

# Examensarbete

## Tillbaka till återblicken

---

### En analys av användning och funktion av återblickar respektive framåtblickar i Denis Villeneuves film *Arrival*

Författare: Martin Lindegren

Handledare: Christo Burman

Examinator: Joakim Hermansson

Ämne/huvudområde: Bildproduktion

Kurskod: GBQ2NP

Högskolepoäng: 15 hp

Examinationsdatum: 10 december 2021

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker Open Access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open Access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten Open Access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (öppet tillgänglig på nätet, Open Access):

Ja

Nej

## Abstract

Den här uppsatsen undersöker hur återblickar och framåtblickar kommuniceras i film och vad de har för påverkan på narrativet. Syftet var att fördjupa sig i de narrativa verktygen och genomföra en analys på filmen *Arrival* för att ta reda på hur återblickar och framåtblickar kommuniceras, och hur de kan påverka ett narrativ. Analysen baserades på teori från tre olika böcker: *Film Art* skriven av David Bordwell, Kristin Thompson och Jeff Smith, *Flashbacks in Film: Memory & History* skriven av Maureen Turim och *Flashbacks in Film: A Cognitive and Multimodal Analysis* skriven av Adriana Gordejuela. Specifika delar från böckerna har plockats ut för att skapa en analysmetod som tittar på kausala relationer mellan händelser, vad återblicken respektive framåtblicken har för syfte i berättelsen och hur dem har gestaltats. Analysen av *Arrival* genererade ett resultat som visade att återblickar och framåtblickar påverkar narrativet genom att skapa förväntningar och ge förklaringar till karaktärers beteende. I just *Arrival* används verktygen också för att skapa intrig och tvister, och på så sätt vända upp och ner på den narrativa tidslinjen åskådaren har byggt upp under filmens gång. Resultatet visade också att återblickar och framåtblickar gestaltas med liknande medel, vilket är något som teorin inte nämner. Teorin är främst baserad på analyser av återblickar men det visar sig att framåtblickar går att analyseras med samma metoder.

**Nyckelord:** Återblickar, Flashbacks, Framåtblickar, Flashforward, Arrival, Narrativ, Film.

## Innehåll

<b>1. Inledning</b>	<b>5</b>
<b>1.1 Bakgrund</b>	<b>5</b>
<b>1.2 Begreppsdefinitioner</b>	<b>6</b>
<b>2. Syfte och frågeställning</b>	<b>6</b>
<b>3. Urval och metod</b>	<b>7</b>
<b>3.1 Urval</b>	<b>7</b>
<b>3.2 Metod och metoddiskussion</b>	<b>7</b>
<b>4. Tidigare forskning och teori</b>	<b>10</b>
<b>4.1 Tidigare forskning</b>	<b>10</b>
<b>4.2 Teori</b>	<b>12</b>
<b>4.2.1 Narrativ och tid</b>	<b>12</b>
<b>4.2.1.1 Kausalitet</b>	<b>12</b>
<b>4.2.1.2 Tid</b>	<b>13</b>
<b>4.2.2 Återblicksfunktioner</b>	<b>14</b>
<b>4.2.3 Metoder och kontext</b>	<b>15</b>
<b>4.2.3.1 Skriftliga och verbala metoder</b>	<b>15</b>
<b>4.2.3.2 Visuella metoder</b>	<b>16</b>
<b>4.2.3.3 Auditiva metoder</b>	<b>16</b>
<b>4.2.3.4 Narrativ kontext</b>	<b>17</b>
<b>5. Handlingsreferat för Arrival</b>	<b>18</b>
<b>6. Analys</b>	<b>20</b>
<b>6.1 Sekvens 1: Introsceenen</b>	<b>20</b>
<b>6.1.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 1</b>	<b>20</b>
<b>6.1.2 Kausalitet och tid</b>	<b>20</b>
<b>6.1.3 Återblicksfunktioner</b>	<b>21</b>
<b>6.1.4 Metoder och kontext</b>	<b>22</b>
<b>6.2 Sekvens 2: Hannahs möte med en häst</b>	<b>23</b>
<b>6.2.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 2</b>	<b>23</b>
<b>6.2.2 Kausalitet och tid</b>	<b>23</b>
<b>6.2.3 Återblicksfunktioner</b>	<b>24</b>
<b>6.2.4 Metoder och kontext</b>	<b>24</b>

<b>6.3 Sekvens 6: Hannah ställer en fråga</b>	<b>24</b>
6.3.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 6	24
6.3.2 Kausalitet och tid	25
6.3.3 Återblicksfunktioner	25
6.3.4 Metoder och kontext	26
<b>6.4 Sekvens 7: Nya bilder och svaret på frågan</b>	<b>26</b>
6.4.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 7	26
6.4.2 Kausalitet och tid	27
6.4.3 Återblicksfunktioner	27
6.4.4 Metoder och kontext	28
<b>6.5 Sekvens 8: Louise och Costellos samtal</b>	<b>28</b>
6.5.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 8	28
6.5.2 Kausalitet och tid	29
6.5.3 Återblicksfunktioner	29
6.5.4 Metoder och kontext	30
<b>6.6 Sekvens 13: Slutscenen</b>	<b>31</b>
6.6.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 13	31
6.6.2 Kausalitet och tid	31
6.6.3 Återblicksfunktioner	32
6.6.4 Metoder och kontext	33
<b>7. Resultat och diskussion</b>	<b>34</b>
<b>8. Källförteckning</b>	<b>39</b>

# 1. Inledning

## 1.1 Bakgrund

Återblickar i film är som att resa i tiden, tillbaka till en annan tidpunkt, plats och verklighet. En lättillgänglig definition av återblickar går att hitta i Oxford English Dictionary. Där definieras den på följande vis: ”A Scene which is a return to a previous action in the film, a CUTBACK; hence a revival of the memory of past events, in a pictorial or written presentation” (Oxford English Dictionary, 2021). Någon som enkelt vill ta reda på vad en återblick innebär, får med den här definitionen bara en liten del av vad en återblick är och kan bidra med i en berättelse. Den nämner exempelvis att återblickar är en scen som återvänder till en tidigare händelse i filmen, vilket bara innefattar scener som filmen redan har visat. Filmer som *Citizen Kane* (1941), *Amadeus* (1984) och *The French Dispatch* (2021) berättas dock nästan helt utifrån återblickar av händelser som bara visas en gång. Definitionen nämner också återupplivningen av minnen genom bild eller text, och en återblick gör förvisso det, men definitionen utelämnar vad som är halva upplevelsen i film, ljudet. Dialog eller en berättarröst används till exempel för att förstärka de bildliga signalerna av att en återblick sker (Turim, 1989 s.1).

*Arrival* (2016) är en science-fiction film som flera gånger använder återblickar och framåtblickar i sitt narrativ. Filmen har adapterats från Ted Chiangs novell *Story of Your Life* och handlar om lingvisten Louise Banks som blir rekryterad av den amerikanska militären. Hennes uppdrag är att kommunicera med utomjordingar som har landat på 12 olika platser runtom i världen. Under filmens gång upplever Louise visioner om ett barn. Visionerna antyder att det hon ser är återblickar i hennes liv, och att det är hennes bortgångna dotter, medan det i själva verket är framåtblickar på saker som inte har hänt än. Det är de här visionerna som uppsatsen kommer fokusera på. De kommer att undersökas hur de har gestaltats och vad det har haft för berättarfunktion.

## 1.2 Begreppsdefinitioner

Det här avsnittet kommer presentera och förklara några begrepp som frekvent förekommer i uppsatsen. Det första begreppet är *återblick* som är den svenska översättningen på *flashback*, och synonym till begreppet *analepsis*. Det här begreppet syftar på en tidsförflyttning från en nutid till en händelse i dåtiden. *Framåtblick* är återblickens motsats och är en översättning på *flashforward*, *prolepsis* är synonym till framåtblick. Det här begreppet syftar på en tidsförflyttning från en nutid till en händelse i framtiden. Begreppet *tidshopp* är ett samlingsbegrepp för både framåtblick och återblick. Tidshopp syftar på en tidsförflyttning antingen till dåtiden eller framtiden. Slutligen kommer begreppet *visioner* förekomma frekvent i texten. Det här begreppet syftar på det fenomen som Louise upplever i *Arrival* när bilderna på barnet visas. De begrepp som kommer användas är alltså återblick, framåtblick, tidshopp och vision.

## 2. Syfte och frågeställning

Det huvudsakliga syftet med den här uppsatsen är att fördjupa sig i återblickar och framåtblickar som berättarfunktion och hur de är uppbyggda. Utöver det är syftet att undersöka hur visionerna i *Arrival* kan tolkas som återblickar när de egentligen är framåtblickar. Genom att göra det kommer uppsatsen fungera som ett sätt att bättre förstå visionerna i *Arrival* och tidshopp i film. Uppsatsen riktar sig främst till filmarbetare och filmintresserade som vill få bättre kunskap om hur tidshopp kan påverka narrativet och publikens uppfattning av det.

Frågeställningen som kommer besvaras är följande:

- Hur kommuniceras en återblick respektive framåtblick och vad har det för påverkan på narrativet i *Arrival*?

## 3. Urval och metod

### 3.1 Urval

Valet av just filmen *Arrival* beror på dess användning av återblickar och framåtblickar som berättarfunktion. De visioner som Louise upplever genom filmens gång är presenterade som återblickar, vilket bygger förväntningar hos åskådaren och ger förklaringar till delar av hennes beteende. Det är inte förrän början av filmens sista tredjedel det visar sig att visionerna är framåtblickar som Louise inte förstår sig på. Det finns 13 visioner att välja mellan för analysen som ska besvara uppsatsens frågeställning. Urvalet har baserats på vilka visioner som tillsammans kan visa den mest nyanserade bilden av återblicken/framåtblicken i relation till syftet. Totalt har sex sekvenser med visioner valts ut och analyserats, men ibland refereras det till delar från sekvenser som inte har analyserats.

