

Lunds Universitet
Språk- och litteraturcentrum
Filmvetenskap
Handledare: Lars Gustaf Andersson
2012-01-12

Jonas Lindkvist
FIVK:01

Bland oceaner och flöden

- Förhållandet mellan plot och story, samt kontroll av informationsflöden i Oceanstrilogin

Innehåll

Inledning.....	3
Syfte och frågeställning.....	3
Metod	4
Teori	5
Steven Soderbergh: En forskningsöversikt	11
Om filmerna	16
Analys.....	18
Det klassiska informationsfördröjandet.....	18
Innanför och utanför	22
Uppträdandet, spelandet, showen	27
Slutsats	32
Litteraturförteckning	35

Inledning

När jag förra våren listade mina tio absoluta favoritfilmer hade Oceanstrilogin en given plats på listan. Jag har sett filmerna ett oräkneligt antal gånger, och tycks aldrig kunna tröttna på dem. När förundrade vänner, andra filmvetare och tyckare ber mig beskriva vad som är så bra med dem är det dock svårare att komma fram till ett givet svar. De är snygga, har en härlig rytm, fart och flärd, de är roliga och underhållande, men det räcker på något sätt inte för att förklara för mig själv vad som är så tilltalande med filmerna.

I recensioner som jag har läst i det här arbetet beskrivs filmerna, framförallt den första i trilogin, ofta som ”cool” och ”stylish”, vilket verkar sammanfatta de generella positiva omdömen som filmen brukar få. I min strävan efter att gå till botten med filmernas kvaliteter ville jag dock gå djupare än så, för att komma närmare själva berättarstrukturen, stilen och känslan i filmerna. Med det sagt vill jag också poängtera att syftet med uppsatsen givetvis inte är att bedöma huruvida filmerna är bra eller dåliga, utan snarare att kartlägga beståndsdelarna och strukturen, för att komma närmare tillvägagångssätt och val som har gjorts för att göra dem till de filmer de är.

Som filmvetare har de ämnen jag intresserat mig för oftast kretsat kring representationer och identitet. Därför tyckte jag att det skulle vara roligt och utmanande att ta mig an en mer formalistisk utmaning. Om inte annat än för att ha ett bra svar nästa gång någon frågar mig varför jag tycker om just Oceansfilmerna så mycket.

Syfte och frågeställning

Syftet med uppsatsen är att undersöka närmare hur Oceanstrilogins filmer är berättartekniskt uppbyggda för att på så sätt kunna säga något om stil, berättande och skapande. Jag kommer att inleda uppsatsen genom att definiera och smalna av narrationsbegreppet för att komma fram till användbara verktyg för min filmanalys. Framförallt kommer jag att fokusera på hur man i filmerna använder sig av kontrollen av informationsflöden, öppnandet och stängandet av informationsluckor, och vad det får för påverkan på filmens utseende, berättande och stil. Narration är ett ämne som innefattar mängder av aspekter, där det förstas är omöjligt att ta

hänsyn till alla. Därför fokuserar jag på just kontrollen av informationsflöden, men kommer att snudda vid en del andra ämnen som jag anser har betydelse för grundfrågorna för undersökningen. Med det sagt landar jag alltså i följande frågeställningar, som i teoriavsnittet utvecklas ytterligare:

- Vilka berättartekniska medel används i Oceanstrilogin?
- Hur använder sig filmen av spänningar mellan plot och story?
- Vilken roll spelar kontrollen av informationsflöden i filmerna?
- Vad får det för konsekvenser för filmernas utformning och stil?

Metod

Jag vill besvara uppsatsens frågeställningar genom att göra en filmanalys av de tre filmerna i Oceanstrilogin, *Ocean's Eleven* (Soderbergh, 2001), *Ocean's Twelve* (Soderbergh, 2004) och *Ocean's Thirteen* (Soderbergh, 2007). För enkelhetens skull kommer jag i uppsatsen att kalla dem 11, 12 respektive 13. Genom att studera filmerna utifrån teorierna om narration och informationsflöden som jag ställer upp i teoriavsnittet, vill jag visa hur filmerna är uppbyggda till struktur och stil, och vad det säger om filmens kvaliteter.

Att ta sig an en filmanalys innebär alltid att man gör vissa avgränsningar. Hur stort material behöver man, hur mycket måste man ha och hur mycket vill man ha. Efter att ha grubblat en del fram och tillbaka beslutade jag mig ändå för att innefatta hela Oceanstrilogin i analysen. Även om jag förstås detaljstuderar vissa scener närmare ville jag ändå ha möjligheten att synliggöra berättarstrukturer och stilmedel som sträcker sig över alla tre filmer, och både skiljer dem åt och binder dem samman. Andra val man hade kunnat göra var att välja endast en av filmerna, eller bara fokusera på vissa scener i filmerna. Man hade också kunnat bredda ämnet och analysera andra Soderberghfilmer, andra filmer inom samma subgenre (heistgenren), eller för den delen andra samtida filmer för att undersöka användandet av berättarteknik i modern film. I slutändan kändes ändå valet av trilogin som lämpligt för uppgiftens slutförande.

Teori

Bill Murrays karaktär Phil i *Groundhog Day* (Ramis, 1993) lyckas med oklanderlig, på gränsen till magisk, tajming stjäla en säck med pengar från en värdetransport när väktaren vänder bort blicken i några sekunder. Phil är fast i tiden, han upplever samma dag om och om igen, det har vi fått se i filmen. Hans lyckade stöld är en del av ploten i filmen, det som presenteras på skärmen. Men det är resultatet av en mängd dagars träning, som vi aldrig får se, men ändå förstår har inträffat. De är därmed en del av filmens story. I glappet mellan plot och story uppstår det spänningar, luckor, som vi som tittare försöker fylla igen. I det här fallet gör vi det med kausal logik, Phil måste ha tränat länge för att bli så bra på det han gör, därför har han upplevt ett oändligt antal dagar. Det här är bara ett exempel från en scen, som visar hur förhållandet mellan plot och story påverkar förståelsen av en film.

Narration

David Bordwell och Kristin Thompson definierar i *Film art – An Introduction* narration som en serie av händelser med kausal relation som inträffar i tid och rum.¹ När en film ska berätta en historia måste den välja ut vilka händelser som ska visas för att vi som tittare ska förstå, medskapa och underhållas av berättelsen. Kortfattat och enkelt skulle man kunna säga att den fullständiga berättelsen är vad som kan beskrivas som *story*. Det som visas upp i filmen är *plot*. Sättet det visas på är *stil*. De ryska formalisterna använde begreppen *syuzhet* och *fabula* för att beskriva plot och story, begrepp som även Bordwell använder i *Narration in the Fiction Film*.² I min analys kommer jag dock konsekvent att använda mig av begreppen plot och story, även när jag hänvisar till Bordwells definitioner av narration. Jag ser begreppen som synonyma och valet är gjort för en större tydlighet och konsekvens.

