

Frode Myren

## Tidsreiser i film

En analyse av tidsreiser i science fiction.

Bacheloroppgave i FILM2202

Veileder: Aleksander Koren

Mai 2023



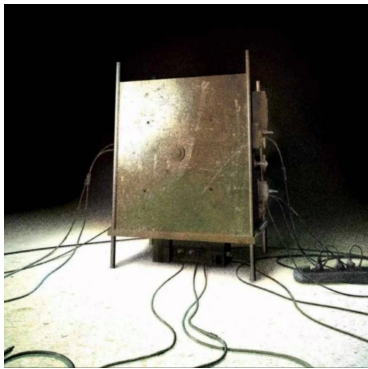




Frode Myren

## Tidsreiser i film

En analyse av tidsreiser i science fiction.



Bacheloroppgave i FILM2202

Veileder: Aleksander Koren

Mai 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden



## **Sammendrag**

Formålet med denne oppgaven er å analysere et utvalgt velkjente filmer innen science fiction-sjangeren hvor tidsreiser står sentralt. Ved å sammenligne hver enkelt films narrative struktur og estetikk fremhever jeg hvilke likhetstrekk og forskjeller som er mest fremtredende, spesielt med tanke på scenografi, rekvisitter, lyd og lys knyttet til selve tidsreisens fremstilling. Jeg analyserer også hvordan konseptet tidsreise arter seg på ulikt vis og hvilke spilleregler som gjelder i hver enkelt film med tanke på paradokser og forutbestemthet. Jeg konkluderer med at sjangeren er et fristed for filmskapere hvor de kan definere sine egne regler, og at til tross for svært mange likhetstrekk mellom de utvalgte filmene, samt andre relaterte verk, har hver og en sine egne diegetiske univers med helt egne spilleregler og finurligheter.

## **Abstract**

The purpose of this thesis is to analyze a selection of well know movies within the science fiction genre where time travel is a central theme. By comparing each movie's narrative structure and esthetics I will point out which similarities and differences are most prominent, especially regarding set design, props, sound design and lighting in connection with the time travel sequences. I will analyze how the concept of time travel works in different ways, and what rules are at play in each movie, regarding paradoxes and predestination. I will conclude that the genre is a rule-free space for movie makers where they can define their own rules, and despite many similarities in the movies I have selected, and also other relevant pieces, each of them have their own diegetic universe with their own unique rules and peculiarities.

## **Innholdsfortegnelse**

Innledning	03
Utvalget	03
Tidsreiser og diskurs	04
Tid og mulige paradokser	09
Tidsreisens setting og estetikk	13
Oppsummering	20
Referanser	21
Filmer og serier	22
Figurer (skjermbilder)	23

## **Innledning**

Tidsreise har blitt fremstilt sporadisk i film helt siden 1920-tallet, men fra starten av 1980-tallet har konseptet økt i popularitet og blitt brukt på utallige måter i alt fra store blockbusters til kultklassikere på svært lave budsjetter. En tidsreise kan være så mangt, og i hvert av de ulike filmatiske universene er det gjerne unike regler som gir karakterene muligheten til å reise i tid. Alt fra trolldom til komplekse tidsmaskiner eller påvirkning fra det ytre rom gjør at karakterer kan hoppe framover eller bakover i tid, bevege seg gjennom tid i et annet tempo enn omgivelsene sine og i ulike retninger, eller rett og slett oppleve den samme dagen om og om igjen.

Filmskaperne velger vidt forskjellige måter å fremstille tidsreiser på. Det er nærliggende å tro at budsjett i mange tilfeller er en vesentlig faktor, men innenfor ulike diegetiske universer er det også gjerne narrative og estetiske forutsetninger som skal møtes, og en tidsmaskin kan ta form som alt fra et romskip, til en sportsbil eller et boblebadekar, og med hver sine forutsetninger har filmskaperne valgt sine filmatiske virkemidler for å vise oss hvordan det oppleves å reise i tid. Hvordan høres det ut når man reiser i tid? Er det alltid et blendende hvitt lys involvert? Og hva skjer med omgivelsene om man beveger seg baklengs gjennom tid?

Ved å strukturere og analysere handlingen og relevante deler av mise-en-scène i et utvalg science fiction-filmer vil jeg se grundig på hvordan filmskaperne fremstiller tidsreiser, og gjøre en analyse av hvilke valg som ligger til grunn for disse fremstillingene. Jeg vil studere tidsreisens mekanismer i sammenheng med filmenes historie og diskurs, og ta for meg forskjeller og likhetstrekk innen scenografi, rekvisitter og effekter. Jeg vil også fremheve de mest åpenbare likhetene og forskjellene innen lyd- og lysdesign. Gjennom denne analysen skal jeg avdekke hvilke likhetstrekk knyttet til tidsreiser som er mest fremtredende innen science fiction-sjangeren. Hvilke elementer er oftest til stede, og hvor finner man de mest tydelige forskjellene?

## **Utvalget**

Både James Cameron og Christopher Nolan er blant samtidens mest profilerte regissører, kjent for omfattende og svært påkostede filmproduksjoner. Begge regissører stiller med to filmer hver i det utvalget jeg har gjort. *The Terminator* (Cameron 1984) og *Terminator 2: Judgement Day* (Cameron 1991) er deler av en langt større franchise med flere oppfølgere og en egen TV-serie, men jeg har valgt å avgrense denne franchisen til Cameron sine to filmer. Som jeg vil komme

tilbake til er Nolan tilsynelatende besatt av å leke med tid i filmografien sin (verdt en studie i seg selv), så jeg har tatt for meg *Interstellar* (Nolan 2014) og *Tenet* (Nolan 2020), som har hver sin unike vri på det å forflytte seg i tid uten at en tidsmaskin nødvendigvis er involvert. I sterk kontrast til Cameron og Nolans påkostede produksjoner har jeg valgt ut kult-klassikeren *Primer* (Carruth 2004) som på mange måter utfordrer publikum med sin spartanske stil og regissørens manglende forklaringsvilje. Et gjennomgående tema i alle disse er om fremtiden egentlig kan påvirkes av handlinger utført i fortiden, noe som også står sentralt Terry Gilliams *12 Monkeys* (Gilliam 1995) og Rian Johnsons *Looper* (Johnson 2012). *12 Monkeys* er sterkt influert av den franske kortfilmen *La Jetée* (Marker 1962), men sett bort fra dette deler alle de nevnte filmene et soleklart likhetstrekk – at manus er skrevet av regissøren selv, uten at jeg skal dykke ned i auteurteorien. *Edge of Tomorrow* (Liman 2014) skiller seg her på mange måter ut fra de andre filmene ved at den er basert på den japanske science fiction-romanen *All You Need Is Kill* (2004) skrevet av Hiroshi Sakurazaka, og dessuten har en helt annen vri på både mekanismene og årsakene til at tidsflyten påvirkes.