### 3.2 Metod och metoddiskussion

Sekvenserna som har valts ut kommer analyseras utifrån olika teorier och modeller från boken *Film Art; an Introduction* (2017). Först kommer de analyseras utifrån narrativa teorier som ger en förklaring till vad som definierar ett narrativ. De teorierna som har valts ut riktar sig främst in på olika tidsdimensioner i ett narrativ samt hur berättelsen påverkas genom kausalitet. Det skulle eventuellt vara lämpligt att basera den narrativa delen av metoden på Gerard Genettes narrativa teorier från boken *Narrative Discourse* (1980). Genette är en litteraturteoretiker vars narrativa teorier främst är berör litteratur, men de går även att tillämpa på narrativ i andra medium. Valet att använda *Film Art: An Introduction* beror på att författarna, Bordwell, Thompson och Smith, är alla etablerade filmteoretiker som beskriver hur teorierna förhåller sig till film, istället för litteratur som Genette gör. *Film Art: An Introduction* har alltså en starkare koppling till film än *Narrative Discourse*. Inkluderingen av den här typen av teori ska fungera som ett sätt att förstå varför Louise ser det hon ser i visionerna och vad det har för relation till resten av berättelsen.

Sedan kommer sekvenserna kopplas till en (eller flera) av sju återblicksfunktioner som Maureen Turim har observerat i amerikanska stumfilmer. Samtliga återblicksfunktioner representerar en typ av återblick. Ibland är det en karaktär som återberättar en tidigare händelse, ibland är det en återblick för att påminna publiken om något och ibland fungerar återblicken som ett sätt att avslöja ny information på (mer om återblicksfunktioner i avsnitt 4.2.2). De här funktionerna kommer inkluderas i analysen för att identifiera vad det är för typ av återblick som sker. Genom att förstå vilken typ av återblick det är ger det en förklaring till vad dess syfte är i berättelsen.

Vidare kommer analysen använda sig av teori från Adriana Gordejuela som diskuterar hur filmskapare bygger upp narrativa rum i dåtiden med hjälp av olika metoder. De här metoderna består av verbala, visuella, auditiva och kontextuella signaler som filmen skickar ut för att beskriva att det som visas är en återblick. Metoderna fungerar som en mall i hur återblickar gestaltas och kommer användas i analysen för att undersöka hur visionerna är uppbyggda. Genom att förstå visionernas uppbyggnad skapas en förståelse för hur de har kommunicerats till publiken.

Det går att ifrågasätta Turims återblicksfunktioner och Gordejuelas metoders lämplighet för att analysera de visioner som är framåtblickar. Deras teorier är framtagna genom analyser av återblickar och har inte i samma utsträckning prövats på framåtblickar. Gordejuelas bok är till och med publicerad samma år som uppsatsen skrivs vilket kan bidra till ännu en osäkerhet. Hennes bok är däremot en doktorsavhandling där teorierna som redogörs för bygger på etablerad teori av andra forskare. I frågan om deras lämplighet för analyser på framåtblickar går det inte direkt att kontrollera, då forskningen på framåtblickar inte är proportionell till forskningen som har bedrivits på återblickar. De här teorierna har dock en chans att prövas i den här uppsatsen och påvisa möjligheten att analysera framåtblickar med dem.



Under inläsningen av teorin förekom det ibland analyser som berörde ett liknande ämne på just filmen *Arrival*. Gordejuela (2021) gör en analys av *Arrival* när hon vill påvisa hur narrativ kontext påverkar förståelsen av återblickar (mer om den analysen i avsnitt 4.2.3.4). Det finns en risk att sådana analyser och deras slutsatser har haft ett inflytande på resultatet till viss del. Det bör dock understrykas att den här uppsatsen kommer inkludera ett bredare perspektiv än vad de analyserna gör. De berör oftast bara en aspekt hos återblickar, medan analysen i den här uppsatsen kommer utgå från flera, och därmed går det att dra flera slutsatser. Det bör också lyftas att förståelsen av teorin och hur den används spelar en roll i analysmetoden. Metoden bygger ju på tolkningar av materialet utifrån teorin. Det betyder att om teorin inte förstås och används likartat kan resultatet variera.

Med det sagt kommer analysen genomföras på följande vis:

- Sekvensbeskrivning, för att få en överblick över vilket material som ska analyseras.
- Analys utifrån kausalitet och tid, för att förstå hur sekvensen förhåller sig till övriga händelser i filmen.
- Återblicksfunktioner, för att förstå vad det är för typ av åter/framåtblick och dess syfte i berättelsen.
- Gordejuelas metoder, för att analysera struktur och gestaltning av åter/framåtblicken.

Den här analysmetoden, bestående av tre olika teorier, blir en undersökning av den kausala relationen mellan händelser i *Arrival*, och hur återblickar respektive framåtblickar gestaltas i filmen. Gordejuelas teori inkluderas för att förklara hur återblickarna gestaltas medan de narrativa teorierna i samarbete med återblicksfunktionerna ska fungera som ett sätt att förstå berättelsen och hur återblickar respektive framåtblickar påverkar den.

## 4. Tidigare forskning och teori

### 4.1 Tidigare forskning

Adriana Gordejuela har undersökt hur människor förstår återblickar ur ett multimodalt och kognitivt perspektiv. Det har gjorts genom en analys av återblickars funktion i tre olika filmer. Analysen riktar in sig på de multimodala signalerna som de tre filmerna skickar ut. De här signalerna kan vara allt från långa blickar, övertoningar från klippningen eller något verbalt en karaktär säger. Resultatet av analysen säger att återblickar förlitar sig på människors förmåga att följa karaktärens blick och en gemensam uppmärksamhetsfokus mellan åskådare och karaktär. De förmågorna är dock inte tillräckliga för att fullständigt förstå en återblick, främst för att de är grundade i ett här och nu. För att förstå en återblick, som utspelas i en annan tid och plats, måste flera mentala komponenter blandas, exempelvis presentation, konceptet av virtuella rum och narrativa rum som tar plats i dåtiden för att nämna några. Det är kombinationen av dessa komponenter som möjliggör uppfattningen av återblickar på en kognitiv nivå skriver Gordejuela (2019).

I sin forskningsartikel *Temporality, Reproduction and the Not-Yet in Denis Villeneuve's Arrival* skriver Anne Carruthers om filmen *Arrival* och dess narrativa struktur. Genom att visa saker som inte har hänt än i form av tillbakablickar uppmuntras åskådaren att sympatisera med den verkligheten. Carruthers diskuterar många etiska frågor som väcks tack vare filmens struktur. I slutet av filmen, när det har visat sig att återblickarna vi har sett och sympatiserat med egentligen är framåtblickar, är Louises barn inte fött än. Hon har inte levt och hon har inte dött än, men Louise har valet att hindra det eller låta det hända eftersom hon har upplevt samma framåtblickar som publiken. Det är här Carruthers menar att frågor om etik, livskvalitet och samtycke ställs tack vare filmens narrativa struktur (Carruthers, 2018). Hennes artikel påvisar kraften hos en film som presenterar berättelsen på ett icke-linjärt sätt, och hur manipulationen av filmisk tid kan påverka åskådarens syn på filmen.

Jing Jing Chang (2016) skriver i sin artikel *Ann Hui's Tin Shui Wai Diptych: The Flashback and Feminist Perception in Post-Handover Hong Kong* om regissören Ann Huis användning av återblickar i sina filmer. Chang skriver att Hui använder återblickar för att utforska sina kvinnliga protagonisters subjektiva erfarenheter. Genom återblickarna i hennes filmer framgår den eventuella fränkopplingen som kan uppstå mellan det subjektiva minnet och den faktiska historien; allmänhetens externa upplevelse jämfört med den interna och subjektiva. På så vis blir inte återblickens enda funktion att se tillbaka på en tidigare händelse, utan också ett sätt att ge inblickar i subjektiva upplevelser. I fallet för Huis filmer, ger återblicken en feministisk inblick i ett postkolonialt Hong Kong, och blir ett verktyg för representation (Chang, 2016).

Yves de Laurot (2011) skriver om framåtblickar i sin artikel *Composing as the Praxis of Revolution: The Third World and the USA*. I artikeln går han in på hur användningen av framåtblickar kan fungera som begynnelsen på en politisk diskurs. Efter en analys av politiskt laddade filmer där framåtblickar används som ett verktyg, går det att se framåtblicken som en möjlighet att uppfatta framtiden från ett nutida perspektiv. När framåtblickar appliceras på nutiden och en ideal framtid visas blir nutidens brister alltmer tydliga, en slags längtan uppstår till den utlovade framtiden. Det är klipparens uppgift att sammanställa bilderna och använda framåtblickar för att jämföra nutiden med den imaginära framtiden, med avsikten att belysa nutidens brister på det mest effektiva sättet menar Larout (2011, mars). Det här kapitlet visar att tidshopp i film är något som har forskats på och den här uppsatsen kommer fortsätta bidra till det landskapet.

## 4.2 Teori

### 4.2.1 Narrativ och tid

Filmteoretikerna David Bordwell, Kristin Thompson och Jeff Smith skriver i boken *Film Art: An Introduction* att ett narrativ går att betrakta som en händelsekedja, ihoplänkad av kausalitet mellan tid och rum. En åskådares engagemang med berättelsen beror på dess förståelse av kausaliteten mellan händelser, och hur de förhåller sig i tid och rum (Bordwell, Thompson, Smith, 2017 s.73). De går igenom vad narrativ är och vad som gör att vi förstår dem. I den här delen kommer två delar av narrativet lyftas, kausalitet och tid.

#### 4.2.1.1 Kausalitet

De flesta filmerna bygger på någon slags kausalitet som binder ihop scenerna till en helhet. Inledningen på en film brukar oftast etablera händelser som senare i filmen har en verkan. Vår förmåga att dra till minnes varför något sker är en viktig del för att förstå ett narrativ. Karaktärer är den vanligaste orsaken och drivkraften till berättelsens händelser. Bordwell (et al. 2017) skriver att kausaliteten beror på karaktärernas egenskaper. En karaktär är given ett visst antal egenskaper som spelar kausala roller i filmen (Bordwell et al, 2017 s.77-78). Å andra sidan är det inte alltid karaktärerna som är den huvudsakliga anledningen till berättelsens händelser. Bordwell (et al. 2017) skriver att miljön och ostopppbara krafter kan vara drivkraften i en film. En karaktär kan plötsligt bli allvarligt sjuk, och börjar agera utefter det till exempel (Bordwell et al, 2017 s.78).