Ploten är det faktiska arrangerandet och presentationen av storyn i en film, storyn är produkten av ordnandet av ploten.³ Oftast brukar storyn vara mycket större än ploten, även om det förstås finns undantag. Ploten kan genom olika metoder få oss att förstå ett större händelseförlopp genom förkortningar, ledtrådar och antydningar till händelser som faktiskt inte visas. Antagna och antydda händelser i filmen finns i storyn, inte i ploten. Händelser som presenteras i filmen finns i både plot och story. Utöver det finns också tillagt

¹ Bordwell, David/Thompson, Kristin, *Film Art – An Introduction*, New York, McGraw-Hill, 2008, s 75

² Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985, s 49

³ Bordwell 1985, s 50, Verstraten, Peter, *Film Narratology*, Toronto, University of Toronto Press, 2009, s 31

ickediegetiskt material, till exempel stumfilmens textskyltar eller inklippta fårscockar som i *Modern times* (Chaplin, 1936) som finns i plot, men inte i story.⁴

Bordwell menar att story skapas genom mönster av narrativ som uppfattas genom antaganden, förväntningar och slutledningar. Det blir det utvecklande resultatet av att snappa upp narrativa riktningar, tillämpa scheman, inramning och testande av hypoteser.⁵ När vi ser en film drar vi slutsatser utifrån det som presenteras. Bordwell identifierar tre olika typer av scheman som vi använder för att skapa förståelse utifrån en plot. Identifierbara personer, handlingar och platser är prototypscheman (prototype schemata). Den kanoniska historien är mallschema (template schemata) och motivering och relationer i kausalitet, tid och rum är processscheman (procedural schemata).⁶ I *Star Wars Episode IV: A new hope* (Lucas, 1977) får vi i ploten inte se Luke Skywalker växa upp, men kan, utifrån hur han lever sitt liv just nu, dra slutsatser om hur uppväxten har varit. Genom ledtrådar, tillämpning av scheman som vi redan besitter (om uppväxt och längtan bort, trots att historien utspelar sig utanför vår värld finns tydliga kopplingar till vår kanoniska historia som hjälper i förståelsen), antydningar (om hans far, Luke som pilot och kopplingen dem emellan) och inramning (ödsligheten på planeten som bokstavligt talat är en öken) skapar vi en bild av tiden innan vi kommer in i ploten, utan att det har behövts berättas explicit i filmen.

James Monaco menar i *How to read a film: The World of Movies, Media, Multimedia* att film skapar mening genom *denotation* och *konnotation*.⁷ Denotation innebär förenklat att bilden är vad den är, vi som tittare behöver inte sträva efter att förstå bilden som presenteras. Konnotation innebär bakomliggande mening i vad som visas i bild, men skillnaden mellan de båda kan vara svår att definiera, det handlar mer om ett flöde.⁸ När konnotationer blir tillräckligt vanligt förekommande går de över i att bli denotationer, vi behöver inte längre anstränga oss för att förstå kopplingen mellan bild och mening.⁹ När vi ser *Children of men* (Cuarón, 2006) ser vi bland annat en gravid kvinna. Det är den denotativa betydelsen, men för att förstå verkningarna av detta måste vi använda konnotation, och kan då koppla den gravida kvinnan till hoppet om mänsklighetens överlevnad, vilket är den centrala drivkraften för filmens berättande.

⁴ Bordwell/Thompson, s 77

⁵ Bordwell 1985, s 49

⁶ Ibid

⁷ Monaco, James, *How to Read a Film: The World of Movies, Media, Multimedia*, Oxford, Oxford University Press, 2000, s 161

⁸ Monaco, s 163

⁹ Monaco, s 167

Förutom att definiera hur berättelsen ser ut och vad som presenteras för att vi ska förstå den, finns ytterligare ett till element, som är *hur* ploten presenteras, vilket brukar betecknas som stil. Stil är filmens systematiska bruk av kinematografiska metoder.¹⁰ Om ploten förkroppsligar filmen som en dramaturgisk process, så förkroppsligar stil det som en teknisk process.¹¹ I *Shaun of the dead* (Wright, 2004) visas hur huvudkaraktären Shaun ska lämna hemmet och gå till jobbet. Ploten presenterar de vardagliga saker man gör för att göra sig i ordning på morgonen. Men genom snabb klippning, extrema närbilder och explicita ljud effekter skapas en känsla av fart och dramatik, som i kontrasten med det tydligt vardagliga, med vår förförståelse för filmiska konventioner om actionfilmning, blir till en komisk effekt. Scenens stil gör att den förstås helt annorlunda än om handlingarna skildrats lugnare, eller som i vanliga fall i filmer, uteslutits helt ur ploten.

Roland Barthes talar om ett tredje element i film, bortom denotation och konnotation, där linjer, färger, uttryck och struktur blir berättelsens följeslagare.¹² Elementet har till synes ingen narrativ motivation och bidrar inte till berättelseflödet, vilket föranledde de tidiga formalisterna att lägga det utanför filmens dramaturgiska eller tekniska process.¹³ Kristin Thompson identifierar det som *excess*, material som står ut i filmen, men inte passar in i dess narrativa eller stilistiska mönster.¹⁴ Jag vill mena att excess mycket väl kan vara en del av filmens eller filmskaparens stil, trots att, eller kanske just för att det inte är en del av filmens narration. Quentin Tarantino har sagt om den medvetet felstavade titeln *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) att det inte har ett syfte, och att man, om man måste förklara det, tappar den ursprungliga känslan.¹⁵ Det är ett tydligt exempel på excess som stilval, en överflödigt del av filmen utan syfte, men med tydliga konsekvenser för åskådarens upplevelse och läsning av filmen. Sammanfattningsvis kan man säga att narration är processen genom vilken filmens plot och stil samverkar för att rikta och kanalisera tittarens konstruktion av story genom främst konnotativa medel.¹⁶

¹⁰ Bordwell 1985, s 50

¹¹ Ibid

¹² Bordwell 1985, s 53

¹³ Bordwell 1985, s 50

¹⁴ Bordwell 1985, s 53

¹⁵ <http://today.msnbc.msn.com/id/32588484>, hämtat 2011-12-20

¹⁶ Bordwell 1985, s 53 och Monaco, s 163

Förhållandet mellan plot och story

Ploten arrangerar storyns händelser och handlingar enligt specifika temporala och spatiala mönster, där man väljer ut vissa handlingar, individer och händelser, medan man utelämnar andra.¹⁷ Varje plot använder fördröjning för att skjuta upp ett komplett bygge av story. Ploten kan innehålla onödigt material som står i vägen för vår konstruktion av story. Sådant material kan uppmuntra oss att se det som en tolkning av eller kommentar på storyn. Till exempel vid infogande av icke-diegetiskt material.¹⁸ Oftast är storyn i en film långt mycket större än vad som får plats i de 1½-2 timmar som utgör filmens speltid. Därför måste man sortera, arrangera och presentera valda delar av storyn för att få en eller flera helheter. Ploten erbjuder materialet genom vilket åskådaren skapar en förståelse av storyn, en process som kan vara mer eller mindre självklar. Som enklast kan de två vara identiska, en story som presenteras med alla detaljer i linjär följd från början till slut. Som mest komplex kan åskådaren vara tvungen att arbeta mycket hårt för att skapa en story från en komplex och ickelinjär plot. De flesta filmer ligger någonstans mellan dessa två extremer.¹⁹

Vi skapar story utifrån vissa logiker i tolkningen av plot. I den narrativa logiken ligger tydliga drag av kausalitet, som filmskaparen kan välja att arbeta med eller mot. Ploten kan förenkla, men också blockera vårt skapande av storyn genom vad den visar. Den kan också vilseleda, filmen kan lura oss.²⁰ Det finns olika metoder för presentationen av ploten och skapandet av storyn, men de viktigaste är temporala och spatiala relationer, alltså tid och rymd. Spänningar mellan temporala och spatiala förhållanden har varit den estetiska drivkraften i film ända sedan Georges Méliès skickade upp en raket till månen i *Le Voyage dans le lune* (Méliès 1902), och förkortade tidsförlopp i *Voyage à travers l'impossible* (Méliès, 1904).²¹

Klipptechniken, montaget, är det vanligaste medlet för att skapa spänningar, vilket de ryska formalisterna som till exempel Sergei Eisenstein lyfte upp som centralt och också använde flitigt. Klippning innefattar möjligheten att bryta mot temporal och spatial

¹⁷ Corrigan, Timothy/White, Patricia, *The Film Experience: An Introduction*, Boston, Bedford/St Martins, 2009, s 234

¹⁸ Bordwell 1985, s 52

¹⁹ King, Geoff, "Consciousness, Temporality, and the Crime-Revenge Genre in The Limey", i Palmer, R. Barton/Sanders, Steven M. (red.), *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, University Press of Kentucky, s 93

²⁰ Bordwell 1985, s 51

²¹ Monaco, s 172

kontinuitet.²² Monaco definierar den delen av filmskapande som *syntagmatiskt*. Efter att en filmskapare har bestämt vad som ska filmas, måste man ta ställning till hur det ska filmas (*paradigmatiskt*) och hur man ska presentera tagningen (hur man ska klippa den, montage, det syntagmatiska). Det är främst i det syntagmatiska som filmens särart framkommer, menar Monaco.²³ Användandet av mise-en-scène för att skapa spatiala spänningar är också centralt för filmskapandet såväl idag och vid filmens födelse.

