

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES JURÍDICAS Y DE LA
COMUNICACIÓN**



Universidad de Valladolid



GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

CURSO 2017-2018

APROXIMACIÓN AL ANÁLISIS DE "MEMENTO" (2000, CHRISTOPHER
NOLAN)

SISSOU CASTRO GUILLÉN

Tecla González Hortigüela

SEGOVIA, 05 DE DICIEMBRE DE 2017

Índice

1. Introducción	5
2. Marco Teórico	8
2.1 Introducción al género	8
2.1.1 Películas <i>Neo-noir</i>	8
2.1.2 Películas de venganza o <i>Revenge film</i>	10
2.2 Metodología	11
3. Análisis narratológico	17
3.1 Ficha técnica	17
3.2 Argumento	17
3.3 Análisis publicitario de los carteles cinematográficos de <i>Memento</i>	19
3.4 Análisis	24
3.4.1 Estructura narrativa: la historia y la trama	24
3.4.2 Segmentación de la película	28
3.4.3 Funciones de los personajes	33

3.4.4 Acto heroico	38
4. Conclusiones	41
5. Bibliografía y filmografía	43
6. Anexos	45
6.1 Tabla de la narración secuencia a secuencia	45

1. Introducción

"I believe the answers are all there in the film, but the terms of the storytelling deliberately prevent people from finding them. If you watch the film, and abandon your conventional desire for absolute truth - and the confirmation of absolute truth that most films provide you with - then you can find all the answers you're looking for. As far as I'm concerned, my view is very much in the film - the answers are all there for the attentive viewer, but the terms of the storytelling prevent me from being able to give the audience absolute confirmation. And that's the point."

- Christopher Nolan

El thriller psicológico y *neo-noir* que aparece en *Memento* dirigido y escrito por Christopher Nolan en el año 2000, fue inspirado por la novela corta *Memento Mori* (en latín "*Recuerda que vas a morir*") de su hermano Jonathan Nolan. Christopher es ahora conocido por sus thrillers psicológicos y a menudo por usar líneas temporales no lineales. Sus películas, que frecuentemente terminan dando un giro argumentativo, muchas veces sorprendente e inesperado, nunca son completamente explicadas.

Los temas recurrentes en su filmografía son entre otros tantos: la deshonestidad y la venganza justificada por sucesos traumáticos como puede ser la muerte de un ser querido. Sus personajes principales no están dotados de una moral buena o mala, sino que a lo largo de trama se pone en entre dicho sus motivaciones y acciones cambiando nuestra percepción de dichos personajes siendo "los buenos" no tan buenos y "los malos" no tan malos. El subconsciente, a lo largo de toda la filmografía de este director, siempre está presente de una forma u otra. En *Origen* es el tema principal y en *Memento* aparece a través de una amalgama de recuerdos inconclusos que el protagonista va desentrañando. Unido a esto, C. Nolan dota a sus películas de dualidades: dos versiones de una misma realidad; nada es lo que parece. La trama empieza enfocada desde un único punto de vista (mayoritariamente del personaje principal), y cuando se busca la reafirmación de dicho punto, se encuentra otro enfoque distinto al inicial. Esto es lo que provoca los giros argumentativos y que sus

películas nunca estén explicadas del todo, puesto que los dos enfoques diferentes suelen tener el mismo peso en la historia.

Memento no es la excepción al tratar de todos estos temas, y al ser esta su primera película de fama mundial, marca un referente dentro del cine contemporáneo, y a su vez dentro del cine de Christopher Nolan.

La estructura narrativa de *Memento* es extremadamente compleja e inteligente, y demanda de constante atención por parte de la audiencia. Por todo ello, será expuesta a un análisis pormenorizado a diversos niveles y se hará especial hincapié al análisis publicitario de carteles, tanto de la película como de la filmografía del director.

Nominada a dos premios de la Academia, Guión original y Edición de película, esta cinta de bajo presupuesto que sigue la vida de Leonard Shelby en busca de su venganza, fue ciertamente una de las más exitosas en los EEUU en el año 2000.

Mientras que el éxito de muchos de los metrajes de Hollywood es el resultado de "*dinero, hype y más dinero*" *Memento* "representa el triunfo de escribir, dirigir y representar" (Klein, 2001).

En el siguiente trabajo se hará un análisis de este largometraje. Para ello, en primer lugar, realizaremos un breve repaso a los géneros a los que pertenece, y por lo tanto, a los principales códigos narrativos históricos que estructuran el relato cinematográfico; y en segundo lugar, haremos una somera aproximación a las propuestas metodológicas que vamos a poner en marcha a lo largo de nuestro análisis, y que se concretan en las aportaciones de Roland Barthes, con su análisis de la estructura narrativa del relato, y de Vladimir Propp, con su estudio de las funciones que cumplen los personajes en los cuentos maravillosos.

Ya sentadas las bases metodológicas propuestas, se formulará propiamente el análisis. En primer lugar llevaremos a cabo una reflexión sobre el discurso publicitario a través de los carteles de la película, junto con una comparación de otros carteles de la filmografía del mismo director, como contexto en la producción de los sentidos de la película. Posteriormente, realizaremos un análisis de la historia y de la trama, así como

de la estructura narrativa de la película y de las funciones de Propp que aparecen en el relato. Y por último, nos ocuparemos de reflexionar sobre la ambigüedad que presenta el final de la película a través de lo que hemos dado en denominar el 'acto heroico' del protagonista.

2. Marco teórico

2.1 Introducción al género

2.1.1 Películas *neo-noir*

Por algún tiempo hubo una tendencia por parte de los críticos de cine a utilizar el uso o la etiqueta *noir* para la exclusividad de las películas de los años 30, 40 y 50. Pero en los últimos años ha habido más aceptación y flexibilidad para el uso del término.

"Quizá la manera más clara de sistematizar la cuestión sea teniendo en cuenta que cuando hablamos de género estamos refiriéndonos mayoritariamente a cuestiones de temática, mientras que un movimiento está definido más bien por razones de estilo." (López León, 2013: p.132).

Por una parte, la categoría de película negra se ha extendido, y por otra, más importante aún, se le ha ido dando notoriedad. Así que la categoría *noir*, en vez de hablar estrictamente de género, evoca más a "una red de ideas" o un "principio organizativo".

El *neo-noir* se refiere a películas estrenadas después del periodo clásico toman otras diferentes aproximaciones genéricas. Estos aspectos centrales son por ejemplo la línea argumental, el estilo visual en términos cinematográficos, etc.

"Es evidente que el estilo expresionista ha sido el más influyente en la historia del cine, pues los rasgos de la tradición romántica alemana están presentes en el film noir" (Zavala, 2013: p.134).

Muchas de las películas *neo-noir*, especialmente esas creadas en los 70s y los 80s, incluyendo por ejemplo *Chinatown* estrenada en 1974, expresan una experiencia contemporánea alejada de lo retro y lo nostálgico, y muchas veces buscan distanciarse del estilo expresionista. Por otra parte, hay también muchas que intentan innovar y ser diferentes. Según Zavala se caracteriza por una violencia ritual y una marcada

incomunicación entre sus personajes. Estas piezas audiovisuales reflejan las características de una sociedad y cultura moderna.

La mayoría de los metrajes estrenados en la década de los 90, como por ejemplo *American Psycho* (2000) dirigida por Mary Harron y Guinevere Turner, describen perfectamente la decadente cultura del consumismo de la sociedad occidental moderna.

Comparando las modernas películas *neo-noir* con las películas clásicas hay otra gran diferencia a parte de las variaciones cinematográficas mencionadas antes. Hay una influencia cinematográfica reconocible por factores económicos y leyes de entretenimiento actuales que se diferencia de la producción fílmica de hace cincuenta años.

"El post-noir se inicia con dos tendencias: el cine de la alusión y la hibridación genérica" (Zavala, 2013: p. 134).

Con este cambio de tendencia el *neo-noir* se va alejando de la tradición romántica alemana y la violencia detallada cobra un mayor interés. El tiempo y los gustos han ido evolucionando y, con ellos, los film (y los film *noir*) y las audiencias. Una película como *Se7en*, por ejemplo, rodada en la década de los 90, que trata sobre la persecución de un psicópata asesino por dos detectives metropolitanos, requiere una descripción explícita y detallada del acto violento para ser creíble. Los espectadores necesitan ver el daño afligido por un villano para aceptar la ilusión creada de un "loco". Este desarrollo se basa en el hecho de que las películas, en la mayoría de los casos, intentan ser lo más realistas posibles y así conseguir la atención del público.

Está abierto a discusión si esta tendencia es un progreso, o a menudo es una compensación a una débil historia. Por lo tanto, el nivel de violencia en las nuevas películas de cine negro es usualmente muy elevado. La violencia es a menudo mostrada muy explícitamente mientras que en las películas clásicas de cine negro era de hecho tarea del espectador imaginar esas crueldades.