Den första delen beskriver kausalitet utifrån ett linjärt perspektiv, men ibland kan en ny verkan uppstå utifrån att visa verkan före orsaken. Genom att visa verkan före orsaken uppstår oftast ett mysterium. I detektivfilmer presenteras mysteriet kring den mördade personen innan orsaken, och orsaken till personens död avslöjas inte förrän klimaxet (Bordwell et al, 2017 s.78).

Kausalitet kommer användas i den här uppsatsen för att beskriva varför återblickarna i *Arrival* sker och vad de har för verkan på både karaktär och åskådare.

#### 4.2.1.2 Tid

I den här delen kommer tre temporala koncept att förklaras. Det första är den temporala ordningen i en film. Vad den belyser är i vilken ordning filmskapare väljer att presentera berättelsen i. Genom verktyg som återblickar och framåtblickar har filmskapare möjligheten att visa en tidslinje ur kronologisk ordning. Bordwell (et al, 2017 s.80) skriver ”If a story can be thought of as 1-2-3-4, then the plot that uses a *flashback* presents something like 2-1-3-4, or 3-1-2-4.” Det här exemplet belyser också skillnaden mellan berättelse och intrig. Berättelsen är händelserna 1-2-3-4 tillsammans, medan ”the plot” eller intrigen, är handlingen och ordningen av dessa händelser.

En film som presenterar sina händelser kronologiskt ger en tydlig bild av vad Bordwell, Thompson och Smith kallar ”Story time” (2017), som översätts till berättelsetid. Filmer är inte nödvändigtvis konstruerade i kronologisk ordning, men åskådaren pusslar ihop scenerna till en kronologisk tidslinje. Det är den här tidslinjen som berättelsetiden utgör (Bordwell et al, 2017 s.75). Filmskapare har möjligheten att bestämma vilka händelser från berättelsen som ska visas, för självklart kan inte varje händelse i en film som omfattar någons 60 åriga liv visas. Händelserna som filmen visar är en del av vad Bordwell (et al, 2017) kallar ”plot”, eller intrig. Intrig har, liksom berättelsen, också en egen tidsdimension som kallas intrigtid. Den hänvisar till tiden som passerar från början av berättandet till slutet (Bordwell et al, 2017 s.80). I *Amadeus* berättar Salieri om sitt liv och relation till Mozart endast under en natt, intrigtiden är då alltså bara en natt lång. Den sista tidsdimensionen är unik till själva filmmediet: skärmtiden. Bordwell (et al, 2017) förklarar att den här typen av tid grundar sig i hur lång tid det tar att se filmen.

Filmer som visar samma händelse mer än en gång har en högre scenfrekvens. Bordwell (et al, 2017) skriver att en högre frekvens på scener kan ha olika funktioner. Repetition av en replik kan symbolisera en karaktär som är hemsökt av det förflutna. Ibland repeteras scener genom återblickar för att påminna publiken om något, eller genom att avslöja ny information. Det går också att se på en repeterad scen ur ett nytt, mer informerat perspektiv för att tolka den annorlunda. Alla de här koncepten kommer användas i analysen av *Arrival* för att kartlägga vart i tiden vi reser varje gång Louise har en vision.

#### **4.2.2 Återblicksfunktioner**

Efter sin analys av återblickens användning i den amerikanska stumfilmstiden har Maureen Turim observerat sju återkommande funktioner. Turim (1989 s.33) belyser att förteckningen inte är helt komplett, utan bara erbjuder olika typer av återblickar som användes vid just den här tiden. Listan komponeras på följande vis:

1. Berättelse inuti en berättelse—dåtida historier.
2. Rättsliga vittnesmål – presenterar vittnesorden med visuella medel.
3. En påminnelse till publiken om händelser som redan har skett – är oftast ihopparad med en annan funktion.
4. Hemsökt av det förflutna – representerar en karaktärs besatthet av det förflutna, ibland förvriden, ibland en symbol för lojalitet eller trofasthet – tankar snarare än berättelse förmedlas här.
5. Karaktären berättar – en berättelse från förr där karaktären är berättarrösten.
6. En karaktärs förflutna förklaras – ett sätt att fylla in exposition, karaktärsdrag genom bilder från förr, nödvändigtvis inte från perspektivet på en karaktär.
7. Avslöjar något som har undanhållits från narrativet i syfte av att bygga spänning eller framkalla missförstånd.

Samtliga funktioner går att se i filmer än idag, många ofta i kombination med varandra. I filmen *Slumdog Millionaire* (2009) har karaktären Jamal blivit utvald för att vara med i en tävling där han kan bli miljonär. Programmet är den indiska motsvarigheten till *Vem vill bli miljonär?* där den tävlande svarar på frågor som blir svårare och svårare. Filmen hoppar mellan Jamal i programmet och när han blir förhörd då han är misstänkt för att ha fuskat. I förhöret återberättar Jamal hur han visste svaren genom berättelser från hans liv. Både funktion ett och sex är tydligt förekommande i den här filmen. Funktion två förekommer också i *Slumdog millionaire*, men en film som visar tydligare på det är *Amadeus*, där Salieris återberättande är en bekännelse inför en präst. Analysen av *Arrival* kommer identifiera vilken typ av funktion eller funktioner visionerna hamnar i för att ge en förståelse av vad de betyder.

### **4.2.3 Metoder och kontext**

För att hänga med i en återblick måste ett narrativt rum som tar plats i dåtiden etableras. Gordejuelea (2021 s.59-83) beskriver hur det går att göra på olika sätt, genom skriftliga, verbala, visuella och auditiva metoder, eller genom en narrativ kontext. Varje metod riktar sig in på en unik del av filmen för att påvisa att återblickar går att kommuniceras på många olika sätt.

#### **4.2.3.1 Skriftliga och verbala metoder**

Det finns en del olika verbala metoder som går att applicera för att göra tidshopp. Den första och äldsta metoderna är titlar eller annan läsbar text. Gordejuela berättar om filmen *Sunrise: A Song of Two Humans* som representerar vad karaktärerna säger genom textrutor. De används som en metod för att gå tillbaka i tiden. Textrutan ”They used to be like children, carefree...always happy and laughing”, övergår sedan till dåtiden genom en övertoning. Samma övertoning används för att gå tillbaka till textrutan, som ett sätt att hoppa framåt i tiden igen. Det går också att använda titlar som bara säger vilket år det är. Gordejuela hänvisar till *The Godfather: Part II* som går tillbaka i tiden genom en titel med texten: ”Vito Corleone New York City 1917”. I *Little Women* (2019) används en titel som bara säger ”Seven years earlier”. Den etablerar att vi nu har rest tillbaka i tiden sju år.

Introduktionen av ljud i film presenterade nya metoder för att verbalt påvisa ett tidshopp. Dialog och berättarröster blev genast ett alternativ för att introducera återblickar. Själva handlingen att inkludera en berättarröst som återberättar en tidigare händelse är tillräckligt för att bygga upp ett tidigare narrativt rum. Berättarrösten kan vara en karaktär som deltar i berättelsen, och återberättar en händelse för en annan karaktär. Den kan också vara en typ av allseende makt som kommenterar på vad som händer och talar direkt till åskådaren. Båda typerna av berättarröster brukar börja i nutiden, för att sedan fortsätta i återblicken. Utöver berättarrösten kan en replik från en karaktär utlösa återblickar. Det kan vara ett namn eller en fras som får karaktären att minnas något och övergå till en återblick.

#### **4.2.3.2 Visuella metoder**

Visuella (och auditiva) metoder som självständigt kan aktivera, men inte bygga, narrativa rum kallar Gordejuela för narrativa ankare. Hon skriver att begreppet blev introducerat av Barbara Dancygier och hänvisar till de uttrycksmedel som bygger upp eller föreslår möjligheten av ett narrativt rum, utan att utveckla dem på en gång (Gordejuela, 2021 s.64). Ett visuellt, narrativt ankare, skulle kunna vara ett objekt i det nutida narrativa rummet, som utlöser ett minne hos en karaktär. Det är vanligt att använda POV-bilder följt av närbilder på karaktären, för att kommunicera hans fokus på objektet, och ibland räcker bara närbilden för att etablera att karaktären fokuserar på något. Själva övergången från en nutida bild till en dåtida sker genom olika klipptechniker. Övertoningar är den äldsta typen för att övergå till dåtiden, men på senare tid har den blivit ersatt av ett vanligt klipp. Det vanliga klippet förlitar sig mer på andra verktyg för att göra övergångarna begripliga, titlar, berättarröster, långa blickar, POV-bilder och narrativ kontext för att nämna några.

#### **4.2.3.3 Auditiva metoder**

Auditiva signaler som ljud, musik eller ord kan också fungera som narrativa ankare. Signalerna behöver nödvändigtvis inte komma från det nutida rummet, utan kan höras från dåtiden och utlösa ett minne. Oftast när karaktären hör sådana signaler är de interna. När en karaktär hör ett auditivt ankare kan samma mönster av POV-klippning tillämpas. Det unika med auditiva signaler är när själva bilden övergår till dåtid kan ljudet eller musiken fortsätta spelas, för att starkare sammankoppla de narrativa rummen. En sång kan börja spelas i nutiden och fortsätta in i



dåtiden, ett visst ljud kan utlösa ett minne av ett liknande ljud som tar över ljudbilden, eller en replik kan repeteras i karaktärens huvud.