Hele utvalget er lett tilgjengelig, og godt kjente filmer, så jeg har derfor ikke viet mye plass til synopsis, presentasjon av karakterer eller gjenfortelling av filmenes handling utover det mest nødvendige knyttet til selve tidsreisen.

### **Tidsreiser og diskurs**

Alle historier har gjerne en start og en slutt, på et gitt tidspunkt begynner man å fortelle, og på et senere tidspunkt stopper man, og denne grunnleggende forståelsen av historiefortelling har eksistert i årtusener. Ifølge Audun Engelstad og Jakob Lothe (2008, 26) var det for Aristoteles helt essensielt at en fortelling skulle gi mening, og at det var en forståelig sammenheng mellom hendelsene i en fortelling, at handlinger fulgte naturlig etter hverandre, og at denne sammenhengen opplevdes rimelig og berettiget. Et slikt premiss fordrer gjerne en lineær forståelse av tid, og straks man åpner opp for at karakterer kan påvirke hendelser som allerede har hendt byr det på paradokser, og det krever en utvidet forståelse av historiefortelling som på ingen måte er i tråd med Aristoteles' prinsipper.

En tidsreise i film kan være så mangt, og er ikke nødvendigvis avgrenset til å bare gjelde situasjoner der karakterer forflytter seg framover eller bakover i tid. I *The Terminator* er for eksempel hele handlingen lagt til 1984, men karakteren Kyle Reese, som kommer fra fremtiden, har stadige flashback og drømmer som gir oss et innblikk i hvordan verden fortøner seg i

framtiden. En annen variant ser vi i *Interstellar* hvor Cooper, spilt av Matthew McConaughey, ikke har mulighet til å reise i tid, men kan nær filmens klimaks gløtte inn i fortiden, og med visse begrensninger manipulere hendelsene der. I *12 Monkeys* kan karakterer med variabel presisjon fritt hoppe fram og tilbake i tid ved hjelp av en tidsmaskin, mens i *Tenet* er det selve retningen på tidsforløpet som kan reverseres ved at man beveger seg gjennom såkalte vendekors eller «turnstiles». Dermed blir det relevant å stille seg spørsmålet; i hvilken rekkefølge skal slike historier fortelles?

Engelstad og Lothe forklarer at forskjellen på historie og diskurs (eller fabula og syuzhet som de russiske formalistene kalte det) er at historien er et ordnet, kronologisk handlingssammendrag, mens diskursen er på hvilken måte publikum får tilgang på historien, hvilken rekkefølge den blir fortalt i og hvilke fortellergrep og estetiske virkemidler som er i bruk (Engelstad og Lothe 2008, 27). Et likhetstrekk med alle filmene jeg har valgt ut er de følger den primære versjonen av protagonisten kronologisk gjennom et tidsforløp som er lineært for protagonisten. I forbindelse med tidsreiser oppstår det gjerne duplikater, men vi følger den utgaven av protagonisten som er den primære. For eksempel i *Tenet*, hvor protagonisten (treffende nok bare kalt The Protagonist) havner i et basketak med en senere versjon av seg selv [00:45:05]. Her følger vi den primære versjonen, mens den fremtidige dobbeltgjengeren er en maskert soldat, og det holdes ukjent for både protagonisten og seeren at dette er én og samme person, noe som først kommer for en dag senere [01:41:20] når den primære versjonen av protagonisten har blitt den maskerte soldaten, vel vitende om at han må møte seg selv i slåsskamp, men også klar over utfallet siden situasjonen allerede er opplevd fra motstående side.



Figur 1: Protagonisten møter en invertert versjon av seg selv (*Tenet* 2020)



Jaqueline Furby (2015a, 82) forklarer at tidsreiser bryter lovene som gjelder for årsak og virkning. Nåtiden vi kjenner stammer fra en bestemt fortid, og om noen skulle endre på denne ville nåtiden bli ugyldig. Vi skal etter hvert se nærmere på hvilke paradokser som er i virke, og hvordan disse opptrer innenfor hver enkelt films diegetiske univers, men en sentral forskjell jeg skal se nærmere på er de grunnleggende spillereglene for hvor mange sjanser man har for å påvirke fortiden. Mens det i *The Terminator* gjøres klart av Kyle Reese at tidsreisen er en enveisbillett [01:05:10], og at man bare har en sjanse til å endre fremtiden og redde verden, er det helt motsatt i *Edge of Tomorrow*, der Bill Cage, portrettert av Tom Cruise, har så mange sjanser han bare klarer på å redde verden, så lenge tidsloopen han befinner seg i fortsetter og eksistere. Victor Navarro-Remesal og Shaila García-Catalán (2015, 207) utdyper at i en loop er det ingen reelle konsekvenser av “den reisendes” handlinger, og gjennom prøv-og-feil-prinsippet kan karakteren memorere hendelsesforløpet og lære av det, og ved å gjenta sløyfen med stadig nye variasjoner kan man utforske mysteriene som skjuler seg.

Bill Cage utvikler seg fra å være en major uten noe som helst stridserfaring til å bli en hardbarket soldat. Fanget i en uendelig tidssløyfe er det vanskelig å spekulere i nøyaktig hvor ganger han gjenopplever den samme dagen, og selv om vi kan telle flere titalls forsøk er det naturlig å anta at det kanskje er mange hundre. Dette blir illustrert først gjennom en lengre montasje [00:46:25] hvor Cage utforsker de ulike muligheten han kan rekke over på en dag, og etter hvert skaffer seg grundig kamptrening. Kort tid etter får vi en krigsmontasje hvor han og makkeren Rita Vrataski, spilt av Emily Blunt, memorerer de kaotiske forholdene på slagmarken i møte med romvesenene, for å finne en vei ut og stadig komme et steg nærmere seier.

Hele prinsippet med å få flere sjanser er noe vi etter hvert har blitt godt kjent med gjennom videospill - at hver gang man dør starter man på nytt, men også i science fiction-filmer (selv uten slike tidssløyfer) er det flere filmer som lar karakterene prøve på nytt og på nytt. Hvor enn det finnes en fri tilgang på tidsreiser kan man alltid reise tilbake til samme tidspunkt og prøve igjen, klok av tidligere feiltrinn, men selvsagt med risiko for å møte seg selv og de implikasjonene det måtte medføre. I *Tenet* blir det understreket av soldaten Wheeler [01:29:30] at om partiklene fra to versjoner av samme person skulle berøre hverandre vil begge bli tilintetgjort, men dette utforskes ikke videre på noe som helst nivå i resten av filmen. Dette er en problemstilling som også berøres i *Primer* der de to tidsreisende innledningsvis holder trygg

avstand til duplikatene sine, men etter hvert blir de mer vågale og går til slutt så langt som å kidnappe og fange versjoner av seg selv for å unngå forstyrrelser og forvirring.