Para resumir, uno podría decir que el término *noir* se ha convertido en una discusión académica generalizada y muchas de estas piezas audiovisuales tienen solamente unos pocos elementos en común con las películas clásicas del periodo post-bélico de la II Guerra Mundial. Sin embargo, la categoría de los largometrajes de cine negro está todavía latente y persistente, se sigue desarrollando en diferentes direcciones. El número de estas nuevas piezas son muy elevadas: ha habido muchas películas influidas por el cine *noir* desde hace varias décadas y los elementos de carácter "*negro*", que son propios de este género, probablemente seguirá siendo un ingrediente popular del cine moderno.

2.1.2 Películas de venganza o Revenge film

La venganza ha sido siempre un motivo popular dentro de la literatura. Se puede encontrar por ejemplo en La Biblia ("Ojo por ojo"), en la mayoría de las piezas de Shakespeare (Hamlet, Otelo...), pero también en la literatura contemporánea. Se podría decir que la venganza o la justicia vigilada ha sido siempre necesaria en las películas de gánster o en el propio cine negro. "La venganza está siempre asociada con el mito gánster" (Chamberlain, 1995). Pero también a piezas cinematográficas pertenecientes a otro género (películas históricas como Gladiador, películas de cine western, ciencia ficción, horror, etc.

"La venganza, uno de los grandes argumentos universales. Ocupa un lugar dentro de la industria cinematográfica que está en constante reinención y ha sido fuente inspiradora de un importante número de películas desde el nacimiento del cine" (López Saludes, 2014: p.52).

Tal y como señalan Balló y Pérea, "en el ciclo de la venganza el sentimiento de culpa siempre es relativo: todos los personajes tienen alguna razón de peso para haber perpetuado su crimen." (Balló y Pérez, 2006: p. 63).

Lo que sucede en las películas que giran en torno al tema de la venganza es que en la mayoría de los casos los aparatos del estado han fallado a la hora de proporcionar seguridad y justicia. Por lo tanto, se crea una situación de "injusticia" que hace que la venganza personal sea necesaria y justificada a los ojos de espectador.

2.2 Metodología

Antes de empezar con el análisis narratológico, se hará una breve explicación de lo que el escritor Roland Barthes entiende por la estructura del relato, las relaciones existentes dentro de dicha estructura, y lo relacionaremos con las funciones que Vladimir Propp define en su análisis morfológico del cuento.

- Roland Barthes y la estructura del relato.

Tal y como señala Roland Barthes, "el relato está presente en todas las épocas, todos los lugares, todas las sociedades (...) no existió nunca, en ninguna parte, un pueblo sin relatos (...) el relato está ahí como la vida" (Barthes, 1985: p. 163).

El relato puede ser soportado por el lenguaje, por la imagen, el gesto y la combinación ordenada de todas estas sustancias. Está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la tragedia y el drama; y está presente en todos los tiempos. "El relato comienza con la historia de la misma humanidad" (Barthes, 1985: p. 163).

Ante tantos relatos y sus correspondientes puntos de vista se encuentra un dilema: o bien el relato es una simple repetición fatigosa de acontecimientos, o bien posee una estructura común.

El análisis estructural del relato propuesto por Barthes tiene como base la lingüística moderna. Tal y como señala Roland Barthes, si el lenguaje y los relatos organizan, ordenan, significan algo y otorgan sentido, es porque están estructurados y esta estructura puede ser reconstruida.

"La lengua propiamente dicha puede ser definida por el concurso de dos procesos fundamentales: la articulación o segmentación que produce unidades y la integración que reúnen estas unidades en unidades de una forma superior (es el sentido)." (Barthes, 1985: p.195).

Esta estructura da coherencia y consistencia lógica al relato, por lo tanto el análisis tiene como objetivo el descubrimiento de dicha estructura, generadora de todos los

relatos, y esclarecer las diferentes relaciones que mantiene los diferentes niveles de esta misma estructura.

Para poder hacer esto dota a la estructura de tres niveles: las funciones, las acciones y la narración. Estos tres niveles están relacionados entre sí en una integración progresiva. Este sistema lógico de relaciones otorga el sentido al relato. De tal modo que una alteración en el orden de las partes modifica las relaciones entre ellas y, por tanto, el sentido del conjunto.

La cobertura funcional del relato impone una secuencia, entendida como una sucesión de núcleos, está relacionada con otras secuencias a través de una relación de solidaridad, por lo que estructura así el relato. Las secuencias principales son las de apertura y cierre, las secuencias de argumentación, las secuencias narrativas y las secuencias de reparación.

La cobertura actancial toma forma a través de los personajes: sujetos concretos con características específicas. Constituyen un plano de descripción necesario, define al personaje por su participación en una esfera de acciones. No son sujetos reales, sino personajes marcados por su función dentro del relato. De la misma manera que hay diferentes niveles de secuencia hay también diferentes niveles de personajes, que sólo adquieren su sentido si se los integran al nivel narratológico.

La cobertura narratológica entiende al relato como un todo. Incluye los signos del relato, conjunto de los operadores y acciones en la comunidad narrativa articulada sobre su dador y destinatario. Este nivel es tan claro e imperativo que es difícil concebir un relato que no tenga signos codificados propios de este. La narración no tiene sentido sin el mundo que la utiliza.

Después de establecer los distintos niveles narrativos, Barthes reconstruye la estructura establecida.

La complejidad del relato viene dada por la integración, que compensa el aparente "no control" de las unidades de cada nivel y orienta la comprensión de elementos discontinuos, continuos y heterogéneos.

"La función del relato no es la de representar, sino el de montar un espectáculo; la realidad de una secuencia no está en la sucesión natural de las acciones que la componen, sino en la lógica que en ellas se expone, se arriesga y se cumple." (Barthes, 1985: p.200).

Hay, por lo tanto, una libertad del relato, pero esta libertad está limitada entre el lenguaje y el relato. Da al relato una base para la interpretación. Completa la estructura a través de su conexión con los contextos: dando así, diferentes puntos de vista acerca del mundo que pretenden una significación social.

- Propuesta metodológica de V. Propp y el análisis morfológico del cuento

Vladimir Propp se dedicó al análisis de los componentes básicos de los cuentos populares. En la *Morfología del cuento* analizó los cuentos populares rusos hasta que encontró una serie de puntos recurrentes que formarían una estructura común.

"Los cuentos tienen una particularidad: las partes constitutivas de un cuento pueden ser transportadas a otro cuento sin cambio alguno." (Propp, 1928: p. 19).

Tal y como descubre Propp:

"Los elementos constantes, permanentes, del cuento son las funciones de los personajes, sean cuales fueren estos personajes y sea cual sea la manera en que cumplen esas funciones. Las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento." (Propp, 1928: p. 33).

Propp identificó 31 funciones en el eje sintagmático.

I. "Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa." (Propp, 1928: p. 38).

II. "Recae sobre el protagonista una prohibición." (Propp, 1928: p. 38).

III. "Se transgrede la prohibición." (Propp, 1928: p. 39).

IV. "El agresor intenta obtener noticias." (Propp, 1928: p. 40).

- V. "El agresor recibe informaciones sobre su víctima." (Propp, 1928: p. 40).
- VI. "El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes." (Propp, 1928: p. 41).
- VII. "La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar." (Propp, 1928: p. 41).
- VIII. "El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa prejuicios." (Propp, 1928: p. 42).
- a. Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene ganas de poseer algo." (Propp, 1928: p. 46).
- IX. "Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se la llama o se la hace partir." (Propp, 1928: p. 47).
- X. "El héroe-buscador acepta o decide actuar." (Propp, 1928: p. 49).
- XI. "El héroe se va de su casa." (Propp, 1928: p. 49).
- XII. "El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le preparan para la recepción de un objeto a de un auxiliar mágico." (Propp, 1928: p. 50).
- XIII. "El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante." (Propp, 1928: p.52).
- XIV. "El objeto mágico pasa a disposición del héroe." (Propp, 1928: p.53).
- XV. "El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda." (Propp, 1928: p.60).
- XVI. "El héroe y su agresor se enfrentan en un combate." (Propp, 1928: p.61).
- XVII. "El héroe recibe una marca." (Propp, 1928: p.61).
- XVIII. "El agresor es vencido." (Propp, 1928: p.62).
- XIX. "La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada." (Propp, 1928: p.62).