Tid – ploten kan få oss att konstruera storyn utifrån kronologisk ordning, varaktighet och frekvens.²⁴ I *Memento* (Nolan, 2000) visar ploten upp storyn i två avskilda delar, dels i kronologiskt omvänd ordning, dels i kronologisk ordning. Delarna är tydligt avskiljda bland annat genom att filmas i färg kontra svartvitt, och i slutet av filmen förstår vi att de två plotskildringarna möts kronologiskt i storyn. Den svartvita delen som presenteras i kronologisk ordning har lika hög frekvens som den i färg, de visas lika många gånger, men klart mindre varaktighet. Det är alltså ploten i färg som ges större utrymme. Trots att filmen har ett ovanligt grepp för temporal presentation av plot vilseleder den inte tittaren, utan ger tydliga berättartekniska ledtrådar för att underlätta byggandet av story, till skillnad från till exempel *The Village* (Shyamalan, 2004) där temporalt vilseledande av publiken är centralt för filmens spänningsbyggande.²⁵

Rymd – ploten kan underlätta byggandet av storyn genom att informera tittaren om relevant omgivning och positionering, samt riktning för berättelsens karaktärer. Men filmen kan också hindra vår förståelse genom att fördröja, fördunkla eller underminera vår konstruktion av rymd.²⁶ Twisten i *Planet of the Apes* (Shaffner, 1968) bygger på en spatial överraskning (vilken planet vi egentligen befinner oss på), medan spänningen i *Buried* (Cortés, 2010) ligger i att vi får reda på väldigt lite om vad som händer utanför det begränsade spatiala rum som huvudpersonen Paul befinner sig i.

Diskrepans mellan plot och story skapar *informationsluckor* (gaps). De kan vara tidsmässiga, kausala eller rumsliga och kan antingen vara tillfälliga eller permanenta.²⁷ Plotprocesser arbetar med att öppna, förlänga eller stänga luckor i storyhändelser.²⁸ Ett av de tydligaste exemplen på att stänga tillfälliga luckor är i detektivhistorier, där

²² Verstraten, s 84

²³ Monaco, s 163

²⁴ Bordwell 1985, s 51

²⁵ Jmf Bordwell, David, *The Way Hollywood tells it*, Berkeley, Los Angeles och London, University of California Press, 2006, s 78 för närmare beskrivning av *Memento*

²⁶ Bordwell 1985, s 51

²⁷ Bordwell 1985, s 54-55

²⁸ Bordwell 1985, s 54-55

informationsluckan om vem som har utfört brottet ofta omsorgsfullt stängs igen i filmens slutscener. I *American Beauty* (Mendes, 1999) får vi direkt informationen att huvudpersonen Lester Burnham kommer att dö inom ett år, däremot vet vi inte hur det går till, vilket skapar en informationslucka. Då den stängs i slutscenerna hålls dock fortfarande luckan om vem som faktiskt dödat Lester öppen, vilket skapar en permanent kausal lucka. Som åskådare kan man sedan dra slutsatser utifrån ledtrådar, antaganden och rena gissningar.

Filmskapare har länge vetat om att åskådarens intresse kan underbyggas och manipuleras genom att noggrant avslöja storyinformation vid specifika tillfällen.²⁹ Genom att i *Jaws* (Spielberg, 1975) vänta med att visa hajen, utan istället skildra dess verkningar (blod, förstörelse), reaktioner (skräck, skrik) och representativa delar (fenan) skapar man en långt större spänning främst frammanad av publikens uppbyggda förväntningar. Ploten kan undanhålla information för att skapa effekter som nyfikenhet och överraskning. Den kan också avslöja information för att skapa förväntningar eller öka spänningen. När det avslöjas att Frank Costello i *The Departed* (Scorsese, 2006) är medveten om att det finns en tjallare inom gruppen, mångdubblas spänningen då han har en enkel konversation med Billy, som vi redan vet är tjallaren.

Alla dessa processer utgör filmens narration, att med plotens hjälp distribuera information för att uppnå specifika effekter.³⁰ Filmen förlitar sig också på åskådarens medskapande av narrativ friktion mellan plot och story för att skapa action, spänning och intresse.³¹ Genom antaganden, förväntningar och slutledningar blir vi medförfattare. Storyn byggs i vårt huvud, det är vi som åskådare som skapar berättelsen.³² En tanke som kritiserats av bland annat Verstraten som menar att en berättelse alltid har en tydlig berättare, en tanke djupt rotad i den litteraturvetenskapliga tradition han arbetar i.³³

Syftet med den här uppsatsen är att se hur filmskaparna har använt sig av berättartekniska medel för att skapa spänning, underhållning, men också stil. Jag kommer att titta närmare på hur regissören Steven Soderbergh arbetar med att öppna, förlänga och stänga luckor i storyhändelser, och vad det får för konsekvenser för filmen och uppfattningen om den.

²⁹ Bordwell/Thompson, s 88

³⁰ Ibid

³¹ Corrigan/White, s 234

³² Bordwell 1985, s 62

³³ Verstraten, s 6

Steven Soderbergh: En forskningsöversikt

För att kunna säga något om Oceanstrilogin måste man sätta den i historisk och kulturell kontext. För att göra det krävs det först och främst en genomgång av filmens auteur, regissören Steven Soderbergh. Vad han har gjort tidigare, vilken/vilka stilar han förknippas med och vilka förväntningar som fanns vid skapandet av Oceanstrilogin. Jag kommer förstås också att gå igenom vad som har skrivits filmanalytiskt om Soderbergh själv och om Oceanstrilogin i synnerhet.

Steven Soderbergh slog igenom med dunder och brak när han vann guldpalmen i Cannes för sin debutfilm *sex, lies, and videotapes* (Soderbergh, 1989) 1989. Sedan dess har han varit en produktiv och framgångsrik regissör i Hollywood, där han har varvat kommersiella framgångar och prisbelönda filmer med mer svårtillgängliga projekt. I Oceanstrilogin, som jag analyserar här, ansvarar han för både regi och foto, vilket han har gjort i de flesta av sina filmer. Sammanlagt har han regisserat 27 långfilmer i Hollywood, och har signalerat att han efter det kommer att sluta som filmregissör för att syssla med annat.

Det har skrivits för mig förvånansvärt lite filmanalytiskt om Steven Soderbergh och framförallt Oceanstrilogin. I den utmärkta antologin *The Philosophy of Steven Soderbergh* (R. Barton Palmer och Steven Sanders red.) finns dock en hel del matnyttigt om hans filmer, inspiration, stil och karriär. Mycket av grunden för Soderbergh som regissör och auteur är hämtat från artiklar i den antologin.