#### 4.2.3.4 Narrativ kontext

Gordejuela riktar en kritik mot visuella och auditiva metoder i den här delen. Hon skriver att de inte på egen hand kan kopplas till dåtiden, bara aktivera den. En bild på en bänk eller droppande handfat kan fungera som narrativa ankare, men har ingen direkt koppling till dåtiden utan en narrativ kontext (Gordejuela, 2021 s.77-78). Vid ett oväntat tidshopp kan det uppstå oklarhet om vart och när i berättelsen vi befinner oss. Utan kontext, skriftliga eller verbala metoder, kan den oklarheten inte upplösas. Det går därför att visa genom narrativ kontext att visuella och auditiva metoder inte är nödvändiga i en återblick. När en film oväntat klipper tillbaka till en tidigare händelse i berättelsen kommer åskådaren gradvis förstå det nya rummet bättre och bättre, för att sedan placera in det i berättelsen. En återblick som visar en karaktär som har dött i nutiden måste ha tagit plats tidigare än föregående scen för att den logiska tidslinjen ska fungera.

Gordejuela (2021 s.80-82) använder *Arrival* för att demonstrera den essentiella vikten kausalitet och kontext har i publikens förståelse av filmiska narrativ. Hon etablerar med hjälp av introsekvensen, i kombination med scener som tar plats strax efter, att publiken drar slutsatsen att visionerna tar plats i dåtiden. Berättelsen fortsätter, Louise lär sig utomjordingarnas språk och förstår att visionerna är blickar in i framtiden. Utomjordingarnas språk ger nämligen den som lär sig det egenskapen att uppfatta tid ickelinjärt. Louise ser visionerna som minnen och förstår att de utspelar sig efter mötet med utomjordingarna. Slutsatsen Gordejuela drar är att åskådaren försöker ständigt placera in den nya informationen i ett narrativt kontext. Genom en logik byggd på orsak och verkan drar åskådaren slutsatsen att den första sekvensen är en orsak till de senare scenerna. Gordejuelas analys ger definitivt en förklaring till varför åskådaren förstår introsekvensen som en återblick, men bara översiktligt.

## 5. Handlingsreferat för *Arrival*

Filmen börjar med att visa ett montage av karaktärerna Louise och Hannah. Hannah är Louises dotter och montage summerar Hannahs födelse, liv och död vid tolv års ålder. Vidare i filmen har tolv utomjordiska farkoster landat på tolv olika platser runtom i världen. Länderna skickar militärer och forskare för att studera utomjordingarna. Louise, som är en lingvist, blir rekryterad av den amerikanska militären för att ta reda på vad utomjordingarnas syfte är genom att kommunicera med dem. På väg till militärbasen i Montana där en av farkosterna har landat möter hon fysikern Ian, som kommer hjälpa till i det här uppdraget. När de anländer till basen och kliver ombord på rymdskeppet möts de av två sjubenta varelser som militären kallar för heptapod, Ian ger dock de här varelserna smeknamnen Abbott och Costello. De börjar forska på heptapodernas språk för att kunna kommunicera med dem. Under forskningsprocessen börjar Louise uppleva återblicksliknande visioner om hennes dotter Hannah. De förekommer oftast när Louise förstår något nytt om språket eller är i kontakt med heptapoderna.

Efter några veckor av deras forskande frågar Louise varför heptapoderna har kommit till jorden. Deras svar översätter Louise till ”offer weapon” vilket Louise är övertygad om är en felanvändning av ordet, men som ändå sätter panik i generalerna på militärbasen. Samtidigt, på farkosten i Kina, får de ett liknande meddelande som de översätter till ”use weapon”. Kinas sätt att hantera situationen är genom att bryta kontakten med övriga länder och ställa ett ultimatum till heptapoderna. Om ultimatumet inte uppfylls kommer Kina att börja skjuta mot farkosten och starta ett krig mot heptapoderna, det här eskalerar paniken runtom i världen. På militärbasen i Amerika planterar några upprorsmakare en bomb i farkosten. Louise och Ian återvänder till farkosten för att klargöra vad Abbott och Costello menade med deras senaste svar. Den här gången får de ett mer komplext svar som inte går att översätta på en gång. Bomben exploderar och Abbott och Costello ändrar gravitationen i farkosten för att slänga ut Louise och Ian som svimmar av explosionen. När de vaknar har farkosten flyttat på sig så att de inte längre har tillgång till den längre.

Louise och Ian försöker tyda det komplexa svaret och upptäcker att det är ofullständigt, det är bara en tolfedel av en större helhet. Louise föreslår att de övriga delarna finns på de andra farkosten runtom världen. Hon och Ian går till generalerna för att förklara att de andra länderna behöver kontaktas och få ta del av den här informationen. De möts med motstånd och blir tillsagda att all kontakt med övriga länder är bruten och kommer fortsätta vara det. Louise återvänder till farkosten genom en kapsel som skickas ner till henne och hon möter Costello ensam nu. Under deras möte förklarar Costello att de har kommit för att lära mänskligheten deras språk. Heptapodernas språk besitter förmågan att den som förstår det kan uppleva framtida händelser som minnen, alltså den som kan språket kan se in i framtiden. Vidare får Louise reda på att visionerna hon har upplevt om Hannah är just sådana minnen av framtiden. Hannah har alltså inte levt än, utan är en del av Louises framtid.

Louise återvänder till militärbasen som håller på att evakueras. Hon förklarar vad hon har lärt sig för generalerna som fortfarande inte lyssnar på henne. Louise får en till vision, som hon nu förstår är en framåtblick, till en fest som firar alla nationers nyfunna union efter utomjordingarnas ankomst. Där möter hon general Shang, Kinas högste general som i nutiden är den som hotar heptapoderna med krig. Shang tackar Louise för att hon ringde och övertalade honom om att stoppa attacken genom att citera hans frus döende ord till honom. Efter visionen stjäl Louise en telefon av en CIA-agent och ringer Shang för att övertala honom. Hon lyckas vilket leder till att Shang återkallar sina soldater och delar med sig sin data om heptapoderna till de andra länderna. Det här får resterande länder att göra samma sak vilket leder till att de utomjordiska farkosterna lämnar jorden. Ian förklarar sin kärlek till Louise som accepterar, trots att hon har sett att deras barn Hannah kommer dö och att Ian kommer lämna henne.

## **6. Analys**

I analysdelen av uppsatsen har sex sekvenser analyserats utifrån teorin beskriven ovan. Varje sekvens är indelad i fyra delmoment: handling och översiktlig beskrivning, kausalitet och tid, återblicksfunktioner samt metoder och kontext. Varje moment kommer analysera sekvensen från ett unikt perspektiv för att generera ett resultat, i förhållande till frågeställningen.

### **6.1 Sekvens 1: Introsenen**

#### **6.1.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 1**

Efter en öppningsbild på ett stort fönster som blickar ut över en sjö visas ett montage av bilder mellan Louise och Hannah. Montaget berättar om deras liv tillsammans, och omfattar hela Hannahs liv. Det börjar på ett sjukhus när Hannah precis har fötts, Louise omfamnar henne och tar in stunden. En extrem närbild på hennes finger visar en vigselring. Sedan visas en sekvens där Louise och en äldre Hannah leker utomhus. De springer runt på en gräsmatta och jagar varandra skrattandes. Nästa del är en intim stund mellan Louise och Hannah, där Hannah berättar att hon älskar Louise. Tillbaka till sjukhuset, Hannah, nu i tonåren, skriker "I hate you" in i kameran. I den här delen blir Hannah inspekterad av en läkare, som senare berättar för Louise att Hannah har en obotlig sjukdom och att hon kommer dö. Louise sörjer över Hannahs livlösa kropp och sekvensen slutar med att hon går i en till synes ändlös korridor. Scenen efter börjar med att Louise går ensam mot sitt klassrum på ett universitet. Genom hela sekvensen pratar Louise över bilderna genom en berättarröst, som fortsätter in i början av nästa scen.

#### **6.1.2 Kausalitet och tid**

Eftersom det här är den första scenen i filmen går det inte att koppla den till några tidigare scener, men tack vare att sekvensen täcker ett långt tidsspänn går det att hitta orsaker hos karaktärernas beteende. Ungefär halva sekvensen visar lyckliga stunder mellan Louise och Hannah, deras relation presenteras som en lekfull och kärleksfull relation. I den andra halvan, när nyheten om Hannahs sjukdom presenteras, ändras deras beteende. Lekfullheten försvinner på grund av nyheten och byts ut mot oro och ilska. Kärleken finns fortfarande kvar men är mer

ensidig vilket visas när Hannah sitter med ryggen mot Louise som försöker trösta henne. När doktorn ger Louise nyheten om att hennes barn har gått bort fylls hon med sorgsenhet och desperation. Louise står gråtandes över Hannahs livlösa kropp och repeterar frasen ”Come back to me”.

Berättelsetiden i den här sekvensen sträcker sig flera år. Den första bilden går inte avgöra om den tar plats före eller efter Hannahs liv med informationen publiken har just nu. Berättelsetiden som går att identifiera börjar när Hannah föds och slutar när hon dör. Det ger en tydlig bild att berättelsetiden är lika lång som Hannahs liv, och baserat på eftertexterna är Hannah som äldst vid 12 år. För att ta reda på intrigtiden behöver det narrativa rummet där berättarrösten är identifieras. Genom replikerna ”I remember moments in the middle” och ”and this was the end”, går det att identifiera att berättarrösten ser tillbaka på händelserna och befinner sig i framtiden. Det är ungefär den informationen om berättarrösten som ges, och gör det därför omöjligt att identifiera en exakt längd på intrigtiden. Sekvensen börjar vid 01:13 och avslutas vid 04:22. Det ger sekvensen en skärmtid på 3 minuter och 9 sekunder.

### **6.1.3 Återblicksfunktioner**

Två av Turims återblicksfunktioner är tydliga i den här sekvensen, funktion ett och sex. Funktion ett passar in eftersom det är berättelsen om Hannahs liv som berättas. Hennes början när hon föds, hennes liv under barndomen och hennes död i ung ålder. Det finns en början och ett slut som innefattar mycket exposition. Det som berättas om Hannah är att hon är ett lekfullt barn som älskar hennes mor, hon dör dock av en sjukdom i ung ålder. Den sista repliken Hannah säger är ”I hate you!” vilket är riktat mot Louise, hon dog med en ilska mot Louise. Det som berättas om Louise är att hon födde en dotter medan hon var gift. Hennes fästman visas endast i oskärpa i en av bilderna, så han förblir ett mysterium till senare. Louise visas dela Hannahs lekfullhet, som sedan övergår till oro på sjukhuset. Sekvensen lämnar Louise ensam, sörjande som en mor med en förlorad dotter, och det är med den expositionen nästa scen börjar. Inkluderingen av Louise som berättarrösten gör det möjligt för funktion fem att passa in på sekvensen också. Hon är en karaktär i berättelsen som berättar och kommenterar berättelsen om Hannahs liv.