- XX. "El héroe regresa." (Propp, 1928: p.65).
- XXI. "El héroe es perseguido." (Propp, 1928: p.65).
- XXII. "El héroe es auxiliado." (Propp, 1928: p.66).
- XXIII. "El héroe llega de incognito a su casa o a otra comarca." (Propp, 1928: p.68).
- XXIV. "Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas." (Propp, 1928: p.69).
- XXV. "Se propone al héroe una tarea difícil." (Propp, 1928: p.69).
- XXVI. "La tarea es realizada." (Propp, 1928: p.70).
- XXVII. "El héroe es reconocido." (Propp, 1928: p.70).
- XXVIII. "El falso héroe o el agresor, el malvado, queda desenmascarado." (Propp, 1928: p.71).
- XXIX. "El héroe recibe una nueva apariencia." (Propp, 1928: p.71).
- XXX. "El falso héroe o el agresor es castigado." (Propp, 1928: p.72).
- XXXI. "El héroe se casa y asciende al trono." (Propp, 1928: p.72).

En su libro V. Propp también señala que numerosas funciones se agrupan lógicamente según determinadas esferas. "Estas esferas corresponden a los personajes que realizan las funciones. Son esferas de acción." (Propp, 1928: p.91).

Las esferas de acción son las siguientes:

1. El agresor o malvado que comprende la fechoría, el combate u otras formas de lucha contra el héroe y la persecución.
2. El donante o proveedor que incluye la preparación de la transmisión del objeto mágico y el paso del objeto a disposición del héroe.

3. El auxiliar que incluye el desplazamiento del héroe en el espacio, la reparación de la fechoría o de la carencia, el socorro durante la persecución y la trasfiguración del héroe.

4. La princesa y su padre que incluye la petición de realizar la tarea, una marca, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del héroe verdadero, el castigo y el matrimonio.

5. El mandatario, que sólo incluye el envío del héroe.

6. El héroe que incluye la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante. Héroe-buscador o héroe-víctima.

7. El falso héroe que comprende la partida para efectuar la búsqueda, la reacción negativa hacia las exigencias del donante ante pretensiones engañosas.

- Diferencia entre historia y trama.

Para entender un relato, es necesario comprender la estructura narrativa y las distintas relaciones que se establecen en ella. Hay dos conceptos que, a menudo, se suelen confundir y son básicos para el estudio narratológico: la historia y la trama.

Como historia, llamado también argumento, se entiende la totalidad del universo diegético. La diégesis es el mundo ficcional al que nos sumergimos cuando, en este caso, visualizamos un film o leemos un libro: sucesos narrativos, personajes, lugares, acontecimientos, etc., que forman parte de dicho universo. Se caracteriza por ser autónoma e independiente de la trama, al tener las particularidades del mundo real.

Como trama se define al conjunto de acontecimientos o elementos de la historia que aparecen explícitamente en la narración y los elementos que no forma parte del universo narrado, como pueden ser imágenes, palabras, música, etc. Se encarga de contar la historia, tiene un comienzo y un final. La trama está comprendida en la historia, sin embargo, esto no funciona a la inversa, muchas veces hay elementos en la historia que no aparecen en la trama.

En retórica se puede decir que la *inventio* hace referencia a la historia y la *dispositio* hace referencia a la trama. La historia es lo que se cuenta y la trama es cómo se cuenta.

3. Análisis narratológico

Con el marco teórico explicado, en este apartado aplicaremos la teoría desarrollada previamente a nuestro objeto de estudio.

3.1 Ficha técnica

Director: Christopher Nolan

Fecha de estreno: 2000

Fecha de estreno es España: 2001

Nacionalidad: Estados Unidos

Productora: Newmarket Films y Team Todd

Intérpretes: Guy Pearce (Leonard), Carrie-Anne Moss (Natalie), Joe Pantoliano (Teddy), Mark Boone Junior (Burt), Stephen Tobolowsky (Sammy Jankis), Harriet Sansom Harris (Sra. Jankis) y Jorja Fox (Catherine Shelby)

Guión: Christopher Nolan basado en el relato de Jonathan Nolan

Productor: Jennifer Tood y Suzanne Tood

Fotografía: Wally Pfister

Música: David Julyan

Género: Thriller psicológico, intriga, venganza, crimen, misterio.

3.2 Argumento

Leonard Shelby es un hombre que ha perdido la capacidad de generar nuevos recuerdos desde que asesinaron a su esposa, por ello crea un sistema que le ayuda a memorizar y no olvidar los hechos más importantes para completar su venganza y matar al asesino de su mujer.

El argumento de *Memento* tiene lugar en Los Ángeles en el tiempo presente. Leonard es un formado asegurador de seguros cuya mujer ha sido asesinada. El protagonista intenta intervenir en el asesinato de su mujer pero fracasa. Fue capaz de disparar y matar a uno de sus dos anónimos intrusos pero el segundo logra noquearlo y escapar. Como resultado de este suceso traumático, Leonard se mantiene prolongando la confrontación con los intrusos, ya que, ahora sufre de "disfunción anterógrada severa de la memoria". Básicamente su memoria a corto plazo es inexistente, su periodo de atención dura aproximadamente 15 minutos (e incluso menos cuando está estresado o distraído). También es incapaz de crear recuerdos a largo plazo. Como contraste, sí que puede recordar perfectamente todo lo sucedido previamente al incidente. Sabe quién es, en qué trabajaba y cómo era la vida con su mujer. Como resultado de todo esto, Shelby difícilmente puede confiar en alguien y toda su nueva vida es más bien un tipo de paranoide y obsesivo rompecabezas por resolver.

Hay algo que está claro y seguro en su vida: obtener venganza. Nada más importa para él. La policía no puede ayudarlo así que decide investigar por su cuenta.

Para ello, y debido a su falta de memoria decide tatuarse todas las pistas que considere imprescindibles para encontrar al asesino. Junto con esto, adquiere un sistema que le permite "recordar" aún con todo y su condición: escribe notas con recordatorios, toma fotografías a través de una cámara Polaroid de personas que conoce y lugares que ha estado.

Dos personajes serán clave a la hora de efectuar su venganza: Teddy, un hombre, policía corrupto, que en un principio se supone que está ayudando a Leonard en su búsqueda, pero que al mismo tiempo éste desconfía de él. Y Natalie una camarera de dudosas intenciones, que alimentará las dudas que tiene Leonard sobre Teddy y usará a Leonard como defensor de sus propios intereses: deshacerse de Dodd, persona que intentará matar a Natalie para que pague la deuda que tiene el novio de esta, con él. A cambio de esto Natalie ayudará a Leonard proporcionándole información sobre el asesino de su mujer, John G.

Paralelamente a esta historia de venganza, hay también un interesante sub-argumento en el filme: la historia de Sammy Jankis y la de su esposa.

Como investigador de seguros Leonard tuvo un caso fuera de lo normal. Tenía que descubrir si la amnesia anterógrada de Sammy, fruto de un accidente de coche que tuvo, era un problema mental o físico. El protagonista llega a la conclusión que la condición de Sammy era psicológica más que física, negando así el cobro del seguro que la compañía debía darles (la compañía no cubría enfermedades mentales). Como consecuencia de esto, la esposa diabética de Sammy pensó que si el problema de la amnesia de su marido era mental, debía también ser voluntario, e intenta que él salga de ella probándolo de varias maneras. Sabiendo que su esposo la ama y que nunca le haría ningún daño, termina finalmente pidiéndole que le dé tres dosis de insulina en una rápida sucesión, puesto que la única tarea que Sammy hacía, después del accidente, era esa. Como Sammy no se daba cuenta del hecho que le estaba dando a su mujer una sobredosis, ella termina en un irreparable coma. Así pues, Sammy termina en una casa para enfermos mentales.

Al final se revela que la historia de Sammy Jankis, según Teddy, es la suya propia. El verdadero causante de la muerte de su esposa es el propio Leonard que intencionadamente, decide borrar esos sucesos y convertir su vida en un bucle infinito de venganza.

3.3 Análisis publicitario de los carteles cinematográficos de *Memento*

En este apartado nos detendremos a analizar algunos de los mensajes publicitarios que sirvieron para promocionar la película, describiendo cómo se presenta el relato en los carteles, cómo se construye la figura del héroe en estas piezas promocionales y estableceremos una comparativa entre los carteles de *Memento* y otros pertenecientes al universo de Nolan.

- Carteles oficiales - *Memento* (2000)

Lo primero que se aprecia en este cartel son las fotos hechas con una cámara Polaroid: unas superpuestas sobre otras. Al ser unas fotos que semejan a las de una cámara Polaroid tienen un marco grueso de color blanco sobre un fondo totalmente negro. En la primera foto vemos al protagonista principal del largometraje. Su mirada está enfocada fuera de nuestro campo de visión, de carácter pensativo y serio, con la boca



cerrada y una luz lateral derecha que quema parte de su rostro. Viste una americana beige y una camisa azul marino. En el marco inferior resalta el nombre de la película "MEMENTO" escrito con algo que asemeja a un bolígrafo de punta gruesa. Justo en la parte superior de la palabra y con letra más pequeña se puede leer los nombres de los tres protagonistas de la película Guy Pearce, Carrie-Anne Moss y Joe Pantoliano.