David Bordwell beskriver Soderbergh som en regissör med stor pluralism baserad på en känsla av att ha kommit för sent till festen. Han har ett smörgåsbord av genrer och stilar genom filmhistorien att välja mellan, vilket signalerar hans mångsidighet.³⁴ Soderbergh är ett av de tydligaste exemplen på en regissör som i dagens Hollywood kombinerar en studiokarriär med en indiekarriär. Bordwell kallar honom träffande för en kommersiell regissör med experimentell flärd.³⁵

Soderberghs filmer *The Limey* (Soderbergh, 1999) och i viss mån *The Underneath* (Soderbergh, 1995) använder sig av självreflexiv citering av andra texter, samt användande av kanoniska filmiska stilmedel, främst hämtat från film noir. Denna intertextuella samverkan utgör en hermeneutisk varaktighet, som enligt R. Barton Palmer i

³⁴ Bordwell 2006, s 75

³⁵ Ibid

artikeln ”Alain Resnais meets film noir in The Underneath and The Limey”, berikar och hemsöker den aktuella texten genom en närvarande förekomst av saknader.³⁶

Soderbergh är en regissör som har arbetat mycket med *reflexivitet* i sina filmer. Det är en term som är vanligt använd när man pratar om det postklassiska berättandet. Filnteoretikerna Thomas Elsaesser och Warren Buckland, argumenterar för att postklassisk film är ”klassisk plus”. Den har kvar de klassiska berättarelementen, men den har *en högre grad* av självmedvetenhet, lekfullhet och till och med vinkningar till vanliga filnteoretiska grepp. Det är inget nytt grepp i sig, men vanligare i dagens film. Framförallt är den vanligare även i mer strömlinjeformade filmer, inte bara metakomedier.³⁷ Bordwell menar dock att nästan all hollywoodfilm idag baseras på berättarprinciper etablerade under studiosystemet, det klassiska berättandet. Sedan kan filmer använda det som språngbräda för att uppnå andra effekter, men det klassiska berättandet är fortfarande i allra högsta grad kvar när det gäller hollywoodfilm.³⁸

Dagens filmlandskap, i vilket Soderbergh verkar, är fulladdat med reflexiv och självmedveten film. Dagens åskådare har ofta konsumerat så pass mycket film att det inte är några problem att acceptera berättelser om både berättelser och berättande.³⁹ Man kan med andra ord säga att det finns mer reflexivitet i den nutida epoken. Robert Stam, Robert Burgoyne och Sandy Flitterman-Lewis menar i *New vocabularies in film semiotics* att man kan prata om det som mode och till och med som en norm.⁴⁰ De beskriver *konstnärlig reflexivitet* som processen där texter uppvisar sin egen produktion, sitt författarskap, sina intertextuella influenser, dess textprocesser eller dess mottagande, genom bland annat självmedvetenhet och självrefererande, metafiction (fiction om fiction), utmattningskonst (som uppvisar det omöjliga i att göra något nytt) och anti-illusionism (medvetet brott mot realistiska berättartraditioner genom att presentera osannolikheter).⁴¹

³⁶ Palmer, R. Barton, ”Alain Resnais meets film noir in The Underneath and The Limey”, i Palmer, R. Barton/Sanders, Steven M. (red.), *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, University Press of Kentucky, s 76-77

³⁷ Elsaesser, Thomas/Buckland, Warren, *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, London, Arnold, Hodder Headline Group, 2002, s 66 och 70, Bordwell 2006, s 7

³⁸ Bordwell 2006, s 21

³⁹ Corrigan/White, s 233

⁴⁰ Stam, Robert/Burgoyne, Robert/Flitterman-Lewis, Sandy, *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*, London, Routledge, 1998, s 202

⁴¹ Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis, s 200-201

Soderberghs stil

Med en lång karriär innehållande mångsidiga filmer som lekt med konventioner, genreförväntningar och reflexivitet kan det vara svårt att säga något enhetligt om Soderbergh som regissör. Några av stilmedlen som han använder sig av har dock lyfts fram av filmforskare som tittar närmare på hans verk.

The Limey är en film stöpt i en modern tolkning av noirtraditionen, Soderbergh har själv beskrivit den som ”*Get Carter* som gjord av Alain Resnais”.⁴² Det tydliga användandet av diskontinuitet och komplicerade förhållanden mellan plot och story är tecken på en mer filosofiskt inriktad konstfilm, ofta associerad med regissörer som Alain Resnais. I Resnais filmer används tidsluckor som medvetna avbrott från kronologin med vissa retoriska mål, som att försvåra ploten för tittaren och ifrågasätta historiens verklighet.⁴³ *The Underneath* bryter av från linjär kronologi och vanliga klippraktiker enbart som medel för att definiera karaktären Michael från utsidan.⁴⁴ *The Limey* liknas bland annat med *Hiroshima mon amour* (Resnais, 1959).⁴⁵ Ett exempel på sådan diskontinuitet är användandet av flash-forward, som Soderbergh använder i *The Limey*. Flash-forward beskrivs av Bordwell som otänkbar i klassiskt berättande, men fungerar bra i det konstnärliga berättandets begränsade kommunikation, att berätta lite och undanhålla mycket.⁴⁶

Soderbergh har sagt om tidsuppfattning att vi, varje gång någonting händer, tänker på liknande händelser i både det förflutna och framtiden. Det finns en konstant framåt- och bakåtrörelse. Våra hjärnor är helt ickelinjära, de befinner sig samtidigt i nuet, dået och framtiden.⁴⁷ Det passar in på Soderberghs närhet till noirtraditionen. Ett fokus på mötet mellan historia, nutid och framtid å ena sidan, och å andra sidan sökandet efter (och tillbakatagandet av) identitet, kan sägas vara det mest karaktäristiska i film noir.⁴⁸ Soderbergh leker ofta med vanliga markörer för noirhet i sina filmer.⁴⁹

I *The Limey* är mycket av plotmaterialet lossat från sina förtöjningar. Ett exempel är att första orden i filmen uttalas mot en svart bakgrund som följer på distributörsloggan. Orden lyder ”Tell me... Tell me... Tell me about Jenny”, som kan fungera

⁴² King, s 91

⁴³ Palmer, s 79

⁴⁴ Ibid

⁴⁵ Palmer, s 83

⁴⁶ King, s 95

⁴⁷ King, s 98, Palmer, s 78

⁴⁸ Palmer, s 73

⁴⁹ Palmer, s 78

både som en replik inom diegesen, men också som en uppmaning till filmen, en slags metakommentar om berättandet som sådant.⁵⁰ *The Limey* kännetecknas av flertalet ickelinjära berättargrepp baserade på subjektiva skildringar av narrativa händelser.⁵¹ Filmen är full av exempel på diskontinuitet där Soderbergh driver och leker med etablerade konventioner om kontinuitet och relationen mellan ljud, bild och tidsuppfattning, för att skapa temporala och spatiala spänningar.⁵² Vissa tidshopp i *The Limey* signaleras tydligt till exempel genom användande av färgtoner (färgtoning är ett vanligt stilmedel i Soderberghs filmer⁵³) medan andra kortare temporala luckor inte alls signaleras, utan åskådaren måste gissa utifrån narrativet att de har ägt rum.⁵⁴

Genom att upprepade gånger bryta mot berättarkonventioner skapas nya förväntningar. Soderbergh verkar i sina filmer aktivt leka med sådana förväntningar för att skapa effekter.⁵⁵ Ibland kan det förstås också gå för långt. Soderbergh har själv erkänt att hans första version av *The Limey* var så skiktad och dekonstruerad att till och med de som jobbade med filmen hade svårt att förstå den.⁵⁶ Genom en dynamisk plot och genom att följa genre får man en grund varifrån man sedan kan använda tematiska och stilgrepp för att göra filmen idiosynkratisk, mindre enkel, men inte otillgänglig.⁵⁷ Det beskriver tydligt Bordwells definition av det moderna berättandet som står på en stadig narrativ grund, för att sedan göra stilistiska utflykter.