#### 6.1.4 Metoder och kontext

Det förekommer inga skriftliga metoder för att etablera det dåtida narrativa rummet i den här sekvensen. Det finns inga icke-diegetiska texter som berättar eller antyder när och var scenerna utspelar sig. Den verbala metoden används däremot genom en berättarröst. Alla repliker från berättarrösten är följande:

I used to think this was the beginning of your story. Memory is a strange thing. It doesn't work the way I thought it did. We are so bound by time. By its order. I remember moments in the middle. And this was the end. But now I'm not sure I believe in beginnings and endings. There are days that define your story beyond your life. Like the day they arrived.

Berättarrösten är inte något som karaktärerna hör i sekvensen. Det är snarare en monolog över bilderna som visas. Den börjar i den första bilden och fortsätter en bit in på scenen som tar plats efter.

Sekvensen inleds med en kamerarörelse som går från rakt upp i taket till fönstret. När kameran är riktad upp i taket är bilden helt svart. Kamerarörelser gör att ljus börjar sippra upp från botten av bilden och när kameran riktas mot fönstret syns hela rummet. Det går att beskrivas som en manuell upptoning. Efter att Hannah har dött och Louise går i korridoren tonas bilden ner till svart innan nästa scen börjar. I den svarta bilden i början spelas musik som fortsätter genom hela sekvensen och tonas ner i samband med den sista bildens nedtoning.

## **6.2 Sekvens 2: Hannahs möte med en häst**

### **6.2.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 2**

Louise återvänder från en session med utomjordingarna Abbott och Costello. Sessionerna utspelar sig i ett rum i utomjordingarnas farkost. En glasskiva delar rummet i två delar där utomjordingarna står på ena sidan medan människorna står på den andra. Hon kliver ut ur en bil och börjar gå mot saneringstältet på militärbasen. Framför tältet stannar hon upp och andas tungt. Hon böjer sig över marken och visionen startar. I visionen står Hannah och tittar på en häst. Louise och Hannah närmar sig hästen och hälsar. Tillbaka på militärbasen reser sig Louise upp och tittar tomt framför sig. Några soldater står längre bort och observerar henne.

### **6.2.2 Kausalitet och tid**

Louise får visionen efter den tredje sessionen med Abbott och Costello. Hon kliver ut ur bilen och är omtumlad av en risk hon tog under sessionen. Risken gjorde dock att Abbott och Costello uppgav sina namn och hon fick en bättre förståelse av språket. Louise säger i sessionen, efter hon har lagt sin hand mot glasskivan och Abbott har gjort detsamma, "Now that's a proper introduction". Den här repliken ger en förklaring till varför Louise får en återblick till när Hannah möter hästen. Hannah, likt Louise, introducerar sig också till en främmande varelse.

Återblicken innehåller endast två bilder från samma scen. I den första bilden står Hannah och tittar mot hästen i några sekunder, sedan klipper det till den andra bilden, som är kortare än den första. Det lilla som visas av den här återblicken gör att berättelsetiden bara är några minuter. När Louise får visionen stannar hon upp medan alla som var med i sessionen går vidare mot saneringstältet. Efter visionen, när Louise har samlat sig, har inte alla som gick ut ur bilen efter Louise hunnit gå förbi henne. Intrigtiden är alltså ännu kortare än berättelsetiden här och utspelar sig bara under några sekunder. Scenen med visionen sträcker sig mellan 49:11-50:27, en skärmtid på 1 minut och 16 sekunder.

### **6.2.3 Återblicksfunktioner**

Den enda tydliga återblicksfunktionen i den här visionen är den fjärde, hemsökt av det förflutna. Trots en påfrestande situation med utomjordingar undgår inte Louise från att se och minnas Hannahs liknande upplevelse. De båda möter en, för dem, främmande varelse. Det är ett minne från Louises perspektiv snarare än en berättelse från ett allseende perspektiv som visas i den här återblicken.

### **6.2.4 Metoder och kontext**

I den här återblicken är varken en berättarröst eller text närvarande, det är snarare kontext och visuella metoder som träder fram. När Louise går mot tältet stannar hon upp och en närbild på henne visas. Hon böjer sig och stirrar ner i marken, vilket aktiverar det dåtida narrativa rummet. Den första bilden i visionen är en extrem närbild på Hannah som tittar bort mot en häst i oskärpa. Bilden hänger kvar en stund innan det övergår till en närbild på Hannah, Louise och hästen. Tillbaka på militärbasen reser Louise sig upp med samma fokuserade blick. Efter en stund blinkar hon till och samlar sig. Närbilderna och Louises fokuserade blick är de visuella metoderna som aktiverar det dåtida narrativa rummet. Genom att se Hannah vid liv igen placeras hon i det etablerade rummet där hon fortfarande lever, alltså ett rum i dåtiden som den första sekvensen etablerade. Den här kontexten ger åskådaren möjligheten att enkelt placera in visionen i berättelsens tidslinje, en dåtid när Hannah fortfarande lever.

## **6.3 Sekvens 6: Hannah ställer en fråga**

### **6.3.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 6**

I den sjätte sekvensen sitter Louise och Ian framför en dator och försöker förstå sig på en bild med ett kluster av symboler från utomjordingarnas språk. De kommenterar att klustret av symboler inte kan vara slumpmässigt skrivet och att det kommer ta årtal innan de kan tyda vad som står. De klickar på datorn för att zooma in på specifika partier av bilden tills en röst hörs. Det är Hannahs röst som hörs när bilden fortfarande är i nutiden. Hon kallar på Louise en gång innan bilden övergår till visionen och Hannah kliver in i bild. Visionen utspelar sig i ett vardagsrum och Hannah ställer en fråga till Louise om en språklig term. När Louise misslyckas



med att ge ett tillfredsställande svar förtydligar Hannah att det är en vetenskaplig term hon är ute efter. Vid det här laget blir Louise irriterad och fräser att hon borde ringa sin pappa om hon vill fråga om vetenskap. Hannah suckar och börjar gå iväg. Louise tittar efter henne innan hon vänder ner blicken mot sitt skrivbord och fortsätter arbeta. Här slutar visionen och bilden återvänder tillbaka till Louise på militärbasen. Hon öppnar ögonen och vaknar upp från att ha somnat till.

### **6.3.2 Kausalitet och tid**

Än en gång går det att se ett samband mellan vad som händer i nutiden och återblicken. De frågar sig själva vad symbolerna betyder vilket framkallar Louises minne till när Hannah frågade henne efter en viss term. Både nutiden och återblicken innehåller frågor om språk och termer. En annan orsak skulle kunna vara att Louise lär sig språket bättre genom att titta på symbolerna och ser in i framtiden på grund av det. Det är något som inte är etablerat i filmen än så en åskådare som ser filmen för första gången skulle nog inte tänka på det.

Återblicken är endast en kort dialog mellan Louise och Hannah utan några tidshopp. Det gör det enkelt att identifiera berättelsetidens längd. Konversationen utspelar sig i realtid så längden på visionen är i det här fallet lika långt som skärmtiden. Hannahs röst hörs innan bilden har klippt över till dåtiden vid 01:20:24 och markerar starten av visionen. Sedan utspelas scenen i realtid och återvänder till nutiden vid 01:21:13. Det gör att både berättelsetiden och skärmtiden är 49 sekunder. Intrigtiden är i det här fallet längre än både berättelsetiden och skärmtiden. Visionen startar när Louise och Ian sitter och avslutas med att Louise vaknar. Det går inte att tyda hur länge Louise har sovit men en kan anta att det har gått flera timmar, vilket sätter intrigtiden på flera timmars längd.

### **6.3.3 Återblicksfunktioner**

Den här visionen innehåller endast en återblicksfunktion, den fjärde. Louise och Ians arbete som sker i nutiden får Louise att minnas Hannah igen. Visionen fortsätter bekräfta att minnet av Hannah fortsätter hemsöka Louise.

### **6.3.4 Metoder och kontext**

I den här visionen aktiveras det dåtida rummet först med hjälp av Hannahs röst. Hennes fråga, ”What's this term here?”, hörs i nutiden medan Louise sitter och tittar på symbolerna. Repliken hörs i en bild som långsamt gör ett fokusskifte från skärmen till Louise, kameran gör också en långsam åkning för att komma närmare Louise. Hannahs replik, ”Mom”, hörs när bilden klipper till en närbild på en av symbolerna, den här bilden är också en inåkning. Sedan börjar återblicken med en bild på Hannah som kliver in i en närbild och deras konversation börjar. Hannahs röst är som sagt vad som aktiverar den här visionen, men den förstärks visuellt här också. De långsamma åkningarna in i bilden och fokusskiftet till Louise är tydliga visuella metoder. Faktumet att alla bilder är närbilder bidrar också till aktiveringen av återblicken.

Än en gång visas Hannah, som åksådaren har sett dö, vid liv igen vilket gör att visionen placeras in i det narrativa rummet där Hannah lever. Åksådaren har också redan placerat in tidigare visioner med Hannah vid liv i dåtiden vilket gör det enkelt att göra det den här gången också, för inget har utmanat den tolkningen än.