En la parte inferior se siguen los códigos y convenciones del marketing para carteles de cine publicitarios nombrando algunas de las

personas y compañías que ayudaron a crear el film. El fondo de la imagen se ve borrosa o al menos desenfocada solo llegamos a percibir borrosos contorno de formas.

La segunda imagen también es una foto Polaroid esta vez a tamaño más reducido, más o menos colocada en el centro de la imagen de mayor tamaño. Aparece la protagonista principal del largometraje, ella si tiene su mirada clavada en los espectadores, interpelándoles. Solo se aprecia el rostro de mirada desafiante y la mirada del espectador choca con su mirada, la luz también la iluminan sólo del lado derecho de la cara, boca cerrada y fondo prácticamente negro. En la parte inferior de esta foto se puede leer "*Some memories are best forgotten*" (Algunos recuerdos son mejor olvidarlos) Esto hace referencia ya al tema principal en el que se va a articular la película: la memoria.

Sobre esta imagen se van a superponer aún todavía dos fotos más, cada una de menor tamaño que la siguiente pero con la característica que son las mismas fotos analizadas anteriormente, es decir repeticiones.

Tanto el montaje de las superposiciones y los cortes que producen los marcos de la foto ya te van avisando sobre la estructura no lineal de la película, llena de saltos y repeticiones en pequeños y cuidados fragmentos. También te avisa que para visionar

esta película te hará falta poner mucha atención a lo que ves y a lo que escuchas: Leonard está colocado de manera que hace hincapié en el oído y Natalie es todo ojos y mirada inquisitiva.

Por lo tanto, este cartel ya nos va dejando pequeñas pistas sobre de qué va a tratar la película, su estructura, sus peculiaridades, la importancia de las fotos como recuerdos. La predominancia del color negro ayuda a encajar la película dentro del género del cine negro.



El segundo cartel es completamente diferente al primero. Aquí se ambos protagonistas comparten plano y espacio, ella está delante de él no de una manera sexy, más bien de sospecha. La mirada de ella se dirige fuera de plano y la de él, hacia ella. Podemos apreciar los tatuajes tan característicos de Leonard (aspecto importante en el desarrollo de la personalidad de él). En esta ocasión, ambos están semidesnudos y encuadrados por un espejo. Las letras sobrepuestas y no definidas alrededor del espejo y sobre el hombro de

Leonard, ayuda a crear un ambiente de confusión y sospecha propio del género en la que se encuadra esta película. Ella tiene el labio roto, esto dota al cartel de un aire violento.

La tipografía del cartel no está definida en sus bordes y es en minúsculas a grandes proporciones. Es más bien tosco. En la parte superior del título se lee el nombre del director. En la parte inferior el eslogan de ambos carteles "Algunos recuerdos es mejor olvidarlos". Los nombres de los actores aparecen en la esquina superior izquierda. Se aprecia también los diversos premios que esta película se llevó.

Los colores predominantes siguen siendo el negro con el juego de luces y sombras resaltadas en el cartel, al igual que el gris metálico y el naranja chillón, que asemeja a

un mal revelado de una fotografía, casi como creando un ambiente de foto quemada y estando parcialmente cuadrada como en el cartel anterior.

Este cartel introduce nuevos elementos significativos que tiene relevancia en la película como los tatuajes, la sospecha inscrita en los ojos de ella y un poco el deseo en los ojos de él. Y, probablemente, la sombra de un tercero con pistola en el lateral izquierdo de la imagen.

Si en el anterior cartel las imágenes eran en primer plano, este cartel los muestra con un plano medio. Ambos carteles con posturas y miradas desafiantes y de sospecha enmarcando al film en el género thriller psicológico, oscuro y violento.

- Otros carteles - *Inception* (2010) y *El Caballero oscuro* (2008)

Para la comparación, los carteles elegidos son: el de *Inception* debido a su gran parecido en cuanto al relato y la estructura en fragmentos, y a niveles igualmente psicológicos; en una película se habla de la pérdida de poder generar nuevos recuerdos y, en la otra, el poder de implantar una idea en la mente de otro ser humano, y el del Caballero oscuro.



En cuanto al cartel, esta vez tenemos un solo protagonista principal, a diferencia de los dos que hay en los carteles de *Memento*.

Rodeado de edificios de estructura perfectamente geométrica y metálica, en un plano americano aparece Leonardo DiCaprio dando la espalda, sosteniendo una pistola en su mano derecha, vestido de traje y hundido en el agua hasta las rodillas. Se puede observar que en el cielo que hay tormenta.

Se lee en letras rojas el nombre la película, la tipografía es medio translúcida y con bordes

gruesos marcados, debajo del título se hace referencia al director aunque no se nombra su nombre.

El nombre el actor se lee en la parte superior del cartel y más abajo el eslogan "*your mind is the scene of the crime*" (tu mente es el escenario del crimen).

En comparación con los carteles de *Memento*, *Inception* tiene una imagen más pulida estéticamente hablando, siguen predominando los colores oscuros debido al carácter oscuro que siempre rodea las películas de Nolan. Aunque se sigue manteniendo un patrón en todos ellos el nombre la película en la parte inferior del cartel, los códigos y convenciones propios del marketing en carteles cinematográficos y un pequeño eslogan para dar pequeñas pistas de de lo que va a ir el largometraje.



Para terminar también he elegido para analizar el cartel de la película *El Caballero Oscuro*.

En la parte superior se lee el eslogan: "Bienvenido a un mundo sin reglas", seguidamente se ve la seña de identidad del superhéroe Batman a fuego y en la parte inferior aparece el superhéroe en un plano americano contrapicado. Desde esta perspectiva se vuelven a ver construcciones, pero esta vez derruidas y el cielo no se ve por la pared de humo que hay.

En la parte inferior se lee el título sobrepuesto al logotipo de Batman, en la parte inferior como es habitual los nombres las personas y compañías que ayudaron a hacer esta película y en la superior los nombres de los actores que la conforman. La pose de Batman es fuerte y no se logra apreciar su mirada que está cubierta por la máscara y armadura de su traje. Tiene los puños cerrados en pose defensiva y al estar rodeado de escombros y fuego, el ambiente que transmite es de guerra y violencia.

Otra vez se encuentra la predominancia de los colores oscuros: el único toque de color es el fuego que sale de la imagen de Batman.

Así como los dos primeros carteles al ser de la misma película tienen bastante parecido, estos dos últimos también, aunque como se ha dicho antes los cuatro comparten una estructura publicitaria muy parecida, y los cuatro presentan similitudes en cuanto a las poses: todos los carteles presentan poses parcialmente de lado nunca dando el frente completamente, los colores oscuros, y presentando, ya en los carteles, la clave para descifrar sus películas: en *Memento* los encuadres de los dos personajes en el primer cartel como fotos de Polaroid; en *Inception* los edificios perfectos derrumbándose y en *El caballero oscuro* con el derrumbamiento del edificio de Gotham con la marca de Batman en él.

Los desplomes en ambos carteles significan la caída de los ideales de ambos personajes: uno como creador de la realidad perfecta y el otro como creador del héroe perfecto.

3.4 Análisis

A parte de la enrevesada historia narrada en *Memento*, hay un elemento que, tal y como señala Cuevas, dota de gran interés a la película; a saber:

"la adecuación entre su presentación narrativa y la historia que cuenta, la de un personaje cuya identidad se ha fracturado, incapaz de construir una biografía coherente de sí mismo al no tener memoria reciente." (Cuevas, 2005: p.185).

Por ello se hará:

1. Un análisis de la historia y de la trama.
2. Un análisis de la estructura narrativa.
3. Una segmentación narrativa.
4. Un análisis de las funciones de Propp que aparecen en el relato.

3.4.1 Estructura narrativa: la historia y la trama

Memento tiene una estructura narrativa no lineal muy fragmentada. La historia del largometraje comienza con la muerte de Teddy, a partir de aquí la película va a hacer una reconstrucción de los hechos que propiciaron el trágico suceso. Las secuencias de orden cronológico inverso constituye el argumento principal de la investigación de Leonard para encontrar al hombre que ha matado a su mujer.

La trama principal está fragmentada en 22 secuencias a color que se van alternando con secuencias en blanco y negro. Estas secuencias empiezan fuera de la historia de la película y terminan dentro de ella. Narran el sub-argumento de la película donde Leonard mantiene una conversación telefónica con el "misterioso" policía.