I både *Traffic* (Soderbergh, 2000) och *Out of Sight* (Soderbergh, 1998), använder Soderbergh skärande avskiljningar och undanhåller information, vilket skapar en förbryllande semiförståelse som får sin upplösning först i filmens slut. Han skapar här tillfälliga temporala luckor som försvårar läsningen av filmen, men också skapar större spänning och konstnärlighet. Soderbergh dras till ett spel med linjärt berättande i flertalet av hans filmer, även i populärare projekt som *Oceanstrilogin*.⁵⁸ Hans intention är att leka med publikfriande möjligheter att störa det linjära berättandet, och skapa intresse och spänning genom att vägra följa en tydlig ordningsföljd från början till slut. I *Traffic* går han ännu längre i den här riktningen genom att använda flera olika berättelsetrådar som, genom avancerad korsklippning vilket skapar känslan av ett parallellt händelseförlopp, förklaras genom ett slut

⁵⁰ King, s 93

⁵¹ King, s 92

⁵² King, s 94

⁵³ King, s 100

⁵⁴ King, s 94

⁵⁵ King, s 96

⁵⁶ Palmer, s 80

⁵⁷ Palmer, s 82

⁵⁸ Palmer, s 76

där alla trådar knyts samman, vilket illustrerar komplexiteten i det sociala problemet som det är filmens syfte att dissekera.⁵⁹

Värdet av ärlighet och sanning, samt faran i att bli utsatt för felaktig information och meningslös retorik är återkommande teman i Soderberghs filmer.⁶⁰ Dessa fall av oärliga förhållanden och praktiker – när de ställs mot scener där vi ser hur maskeringen faller och folk talar ärligt – markerar en skarp kontrast mellan uppträdande och verklighet och betonar vikten av att bestämma om, huruvida och i vilken mängd vi har information.⁶¹

En annan intressant aspekt av Soderberghs filmer är att se hur många till synes oviktiga scener, speciellt i *Schizopolis* (Soderbergh, 1996), kan ses som exempel på tankeexperiment.⁶² Här är vi inne på användandet av onödigt material som stilelement, som en del av att skapa en känsla i, snarare än förståelse av, filmen.

I artikeln ”Competing Modes of Capital in Ocean’s Eleven” beskriver R. Colin Tait hur *Ocean’s Eleven* kan läsas som en kamp mellan två olika ekonomiska system, och de filosofier som de representerar. Karaktären Reuben är det nostalgiska förkroppsligandet av amerikanskt kapital som Las Vegas brukade stå för. Skurken Terry är symbolen för den nya, globaliserade ekonomin. Han håller på att förändra ”America’s playground” till ett resmål för den globala turismen.⁶³ Personligheten försvinner, kapitalismen är allt som står kvar. Trots att *Ocean’s Eleven* är en typisk hollywoodproduktion lyfter den flera djupsinniga diskussioner om historia, minne och globalisering genom kontrasten mellan olika värdesystem i det nya Las Vegas.⁶⁴ Ersättandet av gamla byggnader med nya, som kan ses som en metafor för övergången från modern till postmodern ekonomi.⁶⁵ Huvudpersonen Dannys kamp om att satsa stort emot banken är enligt Tait en tydlig symbol för kampen mot den nya globaliserade ekonomin.⁶⁶

⁵⁹ Palmer, s 76

⁶⁰ Rodriguez-Ruiz, David, ”Knowledge, Truth and Thought Experiments in Schizopolis and sex, lies, and videotape”, i Palmer, R. Barton/Sanders, Steven M. (red.), *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, University Press of Kentucky, s 14

⁶¹ Rodriguez-Ruiz, s 19

⁶² Rodriguez-Ruiz, s 14

⁶³ Tait, R. Colin, ”Competing Modes of Capital in Ocean’s Eleven”, i Palmer, R. Barton/Sanders, Steven M. (red.), *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, University Press of Kentucky, s 232

⁶⁴ Tait, s 232

⁶⁵ Tait, s 233

⁶⁶ Tait, s 237

Om filmerna

Ocean's Eleven, den första filmen i Oceanstrilogin, är en remake på *Ocean's Eleven* (Milestone, 1960) eller *Storslam i Las Vegas*, som den kom att kallas i Sverige, med Frank Sinatra och hans berömda Rat Pack i de största rollerna. Oceanstrilogin är ett exempel på subgenren Heistfilm. Stöten (The Heist) är den ultimata handlingen för att befästa manlig solidaritet och nytta.⁶⁷ En stöt uttrycker två kompletterande värdesystem. Det monetära och samarbetet där alla spelar sin roll, vilket befäster värdegrunden kärlek och solidaritet.⁶⁸ Stötgenren har ett kulturellt kapital som Oceansfilmerna förvaltar och leker med.⁶⁹ För att stötfilmerna ska lyckas krävs det att man känner för huvudpersonerna, då krävs det att brottet är utan offer. I 13 ges en del av vinsten till och med bort till välgörenhet.⁷⁰

En av de utmärkande aspekterna med Oceanstrilogin är castingen. I rollerna ser vi ett stort antal kända och etablerade skådespelare, få andra filmer förunnat. Soderbergh säger på kommentatorsspåret till 11 att det bland annat var för att undvika att någon karaktär försvinner, och då krävdes direkt igenkänning i karaktärerna, vilket man får med stjärncasting. Metoden fick en hel del uppmärksamhet och var med största sannolikhet en bidragande orsak till filmens kommersiella framgångar. I 12 spelar Julia Roberts och Bruce Willis sig själva, vilket visar upp konstruktiviteten i filmskapandet och en självmedvetenhet som många funnit provocerande. Filmregissören Brian De Palma har bland annat refererat till Brecht när han pratar om medveten konstgjordhet och flagrant filmskapande.⁷¹ Trots Oceansfilmernas självreflexivitet kan de inte ses som exempel på Brechts förfrämligande, bland annat eftersom en av punkterna är att man inte ska använda stjärnor i rollerna.⁷²

I skådespelarlistan finns alltså allt från flera superstjärnor (Georg Clooney, Brad Pitt, Matt Damon, Julia Roberts, Andy Garcia, Al Pacino) till komiker (Bernie Mac, i viss mån Scott Caan och Casey Affleck), en akrobat (Shaobo Qin) och flera kända karaktärsskådespelare (Don Cheadle, Elliott Gould, Vincent Cassel). Noterbart är att karaktärerna kommer från hela den amerikanska kontinenten, plus Basher och Yen som dessutom kommer från andra länder. Den panamerikanska och även globala sammansättningen av gruppen påminner starkt om en annan genrekonvention, krigsfilmer från andra världskriget. Den diversifierade sammansättningen av gruppen i sådana filmer fick

⁶⁷ Tait, s 231

⁶⁸ Tait, s 232

⁶⁹ Tait, s 235

⁷⁰ Tait, s 239

⁷¹ Bordwell 2006, s 182

⁷² Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis, s 199

symbolisera skapandet av den mytiska amerikanska karaktären i kontexten nationsbyggande.⁷³ Det är ingen tillfällighet att gruppen i originalfilmen från 1960 bestod av ett gammalt förband från andra världskriget. Jag har tidigare varit inne på att Soderbergh är starkt influerad av noirtraditionen i många av sina filmer. Valet av Carl Reiner som Saul kan därför inte vara en slump. Reiner har bland annat regisserat två av de mest kända noirparodierna någonsin, *Dead men don't wear plaid* (Reiner, 1982) och *Fatal instinct* (Reiner, 1993). Att Soderbergh och Reiner sammanstrålar för att göra en film som får sägas ligga långt från noirtraditionerna är intressant kuriosas.