I motsetning til *The Terminator* og *Looper* hvor hver karakter kun reiser i tid én gang, ser vi i både *Primer* og *Tenet* at karakterene stadig vender tilbake til kritiske øyeblikk for å påvirke hendelsesforløpet, gi det et nytt forsøk, enten det er å redde verden eller å stoppe en hagledesperado på en bursdagsfest. Navarro-Remesal og García-Catalán (2015, 212) forklarer at basert på narrative tradisjoner er det slik at i enhver historie forventer publikum at helten skal fikse problemer, overkomme hindringer, løse en konflikt og deretter bli belønnet for dette, så om vi blir introdusert for en tidssløyfe eller muligheten til å reise i tid, vil publikum naturligvis anta at det er noe galt med hendelsesforløpet og at dette må korrigeres, noe jeg vil si er et sentralt likhetstrekk i alle filmene jeg har tatt for meg.

Etter hvert som plottet i *Tenet* utfolder seg blir vi gradvis klokere, mange av scenene i første halvdel av filmen besøkes på nytt i andre halvdel, og vi forstår mer og mer om hvilke versjoner av de ulike karakterene vi har foran oss, og forstår gradvis mer av hva de vet og hva de forstår. Jacqueline Furby (2015a, 85) omtaler dette som en retrospektiv forståelse, og bruker *12 Monkeys* som eksempel der man som seer blir involvert i en evigvarende dans hvor man tolker og gjentolker all informasjonen man har fått etter hvert som historien fortelles. Det man allerede har sett, må forstås på nytt i lys av ny informasjon. Sterkt inspirert av *La Jetée* åpner *12 Monkeys* med en scene hvor Cole, spilt av Bruce Willis, som barn ser en mann bli skutt og drept på flyplassen, en hendelse som gjør sterkt inntrykk på han og som han bærer med seg resten av livet, og i filmens siste scene (akkurat som i *La Jetée*) blir det omsider klart at det er han selv som blir skutt og drept på flyplassen i et siste forsøk på å stoppe virologen som er i ferd med å starte pandemien som nesten utsletter menneskene. Denne scenen går igjen flere ganger i løpet av filmen som drømmer eller tilbakeblikk, men det er ikke før vi ser den for siste gang og får de manglende delene av puslespillet at vi kan fatte omfanget av hva den egentlig betyr.



Figur 2: Fra siste scene i *La Jetée* (1962)



Figur 3: Første og siste scene i *12 Monkeys* (1995)

*Primer* tilbyr i liten grad retroaktiv forståelse og står som et godt eksempel på en film som krever at den sees flere ganger for å få grep om hva som egentlig foregår. Man får underveis svært få indikasjoner på hvilke versjoner av protagonistene Abe og Aaron man har foran seg, og etter hvert finnes det så mange versjoner av de samme karakterene at man mister kontrollen på hvem som er den primære versjonen. Joel Mayward (2020, 23) beskriver det som at *Primer* har et ødelagt elliptisk narrativ hvor plottet gradvis kollapser til en forvirrende syklus i takt med hovedkarakterenes tidsreiser og eksperimentering. Seeren blir i *Primer* ledet til å tro at man

følger de primære versjonene av både Abe og Aaron hele veien, helt fra vi blir introdusert for de første duplikatene når de observerer seg selv på avstand gå inn i minilageret hvor de har gjemt tidsmaskinene [00:30:00], og det er ikke før vi blir oppmerksomme på at Abe har satt i gang en «failsafe-maskin» at vi begynner å se konturene av hva som egentlig foregår [01:01:25]. Alt vi har sett må revurderes når vi innser at Abe hele tiden har hatt muligheten til å reise tilbake til start og sette i gang hele hendelsesforløpet på nytt.

Det er diskursen som avgjør hvilken mengde informasjon vi til enhver tid har tilgang på, og filmskaperne avgjør om publikum får et privilegert innsyn som gjør at man vet mer enn karakterene, eller om informasjonen porsjoneres ut samtidig til karakterene i handlingen og seerne (Engelstad og Lothe 2008, 27). I *12 Monkeys* vet for eksempel seeren at Cole er en tidsreisende, men de andre karakterene han møter i fortiden har ikke denne informasjonen, og Cole blir naturlig nok avfeid som gal, og sperret inne på mentalsykehus. Det at vi som seere vet at han forteller sannheten gjør at vi i større grad kan identifisere oss med Coles frustrasjon over å ikke bli trodd. Et likhetstrekk mellom *12 Monkeys* og *The Terminator* er at de begge omhandler en karakter som reiser til fortiden for å redde verden, og må jobbe hardt for å bli trodd i møte med myndigheter eller andre, siden tidsreiser ikke er en del av datidens vitenskapelige kapasitet, mens i *Looper* og *Tenet* får man inntrykk av at tidsreiser, om ikke allmenn kjent, i alle fall er veletablert innen bestemte (kriminelle) kretser.

### **Tid og mulige paradokser**

Innen science fiction-sjangeren er man som publikum villig til å akseptere mye uten å stille spørsmål. Vi trenger ingen forklaring på hvorfor man i en galakse langt, langt borte kan reise med lysets hastighet, hvordan laserpistoler fungerer rent teknisk, eller hvorfor biler og motorsykler kan sveve rett over bakken. Leif Ove Larsen (2008, 194) understreker at straks en film er klassifisert i en sjanger oppstår det umiddelbart klare forventninger til blant annet karaktergalleri, følelsesmessige opplevelser og ikke minst handlingens gang. Både *Looper*, *The Terminator* og *12 Monkeys* etablerer tidlig at det i framtiden finnes en tidsmaskin, og plottet krever ingen videre utdyping av dette for å bevege seg videre, i kontrast har både *Primer*, *Tenet* og *Interstellar* en del vitenskapelige tilbøyeligheter som det er verdt å merke seg. Furby skriver at Nolan under utviklingen av *Interstellar* så langt som mulig har søkt å være vitenskapelig korrekt. Det er naturlig nok noe spekulering involvert, men alt bygger på vitenskapens faktiske forståelse av tid og rom, tyngdekraft, relativitet og tidsreise (Furby 2015b, 253). Kontrasten er

selvsagt på alle vis enorm mellom Nolan sine gigantiske produksjoner og den bittelille kultklassikeren *Primer*. Der Nolan tar seg godt tid i sine filmer og forklarer de ulike vitenskapelige mekanismene som er i sving, gir Carruth publikum lite å jobbe med. En stor del av dialogen i *Primer* er svært teknisk, og for en gjennomsnittlig seer kan den fremstå både korrekt og overbevisende, men man har selvsagt få måter å etterprøve dette på. Joel Mayward fremhever at det er nettopp dette, i kombinasjon med indie-estetikken og mangelen på ekstravaganse som gir *Primer* troverdighet og ikke minst en kinematisk realisme (Mayward 2020, 27).