Esto es importante porque, a través de dicha charla, se introduce al personaje de Sammy Jankis y así se enfrentarán las dos formas diferentes que tienen, tanto Leonard como Sammy, de afrontar el mismo problema: su incapacidad de generar nuevos recuerdos.

Como ya he dicho antes ésta sub-historia cuenta la historia de Sammy, y Leonard la utiliza como ejemplo para explicar "su condición" a aquellos que conoce, y también ayuda a esclarecer y comprender mejor la mente del protagonista. El porqué de sus actos y decisiones.

El uso de este recurso narratológico no es nada nuevo en la industria del cine. Se utiliza sobre todo para ir revelando lentamente relaciones entre personajes y llevar a la historia de vuelta hacia un evento precipitado.

La película va intercalando sus 22 secuencias con saltos de escena incrementado el tiempo del filme de 15 en 15 minutos, aproximadamente, cada fragmento. El relato va hacia atrás, secuencia a secuencia, cada una de orden inverso es cortada por otra de orden cronológico.

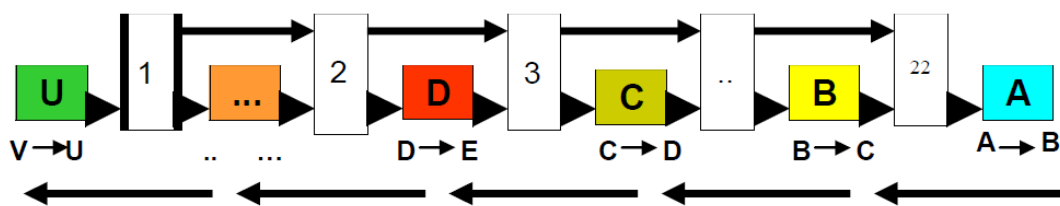
"El vector que engloba las escenas en blanco y negro sigue una trayectoria cronológica, mientras que el vector que aglutina las escenas en color recorre la trayectoria inversa, desde el asesinato de Teddy, el policía (final cronológico

de la historia) hasta el asesinato de Jimmy (principio de la historia). (Cuevas, 2005: p.188).

La historia y la trama convergen, convirtiéndose en uno como boche final de la película.

Para que *Memento* pueda ser entendido, Nolan utiliza una edición de relación. Conecta dos escenas de orden inverso con la repetición de los primeros segundos en la escena que ha concluido anteriormente, con otra que ha aparecido a posteriori en el largometraje.

En realidad, la escena que aparece a posteriori en la película, ha sucedido primero, así que al conectar el inicio y el final de las dos escenas, la línea temporal queda en orden cronológico. El uso de estas repeticiones ya sean de guión o de temas, ayuda a crear un ambiente de familiaridad con la historia, que es un importante principio fílmico para entender la película.



La imagen explica de una manera gráfica todo lo dicho. Los rectángulos numerados serían los hechos anteriores a la historia principal de *Memento* en blanco y negro (el monólogo interno que mantiene el protagonista, la llamada telefónica y la historia de Sammy Jankis), y los rectángulos a colores con letras sería la historia principal. Las flechas el orden de cada segmento. Siendo las figuras a color los segmentos anacrológicos (A,B,C,...) de la historia principal, narrada también de manera inversa (A-B, B-C, C-D,...) y cuyas flechas inferiores remarcan la estructura no lineal que tienen dichos fragmentos; y las figuras sin color que simbolizan las escenas cronológicas (1,2,3,...) que narran la sub-historia en blanco y negro de forma lineal (flechas superiores). Las formas triangulares negras simbolizan los saltos espacio-temporales.

"El presente y el pasado configuran un complejo entresijo entre estructura de montaje, personajes, objetos y recuerdos, todos ellos elementos coyunturales de las diferentes secuencias. De esta forma, el espectador es capaz de reconstruir la experiencia de Leonard, la historia narrada y el tiempo desencajado en diversas secuencias; asimilando, con ayuda del ejercicio mental, el discurso lanzado por el director." (Goya, 2007: p.427).

Lo que pasa es que en este largometraje es un tanto diferente, porque cada fragmento y su estructura no lineal pone a los espectadores en el papel del protagonista.

"Las consecuencias más significativas de la propuesta narrativa de Nolan: la quiebra de identidad narrativa como asunto central del filme y los problemas que surgen al intentar reconstruir esa identidad, que apuntan a un relato con un aparente bloqueo del sentido." (Cuevas, 2005: p.186).

Desde esta perspectiva y estructura, el público se convierte en detective: durante toda la película el público al igual que Leonard, intentará unir todas las piezas del rompecabezas para crear una narrativa coherente y encajar todos los fragmentos que van apareciendo. Nolan dota a este filme de una amalgama de confusiones para los espectadores, dando un revés conceptual, unido a la secuencia narrativa, ligada a la condición del protagonista.

"Leonard será el único foco de información disponible para el espectador hasta casi el final del filme. Pero no sólo se trata de que conozcamos únicamente lo que conoce Leonard, el espectador sufre el mismo problema que el protagonista del relato. Es un proceso invertido pero similar." (Cuevas, 2005: p.191).

Así que la audiencia visiona la película como Leonard mira la vida: fragmentada y desorganizada, pero al final se cierra el círculo a través de las diferentes líneas argumentales, la narración restrictiva y las diferentes pistas de cierre.

Todo lo que está a color es una secuencia argumentativa al revés y cada escena dura más o menos 15 minutos que es lo que dura generalmente la memoria de Leonard.

"La temporalidad invertida al servicio de una focalización interna fija hace de *Memento* un ejemplo paradigmático de la representación fílmica de la identidad personal entendida en un sentido narrativa." (Cuevas, 2005: p.192).

El director usa frecuentemente una narrativa no lineal en la película, pero también utiliza una narración restrictiva acompañada de ella. La narración restrictiva es cuando la narración de un filme revela los pensamientos y emociones de un solo personaje y de ninguno otro. Esta narración causa suspense en *Memento* porque Leonard, a menudo incluso desconoce dónde está o que se supone que está haciendo, y sus pensamientos reflejan su confusión a un público que trata de ensamblar las pequeñas piezas de historia juntas, a través como siempre de Leonard.

3.4.2 Segmentación de la película

El film consta de cinco segmentos narrativos que se podría relacionar con una estructura argumental clásica (introducción nudo y desenlace).

El desarrollo de la trama así como todas aquellas sub-tramas que se darán, al igual que el desenlace, que resolverá el daño causado por la fechoría, no dará lugar a un final clásico sino que dará lugar a un final abierto.

- Segmento I "¿QUIÉN SOY?": presentación de Leonard, su condición, la muerte de Teddy, el agresor, hasta la aparición de Natalie.

En los créditos iniciales se puede ver la imagen de una fotografía tomada con una Polaroid siendo revelada, momento después en esa misma escena y coincidiendo con la terminación de los créditos iniciales de la película, se verá como la secuencia es rebobinada hacia atrás, anunciando ya desde un principio cuál va a ser la peculiaridad de este largometraje: una estructura "*backwards*" (hacia atrás), es decir de fin al principio.

La primera escena de *Memento* es la única escena de toda la película que realmente es *backwards* y que se muestra en *slow-motion*. Dicha escena probablemente fue creada para ayudar a los espectadores a entender la estructura narrativa de *Memento*. En ella se ve la foto revelada, la bala viniendo desde la cabeza de Teddy hasta que llega a la

pistola la cual dispara Leonard, con lo que se muestra la resurrección de Teddy paralelamente al sonido del disparo. Con lo cual los espectadores ven hacia atrás la venganza de Leonard Shelby. Este incidente tiene lugar, como ya se ha apuntado, al final de la historia. La suposición sobre que la película está narrada anacrológicamente, de atrás para adelante, se confirma en la tercera escena a color del filme cuando se ve partes de la secuencia que ya se había visto antes, pero adicionalmente, se consigue información de lo que va a ocurrir después.

Hay un detalle más en esta escena, que importa para el entendimiento del resto de la película: los evanescentes colores de la foto Polaroid pueden compararse con la condición de Lenny. Cada nuevo recuerdo que él trata de hacer es perdido para siempre después de unos pocos minutos. Después de 15 minutos su cerebro está tan vacío como la foto Polaroid que sostiene en su mano al final de la primera escena. Así que en esta escena se introduce también el problema de amnesia de Lenny.

El hecho de que el proceso de revelado de la Polaroid no se muestre de una sola vez sino en varias partes da a los espectadores otra pista de que la narrativa de esta película podría no ser lineal como la estructura de la mayoría de las películas.

Hasta aquí la enunciación nos ha presentado a 2 personajes que forman parte de la situación inicial aunque ya se puede hablar de cuatro esferas de acción:

- Leonard Shelby "Lenny": sujeto y héroe.
- John Edward Gammell "Teddy": agresor.
- Su mujer: princesa
- Natalie: destinador o mandatario, donante y auxiliar.
- Segmento II "NATALIE": presentación de Natalie, el aprovechamiento de Burt hasta la aparición de Dodd.