Sammanfattning av filmerna

I 11 släpps Danny villkorligt från fängelse efter att ha avtjänat en dom för stöld. Hans fängelsevistelse har lett till att hans fru, Tess, har skilt sig från honom och nu är tillsammans med casinoägaren Terry. Danny bestämmer sig för att råna Terrys casinon för att vinna tillbaka sin fru och samtidigt tjäna en slant. Han samlar tio andra godhjärtade skurkar för att klara av stöten. Rusty, hans bästa vän; Frank, casinodealer; Reuben, rik casinoägare; Linus, ung ficktjuv; Basher, brittisk sprängexpert; Livingston, nervös elektronikexpert; Saul, ”kameleont” med magproblem; Yen, kinesisk akrobat; samt Virgil och Turk, pratglada chaufförer. De stöter på problem som de löser och tillsammans lyckas de med stöten. Danny vinner tillbaka Tess och de får nästan femton miljoner dollar var.

I 12 lyckas Terry, med hjälp av mästertjuven Tolour, leta rätt på alla medlemmarna i ligan, som under dödshot måste stjäla pengar för att betala skulden. Tolour utmanar elvan att stjäla samma föremål i en fight för att se vem som är den bästa tjuven, och garanterar att betala tillbaka hela summan till Terry om han förlorar. Samtidigt jagas de alla av agenten Isabel, som har ett förflutet med Rusty. Elvan vinner över Tolour och får därmed behålla sina pengar från 11. Isabel och Rusty blir kära på nytt och Isabel återförenas med sin far, som visar sig vara superskurken LeMarc, som hjälpt elvan att lura Tolour.

I 13 svindlas Reuben av sin partner Willy Bank i byggandet av ett nytt casino och drabbas av en hjärtattack. Gänget måste samlas igen för att hämnas på Bank och ge Reuben tillbaka sin rättmätiga del av affären. Genom att rigga alla spel i casinot under öppningskvällen ser de till att casinot går bankrutt samtidigt som de själva tjänar storkovan.

⁷³ Tait, s 234

Analys

”Tell me everything, tell me every last detail. Don’t leave out anything.”

- Roman Nagel, *Ocean’s Thirteen*

Oceanstrilogin är en serie filmer som utan tvekan följer det klassiska berättandet, med tydliga aktindelningar, med individer som tillsammans arbetar för ett uttalat mål, som måste överkomma hinder och till slut lyckas med sitt förvärv.⁷⁴ Den första akten i de tre filmerna introducerar karaktärer och grundläggande mål och pågår i ungefär en halvtimme. I den andra aktens två delar (komplicerande händelseförlopp och utveckling, enligt Kristin Thompsons modell för klassiskt berättande) stöter huvudkaraktärerna i den första på nya problem som de måste ta ställning till. I den andra delen visas hur karaktärerna går till väga för att nå sina mål, ofta med inslag som skapar action, spänning och fördröjning.⁷⁵ I den tredje akten, vad Thompson kallar den fjärde delen, kommer den slutliga upplösningen, klimax. Den utlöses ofta av ”den mörkaste stunden” i filmen. Efter klimax kan det också komma en epilog, mer eller mindre förklarande, vilket det gör i alla tre filmerna.⁷⁶ Oceansfilmerna visar upp en tydlig medvetenhet om aktbyggandet, var man befinner sig i filmen och varför, bland annat genom den övertydliga ickediegetiska presentationen av den sista akten i 11 och 13. Det är en kommentar på filmskapandet som sådant och en blinkning till användandet av den stringenta narrationen i filmen.

Här skulle man kunna nöja sig och bestämma att Oceanstrilogin är en klassiskt berättad hollywoodhistoria. Men skrapar man lite under ytan hittar man andra intressanta aspekter, och vi ska börja med kontrollen av informationsflöden och den klassiska fördröjningen av information.

Det klassiska informationsfördröjandet

Som jag har varit inne på tidigare kan en konventionell narration utgöra en bra utgångspunkt för experimenterande.⁷⁷ Ju mer komplext experimenterandet med detaljer är, desto mer

⁷⁴ Jmf Bordwell 2006, s 35-38, där han använder Kristin Thompsons definitioner av klassiskt berättande i dagens Hollywood.

⁷⁵ Bordwell 2006, s 36-37

⁷⁶ Bordwell 2006, s 38-40

⁷⁷ Bordwell 2006, s 76-77

lättillgängligt behöver berättandet vara.⁷⁸ Att Oceanstrilogin följer den klassiska narrationen i många punkter är tydligt. En vanlig narrationsteknik är fördröjd information för att skapa spänning och för att bygga upp effekten av en twist.⁷⁹ Bordwell använder *The Game* (Fincher, 1997) och *The Sixth sense* (Shyamalan, 1999) som exempel. Den sistnämnda refereras i 12 där Bruce Willis, som spelar sig själv, är trött på att alla ska förklara för honom att de såg twisten komma i filmen, men att filmen fungerar ändå. Ett exempel på Oceanstrilogins självreflexivitet som jag kommer att återkomma till.

Det finns mängder av exempel på hur Oceanstrilogin arbetar med skapande och fyllande av luckor. Bordwell säger att vi guidas genom spelet med luckskapande och luckfyllande av genrekonventioner, överflödigheten i det klassiska berättandet, och vår bekantskap med närliggande traditioner.⁸⁰ Trilogin inleds med ljud från fängelseportar som öppnas på vaktens kommandon, under tiden produktionsbolagens loggor visas. Sedan kommer en bild med fast kamera på en tom stol. Danny sätter sig efter ett tag i stolen och tittar åt åskådarens håll, men förbi kameran. Kameran ramar in honom i halvbild. Från rummet bortom kameran kommer frågor från vad vi förstår som en panel för villkorlig frigivning. Tre olika personer ställer en varsin fråga, som Danny svarar på. Kameran rör sig inte, och scenen klipps inte förrän precis i slutet. Då kommer ett inklipp till närbild på Danny när han får frågan om vad han skulle göra om han blir frisläppt. I och med att han inte svarar på frågan, bilden dröjer på honom några sekunder för att sedan klippa till hans avfärd från fängelset, skulle man kunna uppfatta resten av filmen, till och med av trilogin, som svaret på den direkta frågan. Musiken sätter igång i Dannys tystnad och överbrygger sedan klippen som visar hans väg ut i frihet.

Redan här får vi vårt första exempel på undanhållen information som ger en stilistisk effekt. Istället för att Danny svarar på frågan som ställs, och filmen klipper till nästa scen, fördröjs informationen till ett senare tillfälle. Vi får se svaret på frågan gestaltas och spelas upp för oss. I öppningen av 12 pratar Danny med bankpersonal som inte syns i bild, en parallell till det första samtalet i 11. Liksom här svarar han inte på en fråga som ställs till honom, utan vi får lista ut vad svaret ska vara. Som åskådare fyller vi själva i en lucka i berättandet.

Sjelva grunden för spänningsmomentet i 11 är om kuppen ska lyckas och hur de ska gå tillväga för att klara av det. Bland mycket annat får vi reda på att en exakt kopia av

⁷⁸ Bordwell 2006, s 78

⁷⁹ Bordwell 2006, s 80-81

⁸⁰ Bordwell 2006, s 82

valvet de ska bryta sig in i ska byggas. Danny berättar det som en av punkterna på en lista med förberedelser. Linus frågar honom om det är för träning, och Danny svarar enigmatiskt ”Something like that”. Under tiden som gänget fokuserar på andra delar av den komplicerade planen byggs valvet upp i bakgrunden, och vi får mycket riktig se Yen träna på sitt akrobatiska konstnummer då han genom en bakåtvolt undviker golvsensorerna som sätter igång larmet, för att på så sätt kunna komma till valvdörren och spränga den. Vad vi som tittare inte vet, som elvan redan har fått reda på utanför ploten, är att kopian av valvet som de har byggt ska användas för en inspelning, som i sin tur lurar målet för kuppen, Terry Benedict, att tro att inspelningen är vad som faktiskt inträffar i realtid. I och med att vi som åskådare inte får reda på vad det egentliga syftet med valvet är blir vi överraskade när det slutligen avslöjas. Informationskranen stängs efter att informationen om valvbyggandet kommer, och vrids på när vi får reda på att det är för inspelningen som det huvudsakligen skulle användas. Falska ledtrådar, som Yens träning i valvkopian, gör att vi inte ifrågasätter den felaktiga slutsatsen att valvet ska användas för träning. Det är ett tydligt exempel på fördröjning av information i syfte att skapa spänning och överraskning.

