop ziet.
43	1:30:11	Leonard neemt een tatoeage van het nummerbord van John G. Teddy komt eraan en zegt dat Leonard de stad moet verlaten omdat het niet meer veilig is. Leonard gelooft hem en wil met hem meegaan totdat hij op Teddy's polaroidfoto de woorden "Don't believe his lies" ziet staan. Hij vindt een onderzetter in zijn jas en weet weg te komen van Teddy.
41	1:23:42	Leonard ziet op een onderzetter in zijn jas dat hij Natalie moet ontmoeten in een bar. Zij vraagt hem of hij Teddy heet en wil van hem weten waar Jimmy is.
39	1:22:34	Leonard ontmoet Natalie in een bar en vertelt haar over zijn aandoening.
37	1:17:53	Natalie biedt Leonard een slaapplek aan en vraagt hem meer over zijn zoektocht. Leonard verteld dat de politie hem niet geloofde door zijn aandoening, maar voegt toe dat er nog een tweede inbreker had moeten zijn. Leonard maakt vervolgens een foto van Natalie.
35	1:13:26	Natalie komt haar huis binnen en is boos. Dodd denkt dat zij Jimmy's (haar vriend) geld heeft en wil het komen halen. Ze vraagt Leonard of hij Dodd wil vermoorden. Leonard antwoordt van niet. Natalie reageert fel en begint over zijn vrouw. Leonard wordt daardoor boos en slaat Natalie in haar gezicht. Zij lacht hem uit, zegt hem dat hij dit toch niet meer zal herinneren en vervolgt met de uitspraak dat ze hem wil gebruiken. Ze loopt naar buiten en blijft in haar auto zitten wachten.
33	1:09:58	Leonard zoekt gehaast een pen en moet iets opschrijven om het te blijven herinneren. Hier slaagt hij echter niet in. Natalie komt vervolgens binnen met een bebloed gezicht en zegt Leonard dat Dodd dat veroorzaakt heeft. Leonard wil haar graag helpen.
31	1:04:58	Leonard loopt naar zijn auto, stapt in en schrikt van Teddy die al in de auto blijkt te zitten. Teddy laat weten dat Leonard Natalie niet kan vertrouwen, omdat zij misbruik van Leonard zou gaan maken. Teddy bevraagt ook Leonard zijn dure pak, zijn dure auto en de persoon die Leonard is geworden sinds het ongeluk.
29	1:00:12	Leonard boekt een kamer in een motel (Discount Inn), hangt al zijn spullen uit met informatie over John G en boekt een escort.
27	57:33	Leonard ligt in bed en hoort iets in de badkamer. Hij loopt erheen en ziet daar een vrouw zitten die vraagt of ze het goed heeft gedaan.
25	53:50	Leonard loopt met een zak spullen naar de auto en rijdt naar een verlaten industrieterrein. Hij maakt een vuur en verbrand de spullen die van zijn vrouw blijken te zijn.
23	52:24	Leonard staat op een verlaten industrieterrein. Hij stapt in zijn auto en rijdt weg. Tijdens het rijden wordt er naar hem getoeterd. Leonard stopt de auto en komt erachter dat de man op hem wil schieten.
21	49:26	Leonard is aan het rennen en denkt dat hij iemand achterna zit. Blijkt vervolgens dat die persoon Leonard achterna zit. Leonard weet weg te