Figur 4: Abe ved to hjemmelagde tidsmaskiner gjemt i et minilager.

Jacqueline Furby (2015b, 247) skriver at Nolan er besatt av tid og tidsreiser, og filmografien hans illustrerer godt hvordan man kan utforske og leke med tid, noe han gjør på ulikt vis via diskursen både i *Memento* (2000), *Inception* (2010) og *Dunkirk* (2017), mens i *Tenet* og *Interstellar* er tidsaspektet en sentral del av plottet. Furby (2015b, 251) understreker at *Interstellar* står i sterk kontrast til mange andre tidsreisefilmer, hvor tidsreisen gjerne er løsningen, det er selve nøkkelen til at helten kan redde verden, mens i *Interstellar* er tid nærmest antagonist – det Cooper kjemper imot, siden motivasjonen hans ikke bare er å redde verden, men også å komme hjem til barna sine.

Om man gransker tidsreiser i film blir det fort tydelig at det ikke eksisterer et fast regelsett for hvilke spilleregler som gjelder, og innen hvert enkelt diegetisk univers løses og forklares paradokser på unike måter. Vi ser også at de originale konseptene utvides eller endres i oppfølgere eller TV-serier basert på samme univers, noe som gjelder både for *The Terminator* og *12 Monkeys*. I *The Terminator* kommer det aldri fram om framtiden faktisk kan endres ved å sende noen tilbake i tid, kan man stoppe opprørslederen John Connor ved å drepe moren hans før han blir unnfanget? Det viser seg heller at hele denne prosessen er selve årsaken til at John Connor blir unnfanget ved at Kyle Reese blir sendt tilbake for å stoppe drapsroboten, og i *Terminator 2: Judgement Day* kommer det fram at Skynet, nettverket som legger hele jordkloden øde, er basert på teknologi reddet fra vraket av kyborggen Sarah Connor overvinner i *The Terminator*. Så i stedet for at noe som helst endres er det heller slik at alle valg som blir tatt er med på å styre verden nøyaktig inn i den forutbestemte fremtiden. James Cameron er helt konsekvent i hvordan tidsreise fungerer i sine to filmer, men om man tar en titt på for eksempel *Terminator Genisys* (Taylor 2015) eller TV-serien *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* (Friedman 2008) er det helt andre mekanismer i sving. Karakterer kan bygge egne tidsmaskiner, reise fram og tilbake i tid og etablere alternative tidslinjer. *Terminator Genisys* starter som en remake av *The Terminator* før den tidlig tar et sidespor og sånn sett overstyrer historien i hele resten av franchisen.

Paradokser står gjerne sentralt i filmer som omhandler tidsreiser. I *Interstellar* kommer det for en dag, at «spøkelset» som innledningsvis forsyner Cooper og datteren med koordinater og informasjon, og sender de ut på oppdrag, faktisk er en fremtidig versjon av Cooper selv, etter at han har reist inn i et sort hull og blitt fanget i en såkalt tesserakt. I *12 Monkeys* er det slik at forskerne i fremtiden rekonstruerer talebeskjeder som er lagt igjen på bestemte telefonsvarere, og på den måten skaffer seg nyttig informasjon fra fortiden. Etter hvert forstår Cole og Dr. Railyly at det er de selv som sørger for at de blir sendt ut på villspor etter «Army of the 12 Monkeys», som ikke er den egentlige trusselen mot menneskeheten. Et likhetstrekk med både *The Terminator*, *Terminator 2: Judgement Day*, *Tenet*, *Interstellar* og *12 Monkeys* er at karakterene tilsynelatende ikke kan endre noe i framtiden ved å reise tilbake i tid. Det som har hendt har allerede hendt, og dette er ekstra tydelig i *Tenet* hvor man etter hvert som plottet utspiller seg oppdager at de alternative versjonene av hver karakter har vært til stede helt fra begynnelsen.



I *Looper* velger Rian Johnson en helt annen vri på forutbestemthet (eller predestinasjon) og fortidens påvirkningskraft på fremtiden. Alle handlinger som utføres i filmens nåtid har en direkte og umiddelbar påvirkning på karakterene fra fremtiden. David Sweeney forklarer at Johnson ikke var spesielt opptatt av hvordan selve tidsreisen fungerer rent praktisk, men heller hvordan karakterene forholder seg til de ulike situasjonene som oppstår på bakgrunn av tidsreiseing, og Johnson trekker selv fram at dette står i kontrast til Shane Carutths mer vitenskapelige fremgangsmåte med *Primer* (Sweeney 2015, 48). Et godt eksempel på interaktiviteten mellom fortid og fremtid er når karakteren Seth, portrettert av Paul Dano, mislykkes i å gjøre slutt på den fremtidige versjonen av seg selv, og blir tatt med til en kirurg som amputerer kroppsdelen fra kroppen hans, og den fremtidige versjonen av Seth opplever dette som at deler av kroppen hans bare forsvinner i løse lufta [00:21:30], og skrift i form av store arr leverer instruksjoner om hva han skal gjøre for å stoppe dette.

En sentral del av plottet er at gamle Joe, spilt av Bruce Willis, er tilfreds med det livet han har levd, og forsøker å tviholde på minnene han har fra et lykkelig ekteskap, og et rolig liv et helt annet sted i verden, men unge Joe, spilt av Joseph Gordon-Levitt, tar flere og flere valg som leder han bort fra akkurat denne skjebnen, og dermed viskes disse minnene ut. Gamle Joe må konsentrere seg hardt og tvinge seg selv til å huske det livet han har levd samtidig som det glipper ukontrollert ut av hukommelsen [01:07:25]. Selve klimakset i filmen bygger på det samme prinsippet, og bare ved at unge Joe gjør slutt på seg selv kan han få gamle Joe til å forsvinne, og som en konsekvens av dette (i alle fall kanskje) redde verden [01:48:14].