Informationsflödet går inte bara mellan filmen och tittaren, utan också mellan olika karaktärer inom filmen. I en scen blir Linus utsatt för samma lucköppning som vi tittare vant oss vid. När Rusty instruerar Linus inför en central del av planen säger han ”and whatever you do, don’t ever, under any circumstance...” och blir sedan avbruten. Informationen fördröjs och vi som tittare delar Linus frustration av att inte få reda på vad Rusty menar. Där Linus uppenbarligen utanför ploten får informationen vid ett senare tillfälle (eftersom han under kuppen vet precis vad han ska tänka på), lämnas vi som tittare ovetandes, vilket förstås skapar en komisk effekt. Det är också ett exempel på hur informationsluckan stängts för Linus, medan den är permanent öppen för oss som tittar. Vi får aldrig reda på vad som skulle sägas, utan lämnas att gissa.

Ytterligare ett exempel på missledande information som skapar spänning är etableringen av Sauls magsår. Genom att flera gånger under filmens lopp visa hur han reagerar på magen och sura uppstötningar ger filmen ledtrådar om att hans hälsa inte är på topp. När han sedan kollapsar mitt under kuppen kan man förledas tro att han gör det på riktigt, innan vi genom att man klipper till de andra medlemmarna i elvan som lugnt tittar på, eller förbereder sig för nästa steg, förstår att det bara är en del av planen. Han kollapsar för att distrahera vakterna som bevakar kamerorna, så att de ska missa att gänget kopplar in videoinspelningen istället. Informationskontrollen, att vi inte har fått reda på att det är en del

av planen, skapar ett ögonblicks spänning innan vi förstår att det är fullständigt planerat. Ett av flera exempel på kontrollen av informationsflödet för spänning och rytm.

Ett återkommande grepp i alla tre filmer, som är ett exempel på informationsfördröjning, är inzoomningar och kamerapanoreringar mot till synes ovidkommande detaljer som en wunderbaumgran i 11, en ryggsäck i 12 och en telefon i 13. Genom att upprepa fokusering på något till synes oviktigt lägger man större betydelse till det.⁸¹ Att kameran fokuserar på små detaljer är en indikation på att de kommer att få betydelse under berättelsens gång. Vad detaljerna har för betydelse får vi inte reda på förrän i slutet av filmerna, då informationskranarna vrids upp på full volym och vi får reda på hur kupperna faktiskt har gått till. Att wunderbaumgranen hänger i SWAT-bilen som gänget flyr brottsplatsen i, att ryggsäcken hela tiden innehåller Fabergéägget som är målet för stölden, och att telefonen egentligen är en magnetron som möjliggör kuppen. Genom informationsfördröjning presenterat av upprepat bruk av kinematografiska val skapar filmen vad man skulle kunna kalla för ett stilgrepp.

Det flitiga användandet av informationsluckor visar att man inte underskattar tittaren. Soderbergh har uppenbarligen, genom tidigare erfarenheter och misslyckanden, hittat en nivå där tittaren kan följa händelserna i filmen utan att hela tiden veta vad det är som sker, i den trygga förvisningen om att de viktigaste storypunkterna kommer att förklaras inom ploten.

I några fall blir det här flitiga användandet av informationskontroll till och med självreflexivt. I 13 går Danny och Rusty igenom alla detaljer i planeringen inför kuppen för Nagel, som ska hjälpa dem med ett par kärnproblem för att kunna lyckas. När de kommer till black jack berättar de att det är Livingstons område, och att han ska infiltrera tillverkaren Shuffle Royal. Nagel säger då: "Shuffle Royal, bet I haven't heard the last of that", utan någon vidare förklaring. När man sedan får reda på att det är Nagel som måste kliva in och arrangera black jack-bluffen och på så sätt rädda Livingston blir kommentaren snarare en ledtråd till att det är en ledtråd, ett exempel på en slags metanivå av informationsfördröjning, en självreflexiv lucköppning och -stängning.

Något som är typiskt för just Oceansfilmerna och som jag vill hävda är en central del av underhållningsvärdet i filmerna, är just hur Soderbergh arbetar med förhållandet mellan plot och story för stil eller excess, snarare än berättande. Nagels självreflexiva kommentar är ett exempel, den har ingen viktig betydelse för storyn, och får ingen rimlig

⁸¹ Corrigan/White, s 253

förklaring, men är med som excess för att skapa en viss känsla. Ett annat exempel är från 11, när Rusty och Danny ska övertala Reuben om att vara med på casinokuppen. Reuben säger, när han ursäktar sig för att han inte vill vara med, till Rusty och Danny:

We go way back, and I owe you from that thing with the guy in the place. And I'll never forget it.

Danny: Oh, it was nothing.

Rusty: I had never been to Belize.

Det här är ett sätt att få fram komisk effekt genom att expandera storyn genom mycket lite plotinformation. Vi förstår att karaktärerna har ett förflutet tillsammans. Att de har gått igenom något som vid någon del av historien utspelat sig i Belize, men mer än så får vi inte reda på. Det är ett sätt att visa upp hur mycket information som ryms inom gruppen, för att etablera Reuben som en i gänget (senare som själva fadersfiguren i gänget, den som lärde Danny hur man lever livet), men är också ett exempel på en onödig historia som mest är insatt för att etablera en viss känsla. Excess som stilgrepp.

Innanför och utanför

” He has got his own language, this one.”

- Rusty Ryan, *Ocean's Twelve*

Identifikationsprocessen i film går i tre steg. Först tittar kameran på någon eller något. Sedan tittar åskådaren på filmen. Det tredje steget (initierat av D.W. Griffith) är att karaktärer i filmen tittar på annat inom filmen, vilket skapar det diegetiska rummet.⁸² Informationsflödet går inte bara från filmen till åskådaren, utan även inom filmens ramar. Viktigt för skapandet av spänningar i film är vem som får reda på vad, samt när det sker. I Oceansfilmerna handlar det i mångt och mycket om vem som är innanför gruppen och vem som är utanför. Gruppen i det här fallet utgörs delvis av elvan, kamratskapet som utför kuppen, men också av en större gemenskap av tjuvar. Det talas ett visst språk och det finns vissa regler tjuvar emellan, som de som står utanför inte kan förstå. För att införlivas i gruppen måste man visa genom kunskap och erfarenhet, att man har det kulturella kapital som krävs.

När jag pratar om elvan som en grupp stämmer det inte riktigt. Linus är inledningsvis inte en del av gruppen. Han försöker sig på ett skämt vid den första

⁸² Verstraten, s 87

presentationen av planen i 11. Rusty svarar honom allvarligt och tillrättavisar honom, vilket indikerar Linus status som utomstående. Danny och Rusty förstår inte (medvetet) Linus skämt, hans ”språk”.