En este segmento se ve como Lenny pasa cada momento despierto tratando de idear un plan para vengar a su mujer pero, como tiene un hándicap en su memoria, esta tarea se revela extremadamente difícil. Se ve la materialización de las estrategias que

utiliza para ayudarse así mismo a recordar las cosas que ha ido descubriendo sobre el terrible crimen. Toma fotos Polaroids a todo y cada una de las personas que se va encontrando por el camino (el hotel, las llaves, Teddy, Natalie,...) y las guarda en sus bolsillos, escribiendo notas en el dorso de cada una. También se muestra los tatuajes con la información que él cree importante en su cuerpo ("*John G. raped and killed your wife*", el número de matrícula del coche, el hecho de que el asesino era un traficante de drogas, etc...). Tiene un expediente de la investigación policial llevada a cabo de la muerte de su esposa de varias pulgadas de espesor y un mapa de personas y lugares con espacio para las fotos, notas y direcciones.

Lenny es ayudado por Natalie, un personaje al principio de carácter dudoso que definitivamente sabe más de lo que aparenta, pero en la que Lenny decide confiar al descubrir que ella también ha perdido a un ser querido como él.

- Segmento III "AYUDA": aprovechamiento de Natalie, nexo Jimmy-Natalie, persecución y secuestro de Dodd hasta la aparición de la mujer de Leonard.

Lenny no se da cuenta que Natalie sólo quiere cobrar venganza por la muerte de su novio, un traficante de drogas llamado James G., al que Lenny ha matado. Durante el transcurso de este segmento se ve la transición de olvidar al previo asesino para empezar a buscar el nuevo asesino (Teddy). Teddy es el otro personaje que pretende ayudar a Leonard (pero sus reales intenciones parecen ser bastante más crueles).

"Ambos, de una u otra manera, se están aprovechando de él de manera sangrante, asunto que tiene una importancia menor si consideramos que el mayor embaucador ante sí mismo es el propio Leonard" (Palao Errando, 2007: p. 185).

Los espectadores de *Memento* fácilmente descubren que no pueden confiar en la salud mental del personaje de Lenny. Hay diversas pistas de que su memoria humana en general, es poco confiable y que se está tratando con un narrador extremadamente poco fiable. Por una parte, Leonard puede fácilmente ser objeto de manipulación. Esto significa la información que ha obtenido puede ser en parte innecesaria o manipulada porque algunos desean que él la tenga (Teddy, por ejemplo). Por otra parte, él mismo

comete ciertos errores mientras recolecta información sobre el asesinato de su mujer. Por ejemplo se "equivoca" al anotar la matrícula de coche del supuesto asesino (Teddy) y posteriormente la matrícula cambia en comparación con lo que tenía tatuado.

De esto se deduce que no se puede confiar en los pseudo-hechos porque su memoria se puede manipular. Todo es una interpretación que no es de fiar.

La interpretación y la especulación son también elementos importantes si se trata de entender la película en su conjunto y es lo que se presenta en su mayoría en este segmento, a través de una trama dentro de la historia que gira alrededor del personaje de Dodd que se presenta como un matón que ha venido a cobrar el dinero que Jimmy tenía.

- Segmento IV "DESCUBRIENDO LA VERDAD": La verdad de Natalie, la historia del asesinato de su mujer, Teddy cuenta la historia de Jimmy y le ruega a Leonard que se vaya de la ciudad. Se descubre la verdadera identidad de Teddy.

"La motivación de la historia principal se podría reducir a una lógica muy básica: Teddy utiliza a Leonard para matar a Jimmy y Leonard se venga convirtiéndole en sospechoso para luego asesinarle" (Cuevas, 2005: p.193).

Se descubre que Teddy cuyo nombre real es John G. y cuya matrícula de coche coincide con el número escrito en el brazo de Leonard es, al final, un policía corrupto que, al igual que Natalie se aprovecha de la condición de Leonard y su venganza, y urde un complot para engañar a Lenny para que mate a Jimmy (novio de Natalie) con el único fin de quedarse con su dinero.

En este segmento también aparece un segundo sub-argumento: el asesinato de su mujer, es pequeño en contenido pero importante para el tema central del filme: esta historia se centra en la noche en que Leonard pierde su memoria y su mujer es asesinada, se produce fuera del marco espacio-temporal y se pone en manifiesto mediante flashbacks y las secuencias anacrónicas pero de forma más discreta.

Comienzan como unos pequeños y casi no apreciables tomas de las paredes blancas del baño o los gritos de su mujer debajo de las cortinas de plástico de la ducha.

Estos flashbacks se hacen más evidentes cuando está sólo, o habla sobre lo que ha ocurrido a Natalie. Posteriormente vemos otros flashbacks sobrepuestos al anterior: el asesinato como Leonard cree que pasó. Después de que cambiaran algunos recuerdos de Leonard, sus flashbacks se vuelven tomas muy cortas. Estos nuevos recuerdos son a color, no en blanco y negro, lo que es significativo ya que toda la historia de Sammy es contada en blanco y negro. Esto tiene que ver en que al final de la película Teddy le dice a Leonard que él es Sammy Jankis.

"Las estrategias empleadas en esta parte final del relato para desestabilizar la visión dominante de Leonard" (Cuevas, 2005: p.193).

Aunque breve, estos flashbacks son imprescindible para dar sentido al final abierto que se presenta en el film.

- Segmento V "JIMMY": muerte de Jimmy, cambio de ropa, descubriendo la verdadera historia de Leonard, ¿consiguió la venganza?. Construcción de su propia verdad hasta los créditos finales.

"Los interrogantes que se habían planteado al inicio del relato se multiplican en esa secuencia final, dejando la película en una situación de cierto bloqueo hermenéutico." (Cuevas, 2005: p.192).

Al final de la película, con la conversación que tienen Leonard y Teddy, se descubre que la venganza de nuestro héroe ya había sido alcanzada no una vez (con la ayuda de Teddy, que se descubre también, que es un policía corrupto) sino varias veces. Pero la incapacidad de Leonard para generar nuevos recuerdos no le permite poder pasar página.

Lleva a Leonard a preguntarse sobre su auténtica identidad. Teddy desconcierta a Leonard al decirle que su pasado no es tal y como la cuenta, que lo ha adaptado a sus necesidades: su mujer sobrevivió al ataque y que él la mató debido a su condición. Teddy confronta a Leonard, quien realmente es Sammy Jankis, y como él y Sammy

Jankis son realmente la misma persona. Le dice a Leonard que se ha estado engañando para ser feliz, que constantemente iba en busca y captura de un hombre que él creyera que fuese John G., a pesar de que ese hombre ya estaba muerto. Teddy infiere que Leonard ha creado una realidad alternativa en la cual persigue a John G. para así no acarrear con la culpa de tener que admitir que su disfunción mató a su mujer.

"Las dos versiones contradictorias se sitúan en un nivel similar de credibilidad, pues el relato nos muestra imágenes de ambas y además los dos narradores delegados presentan serias quiebres de fiabilidad: uno es un policía corrupto, pero el otro es un personaje sin memoria reciente." (Cuevas, 2005: p.195)

Con lo cual con su monólogo final se interpreta que va a seguir en busca de su agresor ilimitadamente para seguir vengando la falta que siempre va a tener: su esposa, su mundo y la realidad.

Christopher Nolan usa el tema de la muerte de un ser querido para articular toda la trama del largometraje. Es la fuerza conductora que hay detrás de la estructura narrativa no lineal. Debido a este suceso Leonard adquiere "*su condición*". Al final de la película se revela la construcción de la frágil identidad del protagonista y un gran flujo de deshonestidad justificada a través de su personalidad.

La deshonestidad justificada se ve claramente cuando Leonard entra en el coche y se pregunta: *¿Me miento a mí mismo para ser feliz?* para acto seguido admitir que lo hace y que si quiere encontrar a otro John G., lo hará. Después se permite olvidar todo lo que Teddy le ha dicho sobre él y es allí donde la película acaba, explicando el por qué Lenny mata a Teddy al principio de la película.

El enigma sobre ese pasado y sobre su verdadera identidad se mantiene abierto, porque ninguna versión tiene suficiente peso en el conjunto del relato como para autenticar una de las dos versiones posibles.

3.4.3 Funciones de los personajes

Las funciones de los personajes que a continuación se presentan, siguiendo el modelo propuesto por Vladimir Propp, representan las partes

fundamentales de la película, así como la acción que los personajes representan en el film. Lo que vamos a exponer es la consecución de una serie de funciones, que al igual que en el cuento maravilloso se dan en el largometraje y que siguen la temporalidad basándose en el transcurso de la trama.