Figur 5: Sekundet før gamle Joe forsvinner i løse luften (*Looper* 2012)



### Tidsreisens setting og estetikk

Selve tidsreisene i filmene jeg har valgt ut foregår i vidt forskjellige settinger, i hver sine karakteristiske omgivelser, med scenografi og rekvisitter som står i stil med filmskaperens visjon, og ikke minst filmens budsjett. Tidsreisen i *The Terminator* og *Terminator 2: Judgement Day* er tilnærmet identiske, så det er naturlig å se på disse samlet. Her får vi aldri se hvordan denne tidsmaskinen eller innretningen faktisk ser ut, vi får kun se hvordan det arter seg når kyborgene og Kyle Reese ankommer Los Angeles i 1984, og tilsvarende når T-800 og T-1000 ankommer i oppfølgeren. I alle fire tilfeller ankommer de på kveldstid på relativt folketomme steder, i en bakgate, under en bro, på en truckstop utenfor allfarvei. Det er naturlig å tro at dette er tilsiktet for å unngå unødvendig oppmerksomhet, men det blir aldri forklart. Tidsreisen genererer mye vind, noe som illustreres godt med at alle lokasjonene det reises til har mye søppel og løse gjenstander som kastes rundt i vinden i sekundene før ankomst. Lyden kan sammenlignes med et fly som passerer i det fjerne, i kombinasjon med elektrisk knitring og spraking, samt en slags reversert utblåsning av luft i det man får et kort blendende hvitt lys, akkurat når den tidsreisende kommer til syne.

Kyle Reese, som eneste menneskelige tidsreisende blir transportert til et punkt flere meter over bakken, noe som kan vitne om en viss manglende presisjon med utstyret de bruker. Når Reese ankommer [00:06:30] ser vi aller først en sort sfære hengende i lufta, omgitt av blå, elektriske utladninger som fra en Tesla-spole. Reese deiser i bakken svett og i smerter, og han forklarer for Sarah Connor på et senere tidspunkt [00:54:10] at det å reise i tid er en smertefull opplevelse som kan sammenlignes med å bli født. Kyborgene føler selvsagt ingen smerte, men er omgitt av røyk og dis når han ankommer. I oppfølgeren er sfæren som oppstår enda mer fremtredende, og det kommer tydelig fram at den skaper et kuleformet, rødglødende avtrykk etter den har brent seg gjennom både stål og betong, og slik skapt fritt leide for den tidsreisende. Alternativet ville vært at man i verste fall ble transportert midt inne i en vegg eller en annen form for hindring.

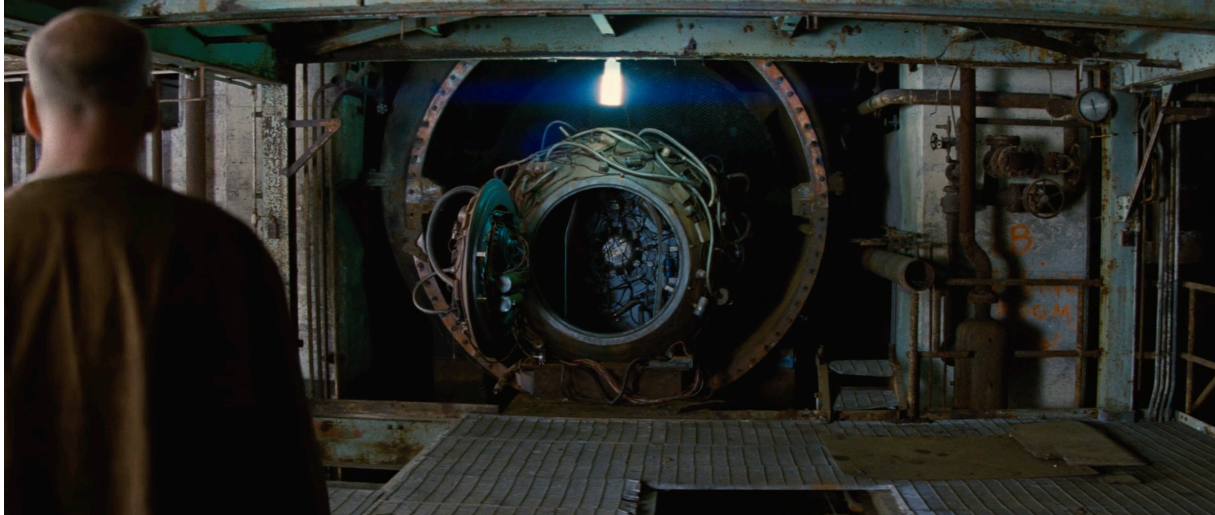
I *Looper* ser vi også at tidsreisen fortrinnsvis skjer på øde steder uten hindringer eller forstyrrelser. Her er det også et poeng at man som bøddel gjerne vil være i fred, og langt unna eventuelle vitner, siden hele formålet med tidsreisen er å henrette den reisende. Looperne rigger seg til på et avtalt tidspunkt, i unge Joe sitt tilfelle ute på landsbygda ved en maisåker. Looperne legger en presenning på bakken og står klar med en borse, slik at når den tidsreisende ankommer

(gjerne skrikende) blir han umiddelbart henrettet og transportert vekk. Den tidsreisende kommer til syne ut av løse luften, uten en eneste lyd, og mangelen på musikk i disse scenene understreker nettopp dette. Den øredøvende stillheten brytes effektivt av det nesten umiddelbare børseskuddet som fyres av i samme sekund som tidsreisen er fullført. Tore Helseth og Arnt Maasø forklarer at lyd i film alltid er en skapende prosess, og at alle lyder og stille pauser vil potensielt forme tilskuerens følelsesmessige engasjement for filmen (Helseth og Maasø 2008, 79). Ved hjelp av lyd-designet forsterker Johnson den momentane brutaliteten i disse henrettelsene, og skaper en kontrast til det sekundet med nøling som skaper trøbbel for unge Joe når han innser at han må henrette en eldre versjon av seg selv.

Selve tidsmaskinen i *Looper* kommer først til syne når vi følger gamle Joes tilbakeblikk på livet han har levd [00:35:00]. I det gamle Joe klatrer inn setter den i gang med en voldsom risting og rumling, som en diger sentrifuge med motorlyder og vibrasjoner før et sterkt oransje lys går over i et hvitt blendende lys, svært likt det vi ser i *The Terminator*. Maskinen er plassert fullstendig bortgjemt i et forlatt industrilokale, og er en metallisk, sirkulær, enhet som kan minne om en trykketank eller en slags dykkeklokke med store mengder rør og ledninger påmontert. David Sweeney påpeker at den har et tydelig steampunk-design, med store bronsedetaljer og synlige deler, kanskje som en referanse til H.G. Wells klassiker *The Time Machine* (1895), men han har inntrykket av Johnson helt enkelt har brukt disse elementene og referansene fordi «han syns det er kult» (Sweeney 2015, 48).