## **6.4 Sekvens 7: Nya bilder och svaret på frågan**

### **6.4.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 7**

Den här sekvensen utspelar sig på militärbasen i ett konferensrum. Louise och Ian förklarar att bilden med klustret av utomjordiska symboler är bara en del av en större bild, en tolfedel för att vara exakt. De försöker övertyga generalerna på militärbasen att de bör kontakta de andra länderna och fråga efter deras data om heptapoderna. När de blir frågade om hur de ska få andra länder att bara ge dem sin data svarar Ian att de borde erbjuda sin data i retur: ”It's a non-zero sum game”. Den repliken utlöser visionen hos Louise och bilden klipper över till Louise som lyfter huvudet och repeterar repliken till Hannah. Tillbaka på militärbasen står Louise fortfarande vid bordet och tittar tomt framför sig, de andra karaktärerna fortsätter att diskutera situationen. En bild på en kapsel som flyter ner från rymdskeppet visas och sedan en POV-bild på ett par händer som rör en svart rök. Tillbaka till Louise som fortfarande tittar tomt framför sig, hon backar bort från bordet och lämnar rummet.

### **6.4.2 Kausalitet och tid**

Orsaken till att återblicken sker är på grund av Ians replik. Den är svaret på Hannahs fråga och får Louise att skifta sitt fokus tillbaka till den händelsen. Det finns ingen orsak i nuläget som förklarar varför Louise ser kapseln och POV-bilden. Deras närvaro får dock Louise att agera utefter det hon ser eftersom hon lämnar rummet och går mot kapseln som har landat under skeppet. I det här fallet visas verkan före orsaken och är det första tecknet på att visionerna är framåtblickar.

I den här sekvensen klipps det alltid tillbaka till Louise innan en ny miljö visas. Visionen utlöses först när Ian säger repliken, och det klipps sedan över till händelsen i sekvens sex. Louise svarar på Hannahs fråga och hon tackar. Innan bilden på kapseln som flyter ner och POV-bilden klipps det tillbaka till en närbild på Louise i nutiden. Det gör att det finns tre olika berättelsetider i den här visionen. Den första är bilderna i Louises hus där hon ger Hannah svaret på sin fråga, den andra är kapseln som flyter ner från skeppet, och den tredje är POV-bilden. Bilderna visas dock bara i några sekunder var, vilket gör att alla berättelsetider är ungefär lika långa, med undantag för den första som är lite längre. Intrigtiden varar längre än berättelsetiderna i den här sekvensen. När visionen börjar står Ian bredvid Louise men när hon går har han bytt plats. Alla runt bordet har rest sig och står upp nu, de började mötet sittandes. Tiden i nutiden har alltså flutit på medan Louise har haft visionerna så det går att uppskatta att intrigtiden har tagit flera minuter. Skärmtiden är 53 sekunder då visionen utspelar sig mellan 01:24:12 och 01:25:05.

### **6.4.3 Återblicksfunktioner**

I delen av visionen där Hannah är närvarande och Louise ger svaret på hennes fråga är den sjunde återblicksfunktionen närvarande. Den här visionen är en fortsättning på föregående sekvens och avslöjar information som inte visades då. Bilden på kapseln som flyter ner och POV-bilden utspelar sig i framtiden, vilket blir bekräftat i scenerna efter Louise lämnar mötet. Det går därför att placera de andra två bilderna i den sjunde funktionen också, eftersom de avslöjar informationen att den här visionen egentligen innehåller framåtblickar.

#### **6.4.4 Metoder och kontext**

Som redan nämnt utlöstes den här visionen av Ians replik ”It’s a non-zero sum game”, vilket fungerar som ett auditivt ankare. Det är den repliken som kopplar nutiden till visionen. Så fort Ian säger repliken skiftar Louise i nutiden sin blickriktning, och Louise i dåtiden visas som säger samma sak till Hannah. När bilden återvänder till militärbasen visas den extrema närbilder på Louise innan det klippar vidare till bilden på kapseln och POV-bilden. Samma visuella metoder som har använts vid tidigare visioner används här också, genom extrema närbilder på Louise och hennes långa, tomma blickar.

I den här visionen utmanas uppfattningen att visionerna är återblickar. Den första delen av visionen visar Hannah fortfarande vid liv. Likt tidigare sekvenser placeras de bilderna i dåtiden eftersom Hannah har visats död. Bilderna på kapseln och händerna har däremot ingen koppling till samma dåtid och kan inte placeras där. De har en mer aktuell koppling eftersom de visar platser och objekt som är relevanta för Louise i nutiden. Baserat på att kapseln inte är en farkost som tidigare har visats och Louises reaktion, är det inte omöjligt att dra slutsatsen om att det som visas är framåtblickar. Det bekräftas dock att bilderna är framåtblickar i scenen efter när Louise går in i kapseln och reser upp till rymdskeppet.

### **6.5 Sekvens 8: Louise och Costellos samtal**

#### **6.5.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 8**

Efter Louise lämnade mötet i föregående sekvens gick hon ut till gräsplätten där kapseln hon såg i sin vision flyter ner från rymdskeppet. Hon kliver in i den och åker upp till ett rum fyllt med vit dimma. Costello träder fram ur dimman och de börjar kommunicera genom att Costello skriver symboler och Louise pratar engelska. Det visar sig att Abbott är döende och Louise ber Costello skicka ett meddelande till de övriga skeppen. Costello skriver att Louise kan göra det själv eftersom hon kan deras språk. Hon förstår inte vad han menar och han förklarar att de är här för att hjälpa mänskligheten, så att mänskligheten kan hjälpa deras ras om 3000 år. När Louise frågar hur han kan veta framtiden börjar Costello skapa ett ljud som aktiverar en vision hos Louise. Hon ser bilder på Hannah som har visats i tidigare visioner. Louise säger ”I don’t understand,

who is this child?” innan det visas fler bilder på Hannah. Costello har skrivit att Louise ser framtiden och att vapnet, som hänvisar till deras språk, öppnar tid. Costello hoppar tillbaka in i den vita dimman och lämnar en chockerad Louise som ropar efter honom att han ska vänta. Den sista bilden är en bild på Louise som står hemma i sin matsal.

### **6.5.2 Kausalitet och tid**

I den här sekvensen är det Costello som utlöser visionen hos Louise, vilket gör honom till den främsta orsaken. Det är först när Costello ger ifrån sig ett ljud som Louise får visionen. I visionen visas bilder på Hannah, och Louise erkänner att hon inte förstår vem barnet är. Då visas en del från en tidigare sekvens där Hannah håller upp en teckning och säger: ”The show is called mommy and daddy talk to animals”. Teckningen avbildar två människor och en fågel i en bur, vilket är en referens till fågeln som är närvarande i varje session med Abbott och Costello. De här bilderna i kombination med Costello som förklarar att deras språk öppnar tid, får Louise att inse att Hannah är en del av hennes framtid.

Visionen hoppar mellan bilder på Hannah i olika åldrar den här gången. I den tidigaste bilden är Hannah nyfödd och bilden hon är äldst i är när hon runt 10 år gammal. Berättelsetiden är då ungefär 10 år, även om det bara är små bitar som visas. Visionen utspelar sig under Costellos och Louises möte, vilket bara är några minuter. Det resulterar i att intrigtiden också bara är några minuter. Skärmtiden sträcker sig från när Costello ger ifrån sig ljud, 01:30:52, till den sista bilden på Louise i matsalen, 01:32:23. Det gör att skärmtiden är 1 minut och 31 sekunder.

### **6.5.3 Återblicksfunktioner**

Trots att Costello skriver att visionerna är framåtblickar går det fortfarande att applicera återblicksfunktioner på dem, i det här fallet funktion tre och sju. Bilderna på Hannah och hennes replik ”The show is called mommy and daddy talk to animals” är repetitioner från tidigare visioner, vilket placerar dem i funktion tre. Den sjunde funktionen är närvarande eftersom informationen om att visionerna tar plats i framtiden avslöjas i den här sekvensen. Genom Costellos skrift och Hannahs teckning som refererar till händelser i nutiden avslöjas sanningen bakom visionerna, både för åskådaren och Louise.

#### 6.5.4 Metoder och kontext

Det här är den första sekvensen som innehåller skriftliga metoder för att förklara visionerna. Costello skriver i sitt eget språk och förklarar för Louise vad hon ser. Symbolerna han producerar översätts sedan till publiken genom icke-diegetisk text. En symbol visas med översättningen ”Louise sees future” följt av en bild på Louise med en nyfödd Hannah. Verbala metoder används också, främst genom Louise som ställer frågor till Costello. Hon frågar ”How can you know the future?” och ”Who is this child?” följt av bilder på Hannah. Visuellt aktiveras visionen genom närbilder på Louise som ser koncentrerad och chockerad ut, samt en närbild på Costello. Alla klipp mellan nutid och framtid sker genom vanliga klipp, inga övertoningar eller liknande. Auditivt är det Costellos ljud som aktiverar visionen. När Louise frågar hur han kan veta framtiden ger han ifrån sig ljudet och hon ser bilder av Hannah.

Metoderna rekonstruerar det narrativa rummet. Publiken är redan medveten om Hannah och har genom hela filmen placerat henne i dåtiden, men nu genom skriftliga och verbala metoder ändras den uppfattningen. Kontexten går från att Hannah har dött till att Hannah inte har levt än. Genom Hannahs teckning går det att placera visionen i framtiden. Den avbildar två människor och en inburad fågel vilket är precis som fågeln som har använts i sessionerna. Om Hannah gick bort innan utomjordingarnas ankomst kan hon inte ha ritat fågeln i buren och hänvisat till Louises arbete med Abbott och Costello, så den måste alltså ha ritats i framtiden.