A continuación voy a desglosar cada segmento y a acoplar las funciones de Propp. No todas las funciones se tienen porque dar.

- SEGMENTO I "¿QUIÉN SOY?"

XXX. El agresor es castigado.

Leonard le pega un tiro a Teddy (Jonh G.). "El asesinato de Teddy, con el que arranca el relato, parece responder en un primer momento a su condición de sospechoso buscado por Leonard; más tarde parece estar provocado por Natalie, que busca así vengar la muerte de Jimmy; pero finalmente encuentra su respuesta en el hecho de que Leonard quiere vengarse de Teddy por haberle utilizado para matar a Jimmy." (Cuevas, 2005: p.193).

XXVIII. El agresor queda desenmascarado.

Leonard tiene en su bolsillo una foto Polaroid de Teddy y al reverso de la foto pone: "No creas en sus mentiras. El es el elegido. Mátalo."

XXVI. La tarea es realizada.

Leonard mata a Teddy.

XXV. Se propone al héroe una tarea difícil.

Leonard tiene la obligación y el deber de vengar el asesinato de su esposa. En el transcurso de la película esto se representa cuando él se lee lo que lleva tatuado en el pecho: "*John G mato y violó a tu esposa*".

- SEGMENTO II "NATALIE"

XXIII. El héroe llega de incognito a su casa o a otra comarca.

Leonard tiene que ir hasta el hotel "The Discount Inn" donde está hospedado, en la calle Lincoln

XXII. El héroe es auxiliado o socorrido.

Natalie ayuda a Leonard facilitándole el número de matrícula de su coche la última pieza que necesitaba para saber quién es el asesino de su mujer.

- SEGMENTO III "AYUDA"

XXI. El héroe es perseguido

Leonard es perseguido por Dodd primero en coche y después a pie ya que piensa que Leonard tiene el dinero que le debe Jimmy el novio de Natalie.

- SEGMENTO IV "DESCUBRIENDO LA VERDAD"

XIII. El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.

Leonard duda sobre lo que tiene que hacer ante los sucesos que tienen lugar en la casa de Natalie, pero debido a su amnesia es incapaz de recordar como Natalie lo manipula para que vaya tras de Dodd para que la deje en paz.

X. El héroe-buscador acepta o decide actuar.

Como Leonard es un héroe condicionado por la amnesia que sufre no tiene voluntad para librarse de la manipulación, por lo tanto esta función está ausente.

IX. Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir.

Leonard le cuenta a Natalie cómo fue la noche del asesinato de su esposa y todo lo que ha hecho desde entonces desde el dossier de información policial que tiene hasta como ha ido poco a poco concluyendo todas las pequeñas características indudables del asesino que lleva tatuadas en el cuerpo. Todo esto buscando un único fin: su venganza, con lo cual nos encontramos ante un héroe víctima.

VIII. El Agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa prejuicios.

La noche en la que dos asaltantes irrumpen en la casa de Leonard y matan a su mujer, él intenta salvarla y en su intento mata a uno de los dos asaltantes pero no puede con el otro y finalmente su mujer muere. Con lo cual la fechoría es el asesinato a su esposa.

Esta función es extremadamente importante, porque es ella la que da al cuento su movimiento. El alejamiento, la información, el engaño conseguido preparan esta función, la hacen posible o simplemente la facilitan. Mientras que la intriga va ligada al momento de la fechoría.

a) **Algo le falta a uno de los miembros de la familia. Definición de carencia**

La carencia de Leonard es su propia esposa, la princesa.

- SEGMENTO V "JIMMY"

XVI. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate

Se empezó el análisis de las funciones de los personajes catalogando a Teddy como principal agresor de la historia pero se concluirá diciendo no es el único ya que esta historia es distinta a la estructura de cuento tradicional debido al giro de personalidad que sufre Leonard con los indicios de deshonestidad "justificada" que se ven conforme se va desarrollando el film.

Por lo tanto para Leonard todos los posibles John G. que cumplan con los patrones de hechos, que lleva tatuados en el cuerpo, son un posible agresor.

Al final del film se ve un combate entre Jimmy su "supuesto" antiguo agresor y también con John G. el principal agresor de la historia. A quien mata al principio de la película (Teddy).

Por lo tanto todo aquel que ponga en peligro la "realidad" construida por Leonard, es el verdadero agresor de la historia.

XVII. El héroe recibe una marca.

Durante el inicio del combate, Jimmy rasguña en la mejilla a Lenny y le deja una cicatriz que será una marca impresa sobre su cuerpo que permitirá a los espectadores

diferenciar los sucesos anacrológicos a color (presentes) con los sucesos de carácter lineal (pasadas), ya que en las escenas en blanco y negro Leonard no tendrá la cicatriz y en las de color sí. También podemos hablar de marca todos los tatuajes que Leonard tiene y lo que para él representa: la realidad que ha configurado alrededor de la muerte de su esposa al no querer admitir su culpa en su muerte.

XXIX. El héroe recibe una nueva apariencia.

Seguidamente después de la derrota a Jimmy, Leonard se cambia de vestuario poniéndose las vestimentas de su supuesto agresor.

XVIII. El "agresor" es vencido.

Leonard asfixia a Jimmy hasta la muerte y quema las dos fotos Polaroid (recordatorios de la manipulación y del engaño al que es sometido por Teddy) configurando una nueva realidad para dar caza y matar a Teddy como su nuevo John G.

"¿Me miento a mi mismo para ser feliz? En tu caso Teddy, sí lo haré."

Leonard toma la decisión de matar a Teddy porque lo ve como una amenaza para destruir la "verdad" que él ha formado. Con lo cual entendemos la causa real de por qué Leonard lo mató al principio del film.

XIX. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.

Con el monólogo final Leonard da a entender que él no es distinto al resto de personas, que tiene un objetivo en su vida: la venganza de su mujer ya que "su condición" configura su nueva vida.

Esto imposibilita el reparo de la fechoría o el poder colmar su carencia. Con lo cual se conforma un bucle perpetuo de venganza infinita.

Esto es lo que se pasará a explicar a continuación con más detalle.

3.4.4 Acto heroico

El acto heroico es la acción que emprende el héroe para reafirmar su estatus como tal. Es decir, es lo que debe hacer el héroe ejerciendo la ley simbólica que se da en la película y obtener así la venganza por el asesinato de su mujer.

"En realidad Leonard, que ya había realizado su venganza hace tiempo pero es incapaz de recordarlo, decidió dejarse una nota a sí mismo incriminando a Teddy. [...] Este final sorpresa obliga al espectador a reflexionar y a reelaborar todo lo que ha visto hasta este momento, convirtiendo una simple película de acción en una profunda reflexión sobre la naturaleza humana." (Muñoz, 2009: p.182).

El héroe (Leonard Shelby) tendrá que realizar su tarea solo, sin ayudantes o artificios, lo que se relaciona directamente con el orden de la verdad. Esta verdad en el acto heroico de *Memento* tiene que ver con el hecho de que Leonard llevará a cabo su venganza siendo quien es, un hombre con una disfunción anterógrada severa en la memoria. De esta manera, se produce la realización de la leyenda, recalcando el carácter mítico y fuera de lo común del héroe y la película.

"Él mismo se da cuenta de la importancia de la memoria para la construcción de la identidad como vemos en el monólogo final que cierra la película: "Todos necesitamos recuerdos para saber quiénes somos. Yo no soy distinto."" (Muñoz, 2009: p.183).

Este suceso no se hubiera dado en el film si Leonard no hubiera creado una serie de mecanismos que lo ayudaran a llevar a cabo su misión, como puede ser la cámara fotográfica Polaroid, los tatuajes permanentes en su cuerpo (recordatorio continuo de su meta), el cuaderno donde tiene apuntados todos las informaciones que constatan los hechos tatuados en su cuerpo, etc.

Se inicia la acción en desequilibrio desde el principio: en la primera secuencia el héroe cumple con su misión que es matar a Teddy. Una vez sucedida la muerte, una serie de acontecimientos se llevarán a cabo para explicar el por qué de dicho suceso. En primer lugar ¿por qué nuestro protagonista desconfía tanto de Teddy? Misterio que se irá aclarando conforme pase la película.

Por otra parte se nos presentan paralelamente dos historias: la de Sammy Jankis y la de Leonard Shelby que convergen al final del metraje hasta tal punto de hacernos cuestionar si Sammy Jankis y Leonard Shelby son una misma persona. Leonard lleva tatuado en la mano izquierda "*Remember Sammy Jankis*".

"Ambas historias se encuentran mezcladas en la mente de Lenny por algún motivo que parece oscuro. Tal vez, aprovechando la similitud de sus enfermedades y sus nombres, el protagonista ha creado un mecanismo mental de autodefensa. O tal vez se trata de un engaño consciente del propio Lenny" (Muñoz, 2009: p.184).