Et lignende steampunk-design finner vi også i *12 Monkeys*. Menneskene i framtiden er tvunget til å bo under jorden på grunn av en global pandemi, og alle omgivelsene minner om modifiserte fyrrom eller deler av kloaknettverket i en gammel storby. Cole gjennomfører mange tidsreiser og på et tidspunkt får vi se den gigantiske maskinen plassert i industrielle, underjordiske omgivelser med mye røyk og damp, som en eklektisk blanding av et verksted og et sykehus, preget av at man tar det man finner og får det til å fungere [00:42:10]. Cole ligger avkledd på en slags bære inne i en gjennomsiktig tube av plast, med sensorer montert flere steder på kroppen. Tuben heises opp til et hull høyt oppe på veggen som utstråler et kraftig, blått lys som Cole blir skviset gjennom. Maskinen støyer voldsomt med mye dunking, skrangling og en slags turbinlyd, og under selve tidsreisen høres elektrisk spraking. Vi kan se et instrument som minner om en slags spenningsmåler eller et antikt voltmeter med fotografier av ulike historiske hendelser påklistret, noe som antyder at det er mengden strøm de bruker som avgjør hvor den tidsreisende havner. Hele apparatet fremstår svært upålitelig, og Cole havner flere ganger på et

helt annet sted enn planlagt. I motsetning til for eksempel *The Terminator* får vi aldri se hvordan det arter seg når Cole ankommer fortiden, og i de to tilfellene han blir hentet tilbake til fremtiden skjer det utenfor kamera, og uten en eneste lyd.



Figur 6: Tidsmaskinen kommer til syne (*Looper* 2012)



Figur 7: Tidsmaskin med eklektisk preg (*12 Monkeys* 1995)

I *Primer* er også den eklektiske stilen svært gjeldende, og det er svært lite som tyder på at det er brukt noe som helst tid eller ressurser på scenografi i *Primer*. Abe og Aaron konstruerer en slags lavbudsjettets tidsmaskin, bestående av ting man mest sannsynlig får kjøpt på et byggevarehus, i alle fall rent estetisk. Maskinen er omtrent på størrelse med et kjøleskap og består av små sølvfargede plater, plastrør og et nettverk av tynne kabler, alt holdt sammen av tape og jekkestropper. Joel Mayward (2020, 23) skriver at *Primer* hadde et budsjett på beskjedne 7.000 USD, og et crew som kun besto av Carruths venner og familie, med liten eller

ingen erfaring fra filmproduksjon, og den benytter seg i størst mulig grad av ekte lokasjoner i alle scener.

I motsatt ende av denne skalaen finner vi *Tenet*, med et budsjett på svimlende 205 millioner USD (Nash Information Services LLC 2023), noe som gir et helt annet handlingsrom for å skape de eksakte lokasjonene og rekvisittene man trenger. I likhet med *Primer* er det i *Tenet* slik at man ikke faktisk reiser i tid, men man kan snu retningen tiden beveger seg i, og ved å oppholde seg i en slik invertert tilstand vil man oppleve tiden baklengs, og forflytte seg bakover i tid like lenge som man forblir invertert. For å oppnå en slik invertert tilstand må man passere gjennom et vendekors, og antagonistene Sator, spilt av Kenneth Branagh har flere slike plassert rundt om i verden. Det største vendekorset vi får se i *Tenet* befinner seg i Tallin, og er et sirkulært, roterende betongkammer med en bred skyvedør som aktiveres og lukker seg straks noen beveger seg inn i kammeret. Vendekorset i Oslo [01:43:10] er betydelig mindre slik at det ikke rommer stort mer enn én person av gangen. Dette er av metall, men oppfører seg på samme måte. Begge vendekorsene har en glassvegg plassert på midten slik at man kommer inn på den ene siden og ut den andre, uten å komme i kontakt med seg selv. På grunn av glassveggen vil man kunne se seg selv gå inn, noe som bekrefter for begge sider at de er synkroniserte, forklart av karakteren Ives, spilt av Aaron Taylor-Johnson [01:27:40]. På glassveggen er det montert et calling-anlegg som reverserer lyden til en høyttaler på den andre siden, slik at man enklere kan kommunisere mellom de ulike tilstandene, og for ordens skyld er det montert rødt lys på den siden hvor tiden går fremover, og blått lys der tiden går bakover. Dette fargevalget kommer igjen ved flere anledninger, slik som i det siste slaget hvor alle soldatene er merket med rødt eller blått avhengig av hvilken retning de beveger seg i. I likhet med *Looper* blir det aldri forklart nøyaktig hvor teknologien stammer fra, ikke utover det faktum at den er oppfunnet i framtiden og deretter sendt tilbake.

Når man er invertert bør man ideelt sett holdes adskilt fra omverdenen, og man er avhengig av å oppholde seg i egne lufttette rom med tilførsel av invertert oksygen. Soldaten Wheeler forklarer at oksygen ikke passerer membranen i lungene når man er invertert, så om man vil bevege seg fritt omkring er man avhengig av pustemaske og en portabel oksygentank. Pustemaske og oksygentank er også en sentral rekvisitt i *Primer* når Abe og Aaron på lignende vis oppnår en invertert tilstand i sine tidsmaskiner, men her kommer behovet for oksygen først og fremst av at de må ligge stille, innesperret i en boks i flere timer eller dager. I *Tenet* er det mer lagt til rette for at man skal kunne være invertert over lengre tid. Det finnes lufttette,

velutstyrte shipping-containere hvor alt ligger til rette for å oppholde seg, og på skipet *Magne Viking* [01:50:50] finnes det både inverterte og ikke-inverterte soner med lufttette sluser imellom, som gjør at man kan forflytte en stor mengde mennesker til sjøs i ulike tilstander. På dette skipet finnes det også (minst) tre vertikale vendekors som gjør at soldatene som protagonisten har alliert seg med kan marsjere inn og inverteres på kort tid når de skal ut i strid [01:54:00].