## 6.6 Sekvens 13: Slutscenen

### 6.6.1 Handling och översiktlig beskrivning av sekvens 13

Den sista utvalda sekvensen är den sista scenen i filmen. Den avslöjar ny information och repeterar bilder från tidigare visioner. Sekvensen börjar med samma bild som filmens första, bilden på fönstret, och håller kvar längre den här gången. Louise går fram till matbordet framför fönstret och börjar hålla upp ett glas vin. På ett gräsfält står Louise och Ian och inväntar en helikopter för att få åka hem. Louises berättarröst pratar i den här bilden. Ian frågar Louise hur hon mår medan berättarrösten fortsätter och bilden övergår tillbaka till huset. Louise går fram till fönstret och ser någon stå borta vid sjön. Bilder på Louise som leker med Hannah som spädbarn visas innan det övergår till en bild där de båda ligger i Hannahs säng och stavar hennes namn. Louise knackar på fönsterrutan i matsalen och personen utanför börjar gå in mot huset. Bilden återvänder till sängen igen och in kommer Ian och byter av med Louise, Hannah tittar upp mot honom och säger ”Daddy!”. Det går tillbaka till nutiden där Louise tittar på Ian, som tittar tillbaka. Ian lägger sig i sängen bredvid Hannah och sätter på sig sina glasögon. På gräsfältet frågar Louise Ian om han skulle ändra något om han kunde se hela sitt liv från start till slut. Efter hans svar visas Louise framför fönstret som möter personen som nu har kommit in, det är Ian. på gräsplätten berättar Ian att det som förvånade honom mest av det här uppdraget inte var att möta utomjordingarna, det var att träffa Louise. I matsalen börjar Louise dansa med Ian och i nutiden omfamnar Louise honom. En bild på Hannahs teckning visas innan det övergår till Ian som frågar Louise om hon vill skaffa barn, det här sker i matsalen. Louise ler och ett montage av bilder på Hannah spelas upp innan hon svarar ja. Tillbaka på gräsplätten kramar Louise åt hårdare och sluter ögonen, sedan börjar eftertexterna rulla.

### 6.6.2 Kausalitet och tid

Det finns ingen direkt orsak som utlöser den här visionen. I det här stadiet av filmen har Louise bemästrat språket och kan aktivt välja att se hela hennes liv, vilket är precis vad hon gör medan hon och Ian väntar på helikoptern. Louise inser med hjälp av det hon ser att Ian är hennes framtida make och agerar i nutiden för att uppfylla det. Så i det här fallet är det snarare nutiden som får en verkan baserat på orsaker i framtiden, den kausala ordningen har vänts.

Det som berättas i visionen utspelar sig över flera år. Bilderna framför fönstret tar plats innan Hannahs liv vilket gör dem till den tidigaste punkten i visionen. Den senaste punkten är svårare att avgöra eftersom Hannahs exakta ålder inte berättas. I eftertexterna står det att olika skådespelare spelar Hannah i olika åldrar, fyra, sex, åtta och tolv år. I bilderna som visas varierar Hannahs ålder mellan nyfödd och åtta, eftersom hon inte visas i åldern hon dör, vilket är 12. Det betyder att berättelsetiden i visionen är ungefär nio år, Hannahs ålder samt tiden som Louise var gravid med henne. Intrigtiden baseras på bilderna med Louise och Ian på gräsplätten. De håller bara en konversation utan några tidshopp vilket gör intrigtiden lite kortare än skärmtiden, endast några minuter bara. Visionen sträcker sig mellan 01:45:30-01:50:44, vilket gör att skärmtiden är 5 minuter och 14 sekunder.

### **6.6.3 Återblicksfunktioner**

Den här sekvensen innehåller flest återblicksfunktioner, när det egentligen är en framåtblick. Den första funktionen som är närvarande är den första funktionen i listan, en berättelse inuti en berättelse. I den här visionen berättas det om när Louise och Ian bestämde sig för att skaffa Hannah. Den gör det genom att visa stunden Ian frågar Louise om hon vill skaffa barn, och hur Louise bestämmer sig för att säga ja. När Ian ställer frågan visas en närbild på Louise, som sedan övergår till ett montage av Hannah som leker. Efter montaget klipper det tillbaka till närbilden på Louise som ler och svarar ja. Den andra funktionen är den tredje, som visar händelser som redan har skett. Hela sekvensen är en repetition av visionen i början av filmen, fast den här gången utan bilderna som visar att Hannah dör. Den här gången ser åskådaren visionen med ett nytt perspektiv, att bilderna tar plats i framtiden. Den femte funktionen är också närvarande på grund av berättarrösten. Louise berättar över vissa bilder i sekvensen att trots hennes förmåga att se framtiden och hur saker kommer sluta, kommer hon ta sig an det ändå. Hennes kommentarer är inte direkt riktade till det som visas. Den sista funktionen är den sjunde, som genom tidshopp avslöjar ny information. I det här fallet är den nya informationen att det är Ian som är Hannahs pappa, och Louises make.



#### 6.6.4 Metoder och kontext

Det finns inga skriftliga metoder närvarande i sekvensen, men berättarrösten fungerar som en verbal metod. Louise är berättarrösten än en gång och pratar om när Hannahs historia börjar, och hur hon kommer låta saker ske även om hon vet hur det slutar. Berättarrösten lyder såhär: ”So, Hannah. This is where your story begins. The day they departed. Despite knowing the journey and where it leads, I embrace it, and I welcome every moment of it”. Den här rösten sätter berättaren i framtiden, med exempelvis påståendet att det här är starten på Hannahs historia.

De visuella metoderna som används i den här sekvensen är främst närbilder på Louises ansikte och klipptechniker. I början av sekvensen, främst bilderna på gräsplätten, är kameran bakom Louise och visar inte hennes ansikte. Det går dock att avgöra att hon stirrar framför sig i nutiden innan bilden går över till framtiden. Senare i sekvensen när hon kramar om Ian syns hennes ansikte och blick. Den förekommer också i bilderna när Louise omfamnar Ian i matsalen. När Ian frågar Louise om de ska skaffa barn är bilden en närbild på Louise som stirrar framför sig. Montaget av Hannah visas och bilden återgår till Louise som säger ja. Formklipp (match cut) förekommer i den här sekvensen för att kommunicera tidshopp. Närbilderna på Louise när hon kramar Ian på gräsplätten matchar bilderna i framtiden när de kramas i matsalen. Den icke-diegetiska musiken fungerar som ett auditivt ankare genom hela sekvensen. Den börjar på sekvensens första bild och fortsätter in i eftertexterna, överstiger bilder både i nutid och dåtid. Berättarrösten övergår också mellan bilder i nutid och framtid, specifikt bilderna på gräsplätten, matsalen och Louise med nyfödda Hannah.

## 7. Resultat och diskussion

Syftet med uppsatsen har varit att undersöka hur visionerna i *Arrival* kan uppfattas som återblickar när de egentligen är framåtblickar. Genom att analysera *Arrival*, för att svara på frågeställningen om hur återblickar respektive framåtblickar kommuniceras och vilken påverkan det har på narrativet, har ett resultat genererats. Analysen som baserades på narrativ och återblicksteori visar en rad olika sätt som Louises visioner har kommunicerats, och vilken påverkan det har haft på narrativet.

Resultatet visar att visionerna kommuniceras genom samtliga metoder som Gordejuela beskriver. Den mest förekommande visuella metoden är kombinationen av närbilder och Louises långa blickar. De förekommer i alla sekvenser förutom den första, vilket är förståeligt eftersom filmen börjar mitt i visionen. En intressant observation med just den första visionen är att den, som många andra filmer, börjar *in medias res*, alltså mitt i berättelsen. Det är något som har förekommit i filmer före och efter *Arrival* för att snabbt engagera åskådaren i berättelsen, exempelvis i *Oldboy* (2003) och *The Last Duel* (2021). Den första visionen demonstrerade dock kamerarörelser och klipptechniker som visuella metoder. Filmens första bild som startar i svart och genom en kamerarörelse skapar en manuell upptoning fungerar som en visuell metod. Övergången till nästa scen i slutet av visionen är en liknande effekt, men i det här fallet är det en nedtoning skapad i klipprummet, och inte manuellt. Den sjätte sekvensens metoder bygger också på närbilder och långa blickar, men den inkluderar också kameraåkningar och skärpedragningar. Kameraåkningarna tar publiken närmare Louise och skärpedragningarna visualiserar att fokuset ska ligga på Louise nu. Auditiva metoder som går att hämta från analysen är musik, ljud och repliker. Filmens musik förekommer i den första och sista sekvensen och spelas över alla bilder som visas, och på så sätt binder ihop både nutid och dåtid/framtid. Costellos ljud han ger ifrån sig i den åttonde sekvensen aktiverar visionen Louise får. Den här sekvensen är den enda som aktiverar visionen genom ett ljud. Det går att tolka Costellos ljud som en del av hans språk, och att det egentligen är en replik som aktiverar visionen. Skillnaden som har dragits mellan ljud och replik som auditiv metod är om de repeteras i själva visionen. Tillfällen där repliker förekommer som auditiv metod går att se i sekvens sex och sju. Det finns en liten detalj som skiljer de

sekvenserna åt, och det är replikens ursprung. I den sjätte sekvensen är det Hannahs replik, ur visionen, som är det narrativa ankaret, medan i den sjunde sekvensen är det Ians replik i nutiden som är det narrativa ankaret. De verbala och textuella metoderna som resultatet ger är berättarröst och icke-diegetisk text. Både den första och sista sekvensen innehåller Louise som berättarröst, i båda sekvenserna pratar hon i imperfektform. Sekvens åtta använder text för att förklara för publiken och Louise att det som visas är framåtblickar.

Resultatet visar också på tre sätt kontext används för att kommunicera tidshopp. För det första visas Hannah flertal gånger vid liv efter hon har visats död. De första tre sekvenserna har inte utmanat uppfattningen om att visionerna är återblickar, vilket möjliggör Hannahs närvaro som en länk till dåtiden. De andra två kontextuella metoderna bygger mer på uppfattningen att det som visas är framåtblickar. Den ena är att visa verkan före orsak och den andra är att referera till nutiden. I den sjunde och trettonde sekvensen visas Louise agera efter det hon ser i sina visioner. Louise ser kapseln flyta ner från skeppet i den sjunde sekvensen och lämnar mötet för att kliva in i den. I den trettonde sekvensen när Louise blickar fram i hennes liv ser hon Ian som Hannahs pappa och agerar i nutiden utefter det.