		komen in zijn auto, ziet in zijn notities het adres van de man die op hem schoot en gaat hem opwachten.
19	46:05	Leonard zit op een toilet met een fles in zijn hand. Hij neemt een douche en hoort iemand binnenkomen. Hij besluit de 'indringer' aan te vallen en slaat hem bewusteloos. Vervolgens bindt hij de man vast, stopt hem in een kast, maakt een foto en belt Teddy.
17	40:16	Leonard heeft korte/snelle <i>flashbacks</i> naar de nacht waarop zijn vrouw werd vermoord. Hij wordt wakker in een motel en gaat weer op zoek naar <i>clues</i> waar hij zich bevindt. Hij vindt een vastgebonden man, Dodd, in de kast, komt erachter dat hij daarvoor de reden is. Dan wordt er op de deur geklopt en staat Teddy voor de deur. Ze rijden Dodd samen naar een verlaten plek en laten hem vrij.
15	32:37	Leonard loopt binnen bij Natalie en laat een poloraidfoto zien van een vastgebonden man genaamd Dodd. Hij vraagt wat er precies aan de hand is. Natalie antwoordt dat Dodd haar sloeg en dat Leonard haar wilde helpen. Om hem te bedanken wil Natalie hem helpen bij zijn zoektocht naar John G.
13	28:31	Leonard wordt wakker samen met Natalie. Zij laat weten de informatie van het nummerbord diezelfde dag nog te kunnen regelen.
11	22:57	Leonard wil de auto starten, maar Teddy springt voor zijn auto en neemt hem mee uit lunchen. Teddy zegt dat hij bezorgd is over Leonard en zijn omgang met Natalie. Leonard had namelijk aangegeven bang te zijn om misbruikt te worden en de verkeerde persoon te vermoorden.
9	16:59	Leonard ziet op een notitie dat hij Natalie zou ontmoeten in een restaurant en dat zij hem informatie zou geven. Natalie geeft hem vervolgens de envelop.
7	11:06	Leonard wast zijn handen en ziet een tattoo op zijn hand met de tekst: "Remember Sammy Jankis". Als hij naar buiten loopt wordt hem een envelop in de handen gedrukt. Deze zou Leonard namelijk vergeten zijn. Teurg in de motelkamer kijkt hij in de envelop en haalt er een kopie uit van het rijbewijs van Teddy, oftewel John Edward Gammell (John G). Leonard ziet zijn tatoeages weer, trekt zijn kleding uit en ziet de tekst: "John G raped and murdered your wife" over zijn gehele borst getatoeëerd staan. Daarnaast komen alle feiten die hij heeft verzameld over John G. tevoorschijn. Leonard schrijft vervolgens op Teddy's poloraid: "He's the one, kill him".
5	07:01	Leonard schrijft op de poloraid van Teddy: "He's the one, kill him".
3	02:58	Teddy komt Leonard ophalen van het motel waar Leonard verblijft, waarna ze gezamenlijk naar een verlaten gebouw rijden. Hier ziet Leonard op een van de poloraidfoto's dat Teddy de persoon is waar hij naar op zoek is. Teddy weet hem te vertellen dat Leonard niet weet wat er is gebeurd en niet eens weet wie hij is geworden. Vervolgens schiet Leonard hem neer.
1	00:45	<i>Achteruitgespoeld.</i> Een man (Leonard Shelby) houdt een poloraidfoto vast waarop een dode man (Teddy) te zien is. De foto vervaagt

		langzaam en wordt weer terug de camera ingestopt. Een wapen wordt in Leonard zijn handen geworpen, een kogel gaat terug het wapen in en de dode man komt weer tot leven en schreeuwt "Noooo".
0	00:00	<i>Openingcredits.</i>

Verklaring van kennisneming plagiaatregels



Universiteit Utrecht

In de Onderwijs- en Examenregeling (artikel 5.15) is vastgelegd wat de formele gang van zaken is als er een vermoeden van fraude/plagiaat is, en welke sancties er opgelegd kunnen worden.

Onwetendheid is geen excuus. Je bent verantwoordelijk voor je eigen gedrag. De Universiteit Utrecht gaat ervan uit dat je weet wat fraude en plagiaat zijn. Van haar kant zorgt de Universiteit Utrecht ervoor dat je zo vroeg mogelijk in je opleiding de principes van wetenschapsbeoefening bijgebracht krijgt en op de hoogte wordt gebracht van wat de instelling als fraude en plagiaat beschouwt, zodat je weet aan welke normen je je moeten houden.

Hierbij verklaar ik bovenstaande tekst gelezen en begrepen te hebben.	
Naam:	Saskia Ijerna
Studentnummer:	5700248
Datum en handtekening:	Saskia Ijerna 26-08-2019

Dit formulier lever je bij je begeleider in als je start met je bacheloreindwerkstuk of je master scriptie.

Het niet indienen of ondertekenen van het formulier betekent overigens niet dat er geen sancties kunnen worden genomen als blijkt dat er sprake is van plagiaat in het werkstuk.