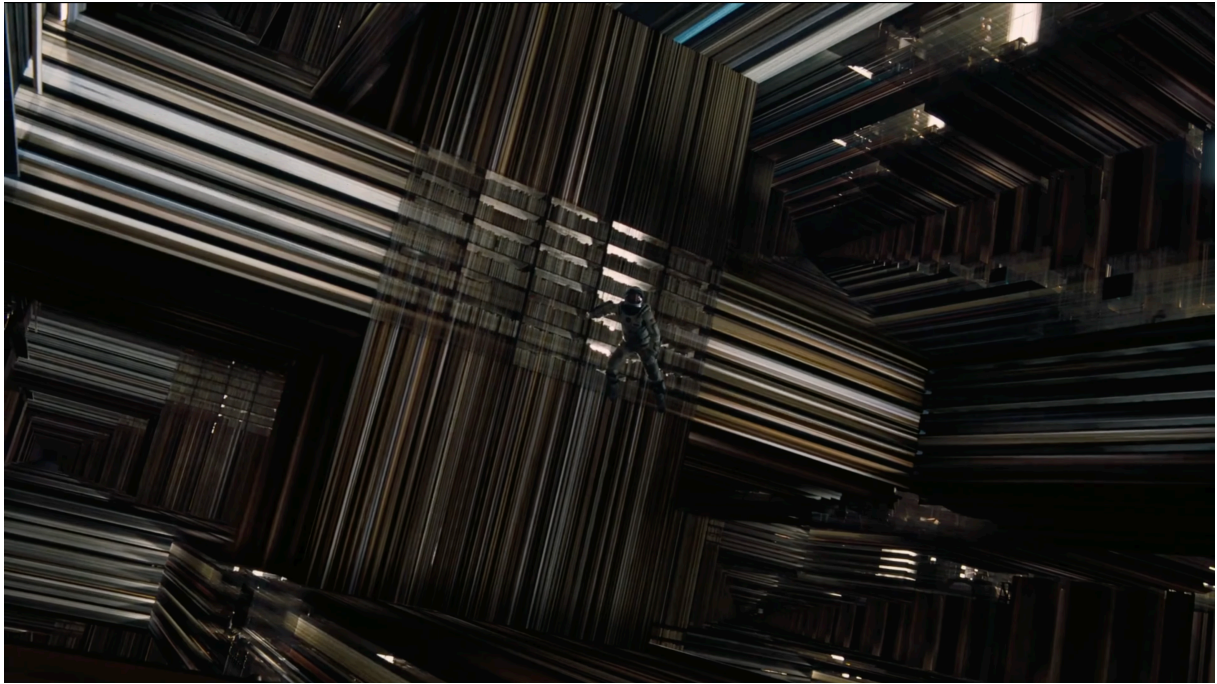
Figur 8: Tre vertikale vendekors for hurtig invertering av kampklare soldater (*Tenet* 2020)

I *Edge of Tomorrow* våkner en degradert major Cage på Heathrow flyplass når han mot sin vilje har blitt sendt ut i strid mot en aggressiv type romvesener kalt mimics. Vi følger han gjennom dagen, og ut i kamp helt til han dør på slagmarken i møte med en såkalt alfa-mimic, og våkner med et skrik på Heathrow igjen [00:24:40]. Tidshoppet foregår fullstendig lydløst og momentant. Det blir til dels forklart av den eksentriske, degraderte forskeren Dr. Carter at romvesenene har evnen til å starte dagen på nytt, og at dette har smittet over til Cage via alfaens blod. Ved hjelp av en transponder som Dr. Carter har laget klarer Cage og Vrataski (som også har opplevd tidssløyfen) å trigge en visjon [01:21:20] der Cage lokaliserer Omegaen, altså hovedromvesenet som kontrollerer alle de andre, og ved å gjøre slutt på denne stopper tidssløyfen og Cage våkner opp på nytt dagen før han skulle bli sendt ut i strid. Cage tar med seg alt av kunnskap og erfaring fra utallige repetisjoner inn i en ny og alternativ tidslinje hvor menneskene har seiret og verden er reddet.

*Interstellar* har noen tematiske likheter med *Edge of Tomorrow*, i den grad at verden må reddes, tidligere opplevde situasjoner må gjenoppleves av protagonisten for å få en økt forståelse, og det er romvesener involvert i det hele, det finnes ingen tidsmaskin i disse to, men i *Interstellar* er det heller ingen som faktisk reiser i tid. Utfordringen her er at tid er relativt, at den oppleves ulikt forskjellige steder i universet. Cooper reiser ut i verdensrommet for å redde verden når han er i slutten av 30-årene, og kommer tilbake som 124-åring, selv om han åpenbart ikke har blitt eldre. Cooper og astronautene må besøke ulike planeter for å avklare om de er beboelige, og den ene planeten, kjent som Millers planet, er så nær det sorte hullet Gargantua at de mister 23 år når de havner i trøbbel og må være der i noen timer. En finurlig effekt i lyd-designet er at i samme øyeblikk som de lander på planeten og løsner setebeltene kan man høre lyden av en klokke som tikker [01:05:30]. Det kan minne om en sekundviser, men mest sannsynlig betyr hvert tikk en hel dag på jorden. Lyden glir sakte over i den dramatiske musikken som bygger opp under situasjonen når Cooper oppdager de gigantiske bølgene som er på vei mot dem [01:07:35].

Nærmere slutten reiser Cooper og roboten TARS inn i et sort hull og havner etter hvert i en såkalt «tesseract», en tredimensjonal modell som gir Cooper tilgang på datteren Murphs soverom på mange ulike tidspunkter i historien, men bare fra baksiden av bokhyllene hennes. TARS forklarer at «de» altså de femdimensjonale romvesenene, som Cooper mistenker er mennesker fra fremtiden, har konstruert tesseracten på denne måten slik at Cooper skal forstå den, og kunne bruke den for å formidle informasjon tilbake i tid ved hjelp av morsesignaler eller binære koder [02:21:09]. Tesseracten er formet som en gigantisk kube fylt med blinkende lys, og på innsiden består den av horisontale og vertikale, elastiske bånd i duse farger. Cooper er vektløs her, og kan fly relativt fritt omkring i forskjellige retninger for å finne utvalgte tidspunkter der han ønsker å kommunisere med datteren. Det er total stillhet i tesseracten, og sett bort fra musikken hører vi kun Cooper som prater med TARS gjennom sambandet i romhjelmen, og forsøker å kommunisere med datteren. Straks oppdraget er utført kolliderer tesseracten med et blendende hvitt lys [02:27:52] og både Cooper og TARS blir skutt ut i verdensrommet hvor de blir plukket opp av et redningsteam. Igjen har det gått mange, mange år, og Murph som var i slutten av trettiårene har nå blitt over hundre.