För att jämföra det här med Larouts (2011) text som säger att framåtblicken används för att visa en imaginär framtid och skapa en längtan går det att se likheter i *Arrival*. Utifrån visionerna skapas en längtan hos Louise till de intima stunderna med Hannah i framtiden, och hon börjar agera i nutiden för att göra det till verklighet. Filmen presenterar dock framtiden som något oundvikligt genom Louises berättarröst: "despite knowing the journey and where it leads, I embrace it, and I welcome every moment of it". I det här fallet är inte framtiden något imaginärt att längta efter, utan något oundvikligt som Louise välkomnar. Det är här frågorna om etik, livskvalité och samtycke som Carruthers diskuterar i sin text framträder (2018). Är det rätt av Louise att agera för att Hannah ska födas om hon vet att hennes död i ung ålder är oundviklig? Om framtiden är oundviklig betyder det då att vi inte har någon makt över den? Filmer som använder framåtblickar för att förutspå en katastrofal händelse brukar oftast låta den ske, och det är inte förrän efter händelsen inträffar de negativa effekterna åtgärdas. I filmen *Matrix Reloaded* (2003) får huvudkaraktären en framåtblick om att hans flickvän kommer dö. Senare i klimaxet

besannas hans framåtblick men han lyckas återuppliva henne. Filmen visar alltså på att framtidens händelser är oundvikliga men att effekterna av händelsen går att vända. I *Arrivals* fall går effekterna inte att åtgärda, det går inte att återuppliva Hannah, vilket skiljer sig från ett traditionellt sätt att använda framåtblickar.

Den åttonde sekvensen visar på en annan funktion som kontext bidrar med, och det är att referera till nutiden. I sekvensen visas en teckning som Hannah har ritat och kallar den ”Mommy and daddy talk to animals”. Teckningen avbildar Louise och Ian bredvid en fågelbur med en fågel i. Den här teckningen är en referens till Louises och Ians sessioner i den utomjordiska farkosten. Genom att, i en vision, referera till något som händer i filmens nutid blir kontexten att det som visas utspelas i framtiden.

Analysen ger också resultat som visar på hur visionerna har påverkat filmens narrativ och åskådarens uppfattning av det. Sekvenserna ett, åtta och tretton har störst inflytande på narrativet genom att alla avslöjar eller berättar något som sätter visionerna i ett nytt perspektiv. Den första visionen etablerar Louises och Hannahs relation, och visar att Hannah dör i ung ålder. Visionen fungerar främst genom att ge mycket exposition till publiken, precis som den sjätte återblicksfunktionen beskriver. Det är med den här informationen som grund filmen fortsätter och fungerar som en orsak till förståelsen av den andra visionen. Den åttonde sekvensen vänder publikens uppfattning och avslöjar att visionerna är framåtblickar. Tidigare visioner med bilder på Hannah visas igen, nu ur ett nytt perspektiv. Genom att repetera bilder som redan har visats ur ett nytt perspektiv finns möjligheten att tolka dem annorlunda, vilket är vad som sker i det här fallet. Den här visionens funktion går bäst att beskriva med återblicksfunktionerna tre och sju. De här funktionerna är också förekommande i den trettonde sekvensen tillsammans med första och femte. Tidigare visioner repeteras och det avslöjas att Ian är Louises make och far till Hannah. Istället för att det är berättelsen om hur Hannah dog, som är fallet i den första sekvensen, berättar den är visionen hur Hannah kom till.

Samtliga sekvenser bidrar på något sätt till händelsernas kausalitet, de är antingen en orsak för något eller visar en verkan. Den första sekvensen fungerar som en orsak till Louises nedstämdhet och ensamhet i kommande scener. I den andra sekvensen är visionen en verkan av risken Louise tog under sessionen med Abbott och Costello. Den visar en parallell mellan nutiden och dåtiden med Hannah, vilket är något som förekommer i flera sekvenser, exempelvis sekvens sex. I den här sekvensen finns parallellen mellan Louise och Hannah som båda undrar om något språkrelaterat. Hannah får inte sitt svar förrän sekvensen efter där Ians replik ”Non-zero sum game” kopplar ihop visionen med nutiden. Ibland är det bara en visuell parallell som kopplar ihop scenerna. I den trettonde sekvensen visas en parallell genom ett formklipp på Louise och Ian som kramas i nutiden och framtiden. Den här sekvensen visar också att när det kommer till framåtblickar, fungerar det som visas som en orsak till en handling i nutiden. Louise ser in i framtiden och ser att Ian är Hannahs far, vilket hon agerar på i nutiden. En annan sekvens som visar det här är den sjunde. Bilderna på kapseln och POV-bilden får Louise att lämna mötet och gå ut till gräsplätten.

Från analysen går det att se ett mönster mellan de olika tidsdimensionerna. I alla sekvenser förutom den sjätte och sjunde är berättelsetiden längre än intrigtiden och skärmtiden. Den sträcker sig över flera år eftersom den visar korta, men många, delar från Hannahs liv. Sekvens sex, som inte har en längre berättelsetid, utspelar sig i realtid och inkluderar inga tidshopp som de andra sekvenserna gör. Intrigtiden är flera timmar eftersom när visionen startar sitter Louise och jobbar vid sin dator och när den slutar vaknar hon upp från att ha sovit. Den sjunde sekvensen har olika berättelsetider, eftersom alla introducerar ett nytt rum med en ny händelse tre gånger. Därför delas berättelsetiden upp i tre delar och blir endast några sekunder var. Intrigtiden sträcker sig dock över flera minuter baserat på karaktärernas förflyttningar runt bordet.

Narrativet i *Arrival* påverkas utan tvekan av återblickar och framåtblickars användning. Förväntningar en åskådare bygger upp med den presenterade informationen manipuleras för att skapa intrig och tvister. Främst är det intrigordningen som manipuleras genom olika tidshopp. Först etableras en tidslinje som börjar med Hannahs liv, död och sedan utomjordingarnas ankomst. Genom filmens gång har åskådaren byggt upp den här tidslinjen för att förstå relationen mellan händelserna som visas och visionerna. Intrigordningen vänds när Costello förklarar att visionerna är i framtiden och tidslinjen som har byggts upp måste tänkas om. Det är alltså med hjälp av tidshopp som berättarfunktion den tvisten uppstår.

Det redovisade resultatet ger också en förståelse för hur visionerna har kommunicerat återblickar och framåtblickar. Återblickar kommuniceras genom metoderna Gordejuela redogör för men det gör även framåtblickarna, något som inte nämns i litteraturen. Faktum är att litteraturen nämner knappt framåtblickarnas funktion överhuvudtaget. All teori som redogjordes för beskriver hur återblickar kommuniceras och vad de har för funktion. Kritiken som riktades mot Gordejuelas metoder och återblicksfunktionernas lämplighet för att analysera framåtblickar har nu blivit bemött. Analysen visade att går det att applicera återblicksfunktioner och metoder på framåtblickar också. Slutsatsen som dras utifrån det är att återblickar och framåtblickar kan kommuniceras med liknande medel. Det går då att undra varför författarna utelämnar det i sina texter. De kan ha velat hålla ett konsekvent fokus på endast återblickar, men det kan också betyda att en sådan slutsats inte har så mycket stöd. Som diskuterat i en tidigare del av det här kapitlet finns det olika sätt att använda framåtblicken för att representera framtiden. Den går att representera som något oundvikligt där konsekvenserna ibland går att åtgärda, och ibland inte. Den här uppsatsen har börjat utforska framåtblickar lite mer ingående; men till skillnad från filmer som använder den funktionen, är ämnets framtid fortfarande okänt, vilket bara är en bättre anledning för att fortsätta forska på framåtblickar.

## 8. Källförteckning

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017) *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.

Carruthers, A. (2018). Temporality, Reproduction and the Not-Yet in Denis Villeneuve's Arrival. *Film-Philosophy*, 22(3), 321-339.

Hämtad 2021-12-07:

<https://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=15&sid=d93162c8-8a87-4fab-8308-79919264a8ff%40sessionmgr103>

Chang, J.J. (2016). Ann Hui's Tin Shui Wai Diptych: The Flashback and Feminist Perception in Post-Handover Hong Kong. *Quarterly Review of Film and Video*, 33(8), 722-742.

Hämtad 2021-12-07: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10509208.2016.1144039>

Genette, G. (1980) *Narrative Discourse*. New York: Cornell University Press.

Gordejuela, A. (2021) *Flashbacks in Film: A Cognitive And Multimodal Analysis*. New York: Routledge.

Gordejuela, A. (2019). Understanding Retrospection: Blended Joint Attention and the Multimodal Construction of Film Flashbacks. *Language and Literature*, 28(2), 115-132.

Hämtad 2021-12-07: [https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0963947018815420#\\_i12](https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0963947018815420#_i12)

Larout, Y. (2011). Composing as the Praxis of Revolution: The Third World and the USA. *The Militant Image: A Ciné-Geography*, 25(1), 67-91.

Hämtad 2021-12-07: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09528822.2011.545615>

Oxford English Dictionary [OED]. (2021). *Flashback*.

Hämtad 2021-12-07: <https://www.oed.com/view/Entry/71139?rskey=uZvFY8&result=3#eid>

Turim, M. (1989) *Flashbacks in Film: Memory & History*. New York: Routledge.

## **Filmer**

Anderson, W. (Regissör). (2021). *The French Dispatch* [Film]. Indian Paintbrush, American Empirical Pictures

Boyle, D. (Regissör). (2009). *Slumdog Millionaire* [Film]. Celador, Film 4 Productions, Pathé, Searchlight Pictures, Warner Bros Pictures

Chan-Wook, P. (Regissör). (2003). *Oldboy* [Film]. Egg Films, Show East

Forman, M. (Regissör). (1984). *Amadeus* [Film]. AMLF

Gerwig, G. (Regissör). (2019). *Little Women* [Film]. Columbia Pictures, New Regency Pictures, Pascal Pictures, Regencies Enterprises, Sony Pictures

Scott, R. (Regissör). (2021). *The Last Duel* [Film]. 20th Century Studios, Scott Free Productions, Pearl Street Film, TSG Entertainment

Villeneuve, D. (Regissör). (2016). *Arrival* [Film]. FilmNation Entertainment

Wachowski, L., Wachowski, L. (Regissörer). (2003). *The Matrix Reloaded* [Film]. Silver Pictures, Village Roadshow Pictures, Warner Bros. Pictures.

Welles, O. (Regissör). (1941). *Citizen Kane* [Film]. RKO Pictures