El acto heroico que se ve en *Memento* va acompañado de una evolución de la personalidad de nuestro protagonista, que empieza en la cinta pareciendo un hombre perdido que no sabe muy bien ni dónde está ni con quién está o en quién puede confiar hasta terminar con un hombre que tiene muy claro que él no es diferente a los demás y que tiene un propósito en la vida: intentar vengar la muerte de su princesa.

"Tan insoportable resultaría, que aún ofreciéndosele la verdad al final de la película, no puede sino rechazarla y desear olvidar lo que Teddy le ha revelado." (Muñoz, 2009: p.185).

Al final de la película uno puede apreciar como la vida para Leonard Shelby no tiene sentido sin este acto heroico vengativo que ha llevado a cabo no una, sino varias veces y es, dicho acto, el que dota de sentido y felicidad a su vida actual caracterizada por la falta de su mujer.

"Yo no soy un asesino. Sólo quería poner las cosas en su sitio. ¿Podré olvidar todo lo que me dicho?".

En definitiva, el relato presenta una paradoja: si acepta que ya ha matado al asesino de su mujer (Teddy, Jimmy, o todos los John G. que ya ha matado), su vida perdería sentido. Vengar el asesinato y violación de su mujer es un motivo elevado y noble, que le da el estatus de héroe, pero su sistema funciona mientras haya un asesino.

Por otra parte, si cree que ya ha llevado a cabo la venganza lo único que podría hacer es llorar eternamente por su pérdida, pero debido a su condición no tiene otra salida que estar rememorando continuamente el suceso traumático, vive con la dolorosa memoria de la muerte de su princesa. Es un sentimiento eterno e idéntico que le mueve a la venganza, por lo tanto la alternativa que le queda es convertirse en asesino eternamente. Se tratará de una venganza interminable.

4. Conclusiones

En *Memento* encontramos elementos característicos del cine *noir* como la alienación, un ambiente deprimente y desilusionador, el pesimismo, la maldad, la culpa y una particular paranoia. Estos elementos cumplen la función de acentuar la soledad y el aislamiento en el que está sumergido el protagonista.

Ahora bien, lo que hace única la propuesta de Nolan es su estructura narrativa. Aunque a primera vista la historia detrás de la película es bastante simple, la estructura narrativa es extremadamente compleja e inteligente. El problema de amnesia del protagonista y sus caóticos y muy a menudo penosos intentos por acercarse al rompecabezas que rodea el asesinato de su mujer están unidos magníficamente en la forma con la que es contada la historia.

La enrevesada estructura del argumento principal cuyo final es revelado en los primeros cinco minutos de film, así como la alternación de las diferentes líneas temporales, hacen que, durante buena parte del metraje, los espectadores se sientan tan confusos como Leonard está.

La constante mención del tiempo a lo largo del film captura el estilo narrativo y el orden argumentativo. Hay una desigualdad entre el ahora y el después, el pasado y el presente. Leonard vive en una dimensión temporal distorsionada que se ve materializado en el film: *Memento* sigue una enrevesada versión de causa y efecto narrativos, se ven primero los efectos y después las causas. Emerge así una historia que Leonard puede entender, una historia desordenada y fracturada.

"No sabes quién eres" "Soy Leonard Shelby, soy de San Francisco" "Eso era lo que eras, no en lo que te has convertido."

Christopher Nolan acopla perfectamente la estructura narrativa a la condición característica del personaje principal: el personaje de Leonard será central, principio y fin en la película. Todas las líneas argumentales conflictivas pasarán a través de él, así que cada aspecto de la película mencionados durante el trabajo, se conectarán

conjuntamente para crear un caótico y estructurado efecto en la película, a la par que construye simultáneamente a Leonard.

Garth Franklin considera *Memento* "una muestra de película que puede no tener un presupuesto muy alto, pero contiene mucho pensamiento, inteligencia y por encima de todo paciencia".

5. Bibliografía y filmografía

ALONSO, LUIS ENRIQUE y FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, CARLOS JESÚS. *Roland Barthes y el análisis del discurso*, en *Empiria* nº 12, 2006, p.11-35.

AUMONT, JACQUES. *Análisis del film*, Paidós S.A., Barcelona, 1990.

BARTHES, ROLAND. *La aventura semiológica*, Paidós S.A., Barcelona, 1985.

BALLÓ, JORDI y PÉREZ, XAVIER. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*, Anagrama, Barcelona, 2006.

BERMEJO, JESUS y COUDERCHON, PATRICIA. *La respuesta cognitivo-emocional del espectador del film Memento*, en *Trama y Fondo*.

COSTELLO, AMY. *Film Report: A time to kill, sleepers, an eye or an eye*. Recuperado el 22 de junio de 2017 de <http://www.nitpa.org/topik-po-anglijskomu-film-report-a-time-to-kill-sleepers-an-eye-for-an-eye>.

CUEVAS, EFRÉN. *Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de Memento*, en *Zer* nº 18, 2005, p. 183-198.

FRANKLIN, GARTH. *Memento* Recuperado el 22 de junio de 2017 de <http://www.darkhorizons.com/review-memento>.

GONZÁLEZ REQUENA, JESUS. *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Castilla Ediciones, Valladolid, 2006.

GOYA JUNGUITU, IZASKUN. *Memento: la enunciación del tiempo*, en *CD Cine*, 2007, p. 421-428.

GUTIERREZ VIENA, LUIS. *Narrativa fílmica. Teoría del guión cinematográfico*. Ediciones Pirámide, Madrid, 1978.

KLEIN, ANDY. *Everything you wanted to know about "Memento"*. 2001.

LÓPEZ LEÓN, LOURDES. *Territorio en sombras invasor en el marco del neo-noir español*, en Revista Latente nº 11, 2013, p.131-144.

LÓPEZ SALUDES, ANA MARÍA. *El mitema de la venganza en el cine: el mito de la Orestía*, en Thamyras nº 5, 2014, p.49-61.

MUÑOZ CORCUERA, ALFONSO. *El caso de Memento: una memoria nietzscheana en el cine postmoderno*, en Bajo Palabra nº4, 2009, p.181-190.

NOLAN, CHRISTOPHER. *Memento*. Película DVD, 2000.

PALAO ERRANDO, JOSÉ ANTONIO. *La relación entre la trama y el argumento: reflexiones en torno al thriller contemporáneo*, en Libro Cine, 2007, p.177- 192.

PROPP, VLADIMIR (1928). *Morfología del cuento*, Akal, Madrid, 2001.

ZAVALA, LAURO. *Sobre la evolución de los géneros cinematográficos*, en La Colmena 80, 2013, p.131-138.

6. Anexos

6.1 Tabla de narración secuencia a secuencia

Títulos de crédito / Muerte de Teddy	00:00:00
Aparición del protagonista	00:02:35
Teddy / Condición	00:02:59
Presentación Sammy Jankis	00:06:24
Burt	00:07:02
Sistema / Llamada	00:10:13
Tatuajes / Mapa	00:11:07
Sammy / Una razón	00:16:14
Natalie	00:16:59
Sammy / Trabajo	00:22:18
Hechos no recuerdos /Aprovechamiento Burt	00:22:56
Sammy	00:26:46
Relación sexual Natalie y Leonard	00:28:30
Condicionamiento	00:31:43
Dodd	00:32:35
Psicológico no físico	00:39:27
Lenny, Teddy y Dodd	00:40:14
La esposa de Sammy	00:43:02
Pelea Dodd y Lenny	00:46:04
"Call me back"	00:48:56
Persecución	00:49:25
Tener acceso a drogas	00:52:06
Me gusta tu coche	00:52:20
"¿Quién habla?"	00:53:35
Cementerio	00:53:47
Desde el ángulo de las drogas	00:56:39
Prostituta	00:57:30
Traficante de droga	00:59:31
Discount Inn / Asesinos de su esposa	01:00:12
¿Sammy está fingiendo?	01:02:42
La verdad de Natalie	01:04:58
"Never answer the phone"	01:09:23
Natalie y Dodd	01:09:57
"I don't want any calls"	01:13:00
"Consérvalo en la cabeza"	01:13:26
Poli	01:17:18
¿Asesinato de su mujer?	01:17:53
"Coge la llamada"	01:21:45
En el bar con Natalie	01:22:31
Foto pasada de Leonard	01:23:19

Ferdy's Bar	01:23:41
"It's time for my shot"	01:26:34
Emma's tattoo	01:30:10
Teddy = policía / Asesinato de Jimmy	01:33:59
Cambio de ropa / Revelación de foto	01:39:48
La verdad	01:41:28
Monólogo final	01:47:15
Créditos finales	01:50:25