Figur 9: Cooper prøver å få kontakt med Murph gjennom tesseracten (*Interstellar* 2014)

## Oppsummering

Science fiction-sjangeren er et åpenbart fristed for både unge og erfarne filmskaperne, enten det er snakk om tidsreiser eller andre elementer vi kjenner fra sjangeren. Filmskaperne låner gjerne av hverandre, plukker elementer her og der - kanskje inspirert av sine forløpere, eller som en hyllest til klassikere innen sjangeren. Dette gjør at vi finner klare likhetstrekk på kryss og tvers av de utvalgte filmene. Ingen av dem står helt alene med et unikt konsept urørt av andre, men det er heller ingen av dem som helt og fullt baserer seg på eksisterende filmers logikk - alle har sin egen vri, både rent estetisk og i narratologien, og de har gjerne vidt forskjellige syn på hvordan fremtiden kommer til å se ut rent visuelt.

Med unntak av Terminator-franchisen står alle disse som frittstående produksjoner, uten oppfølgere eller spin off-serier, og sånn sett er de alene om sine særegne diegetiske univers. Noen låner fra vitenskapen og forsøker å forklare hvordan tidsreiser er mulig fra et rasjonelt ståsted, slik som *Tenet*, *Interstellar* og *Primer*, mens andre utnytter sjangerens frie tøyler og bygger sine helt egne univers, med unike trusler fra fremtiden, og en helt egen logikk som i større eller mindre grad lar oss forstå hvorfor tidsreiser er mulig i akkurat denne settingen.



**Referanser:**

- Engelstad, Audun og Jakob Lothe. 2008. «Innledning til narrativ teori og filmanalyse.» I *Filmanalytiske tradisjoner*, redigert av Eva Bakøy og Jo Sondre Moseng, 23-29. Oslo: Universitetsforlaget.
- Furby, Jaqueline. 2015a. "Control Dramas and Play Time. Tales of Redemption and the Temporal Fantasist." I *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, redigert av Matthew Jones og Joan Omrod, 77-89. Jefferson: McFarland.
- Furby, Jaqueline. 2015b. "About Time Too: From Interstellar to Following, Christopher Nolan's Continuing Preoccupation With Time-Travel." I *The Cinema of Christopher Nolan. Imagining the Impossible*, redigert av Jacqueline Furby og Stuart Joy, 247-267. New York: Columbia University Press.
- Helseth, Tore og Arnt Maasø. 2008. «Musikk og lyd i film.» I *Filmanalytiske tradisjoner*, redigert av Eva Bakøy og Jo Sondre Moseng, 79-94. Oslo: Universitetsforlaget.
- Larsen, Leif Ove. 2008. «Hva er sjangeranalyse?» I *Filmanalytiske tradisjoner*, redigert av Eva Bakøy og Jo Sondre Moseng, 193-199. Oslo: Universitetsforlaget.
- Mayward, Joel. 2020. Parabolic Transcendence in Time and Narrative: Shane Carruth's Shane Carruth's PRIMER (US 2004) and UPSTREAM COLOR (US 2013) as Post-Secular Sci-Fi Parables. *Journal for Religion, Film and Media* 6, no. 1 (2020): 17-36. Hentet 3. april 2023. <https://doi.org/10.25364/05.06:2020.1.2>.
- Nash Information Services LLC. 2023. "The Numbers." Hentet 04. april 2023. [https://www.the-numbers.com/movie/Tenet-\(2020\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Tenet-(2020)#tab=summary)
- Navarro-Remesal, Victor og Shaila García-Catalán. 2015. "Try Again. The Time Loop as a Problem-Solving Process in Save the Date and Source Code." I *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, redigert av Matthew Jones og Joan Omrod, 206-218. Jefferson: McFarland.
- Sakurazaka, Hiroshi. 2004. *All You Need Is Kill*. Tokyo: Shueisha Inc.
- Sweeney, David. 2015. "Your Face Looks Backwards": Time travel cinema, nostalgia and the end of history. *Thesis Eleven*, 131(1), 44-53. <https://doi.org/10.1177/0725513615613456>
- Wells, Herbert George. 1895. *The Time Machine*. London: Heinemann

**Film og serier:**

*12 Monkeys*. Regissert av Terry Gilliam. 1995; USA: Universal Studios, 2009. 130 min. Blu-Ray.

*Dunkirk*. Regissert av Christopher Nolan. 2017; USA: Warner Bros., 2017. 107 min. Blu-ray.

*Edge of Tomorrow*. Regissert av Doug Liman. 2014; USA: Warner Bros., 2014. 113 min. Blu-ray.

*Inception*. Regissert av Christopher Nolan. 2010; USA: Warner Bros., 2010. 148 min. Blu-ray.

*Interstellar*. Regissert av Christopher Nolan. 2014; USA: Paramount Pictures, 2017. 169 min. Blu-ray.

*La Jetée*. Regissert av Chris Marker. 1962; USA: Criterion, 28 min.

<https://www.youtube.com/watch?v=fU99W-ZrIHQ>

*Looper*. Regissert av Rian Johnson. 2012; USA: Sony Pictures, 2012, 119 min. Blu-Ray

*Memento*. Regissert av Christopher Nolan. 2000; USA: Samuel Goldwyn Films, 2018. 113 min. Blu-ray.

*Primer*. Regissert av Shane Carruth. 2004; USA: THINKFilm. 77 min.

<https://mubi.com/films/primer>

*Tenet*. Regissert av Christopher Nolan. 2020; USA: Warner Bros., 2020. 150 min. Blu-ray.

*Terminator 2: Judgement Day (Director's cut)*. Regissert av James Cameron. 1991; USA: Universal Studios, 2008. 153 min. Blu-ray

*Terminator: Genisys*. Regissert av Alan Taylor. 2015; USA: Paramount Pictures, 2015. 126 min. Blu-ray.

*Terminator: The Sarah Connor Chronicles: The Complete First Season*. Regissert av Charles Beeson et al. 2008; USA: Warner Bros., 2008. 402 min. Blu-ray.

*The Terminator*. Regissert av James Cameron. 1984; USA: Orion Pictures, 2019. 107 min. Blu-ray.

**Figurer (skjermbilder)**

Figur 1: *Tenet* (Nolan 2020)

Figur 2: *La Jetée* (Marker 1962)

Figur 3: *12 Monkeys* (Gilliam 1995)

Figur 4: *Primer* (Carruth 2004)

Figur 5: *Looper* (Johnson 2012)

Figur 6: *Looper* (Johnson 2012)

Figur 7: *12 Monkeys* (Gilliam 1995)

Figur 8: *Tenet* (Nolan 2020)

Figur 9: *Interstellar* (Nolan 2014)