Det tydligaste exemplet på Linus utanförskap är dock i mötet med Matsui i 12. Han, Danny och Rusty ska möta en skurk som kan ge dem ett jobb för att försöka tjäna ihop lite pengar. Innan mötet varnar Rusty för att Matsui talar ett helt annat språk, men Linus känner ändå att han är redo. Filmningen under mötet placerar Matsui för sig, Linus för sig, och Rusty och Danny tillsammans (de visas konsekvent i samma bild under konversationen). Scenen inleds med att Matsui avslutar en vits som Rusty och Danny skrattar konstlat mycket åt. Linus visar genom ansiktsuttryck och kroppsspråk att han inte förstår det roliga i vitsen, men skrattar slutligen med efter en blick mot Rusty och Danny. När det sedan blir dags att prata allvar inleder Danny och Rusty med att dra en varsin kort historia som varken vi som tittare eller Linus förstår någonting av. Danny, Rusty och Matsuis uppträdanden visar dock att det inte är något konstigt med kommentarerna och de verkar tycka att Linus beter sig underligt som inte svarar på rätt sätt. Matsui fortsätter sedan med sin historia, och slutligen blir det dags för Linus, som genom gester och antydningar från Danny och Rusty förstår att det är hans tur. Eftersom han inte vet vad han ska säga reciterar han en sångtext, *Kashmir* av Led Zeppelin. Matsui reagerar genom att se förgrymmad ut, sedan kommer ett klipp till när Rusty och Danny kommer ut från baren till en väntande Linus. Trots att vi inte får reda på det i ploten förstår vi att Matsui måste ha slängt ut Linus, och sedan avslutat mötet tillsammans med Rusty och Danny. De förklarar för Linus att han hade kallat Matsuis systerdotter för en billig prostituerad, och att de hade varit tvungna att släta över situationen. Det som Linus inte vet här, som han får reda på i slutet av filmen, är att de övriga under mötet bara har skojat med honom. Eftersom han inte är innanför gruppen vet han inte hur man pratar där, därför kan han inte avgöra vad som är sant och falskt, och blir på så sätt ett offer för falsk information, ett av de teman som är vanligt i Soderberghs filmer.⁸³ Rustys mamma, som också är bedragare och hjälper gruppen ut ur fängelset i slutet av filmen, kallar mötet med Matsui för en ”Lost in translation”, vilket får Linus att inse hur han har blivit lurad. Mamman är innanför väggarna för bedragarna, Linus närmar sig mer och mer, vilket också bekräftas av att hans pappa, som vi redan i 11 har fått reda på också är en mästertjuv, är stolt över honom.

Ett återkommande motiv i alla filmer är användandet av tjuvens egna språk. Alla typer av bedrägerier har målände namn, som i filmerna aldrig förklaras närmare.

⁸³ Rodriguez-Ruiz, s 14

Förförståelsen är ett exempel på en informationslucka som aldrig fylls för oss som tittare. De förklaras aldrig, vi som tittare kan gissa, men inte veta vad de betyder. De blir en del i byggandet av den slutna värld som tjuvarna lever i. En värld med egna sociala koder och värderingar. Genom att använda fikonspråket för en bedragare säger Rusty i 11 att de behöver ”a Boskie, a Jim Brown, a Miss Daisy, plus two Jethros and a Leon Spinks, not to mention the biggest Ella Fitzgerald ever.”⁸⁴ Det flitiga användandet blir ytterligare ett exempel på en permanent informationslucka som, även om den har en viss narrativ funktion i att befästa grupptillhörighet, mest fungerar som ett stilmedel.

När Rusty i 12 föreslår ”Ahab with a piggy back” tror inte Linus att det är en riktig variant. Danny vet redan vad som ska föreslås, Livingston är direkt på det klara med vad som behövs och resten av gruppen skrider direkt till handling. När Linus frågar Reuben om det verkligen är en riktig variant får han bara ett leende till svar. Ett översittande klappa-på-huvudet-leende som visar att han fortfarande har mycket att lära. Linus kan inte alla koderna, alla namnen, och är därför fortfarande utanför gruppen. Turk mobbas också i viss mån, men alltid innanför gruppen. Han är inte betrodd att i 13 ta över ett datorjobb efter Livingston trots att han anmäler sig som frivillig, utan Virgil får göra det istället. Hans idé om lyftkran på Van der Woude-kuppen i 12 kallas för dum av Rusty, som tillsammans med Danny förstås utgör kärnan i gruppen. Det är dock aldrig någon som ifrågasätter hans närvaro eller förståelse av språket, vilket görs med Linus.

En betoning av språkförståelse inom gruppen är också ett ytterligare exempel på en permanent informationslucka. Alla i gruppen förstår Yen från första stund, trots att han med få undantag pratar kinesiska genom hela filmserien. Yen, som en del av gruppen från första början, talar det språk som behövs för att vara delaktig och förstådd, och att den förståelsen trumfar den språkliga barriären. Det, eller att hela gruppen eller gentlemannatjuvsskrået som sådant har genomgått intensiva kvällskurser i kinesiska. Den mystiska förståelsen av kinesiska kan också ses som ett exempel på anti-illusionism, där oförklarligt språkbruk kan användas för att utgöra ett brott mot den realistiska berättartraditionen, ett av exemplen på konstnärlig reflexivitet.⁸⁵ Linus säger till och med vid ett tillfälle till Yen: “Oh, so now you don’t understand English all of a sudden?” En tydlig komisk effekt finns inbyggd i det stilgreppet, liksom i det faktum att ingen förstår Basher i 11, när han snackar cockneyslang. Basher är dock aldrig utanför gruppen, att ingen förstår honom verkar mer vara åskådarnas fel än hans eget. Humorn ligger förstås i begreppet två länder

⁸⁴ Tait, s 234

⁸⁵ Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis, s 200-201

separerade av ett gemensamt språk, amerikaners oförmåga att förstå brittisk engelska, här dock förvrängd till extremt slangbruk, medan de inte har något problem med ”rena kinesiskan”.

Isabel, som arbetar för Europol och därmed är polis, är ändå insatt i tjuvjargongen. Hon har en mästertjuv som far, vilket gör att hon är innanför gruppen redan från början. Hon kan tricken, hon kan språket, hon knäcker Matsui lätt som en plätt och övervakar Rusty när han tror att han övervakar henne. Genom att använda samma medel och metoder som de skurkar hon jagar får hon tag på dem. Hon förfalskar dokument för att få det hon vill ha, det är för en god sak, ändamålet helgar medlen, precis som att stjäla från de rika och ge till de fattiga. När informationsflödet för Van der Woude-kuppen vrids på i 12 är det genom hennes förståelse vi som tittare också får reda på vad som har hänt. Hon blir agent för vårt informationssökande och som åskådare följer vi hennes väg in i gruppen.

När det kommer till antagonisterna i de tre filmerna finns en uppenbar skillnad. Tolour i 12 är en mästertjuv och kan givetvis språket, han beskrivs också ha brutit mot ”regel nummer 1” som i ploten aldrig förklaras närmare, men genom viss slutledning kan man förstå att det handlar om att aldrig avslöja en annan tjuv, vilket Tolour har gjort genom att överlämna information om elvan till Terry. Med Willy, skurken i 13, är det uppenbart att han också kan jargongen. Han beskrivs som tillräckligt gammal för att ha skakat Sinatras hand. ”There’s a code among people who shook Sinatras hand.” säger Reuben till honom. Willy vet också vad en ”Billy Martin” är, vilket inte förklaras i ploten, men som vi som tittare ändå kan tolka som rätten att ångra sig och ge tillbaka det man har stulit. Willy väljer bort den chansen, vilket drar igång hela karusellen. Eftersom han kan språket och har skakat Sinatras hand borde han veta bättre, och får därför skylla sig själv.

Med Terry, antagonisten i 11, är det inte lika tydligt. I 11 och 12 är han fortfarande en antagonist och förstår uppenbart inte vad han blir utsatt för i 11. Han kan heller inte på egen hand leta reda på elvan i 12, utan behöver en mästertjuvs hjälp. I inledningen av 12, där Terry konfronterar medlemmarna i elvan, använder man sig av inramning och kamerarörelser för att utesluta och innefatta personer. Terry syns ofta inte, avskärmas från elvan, syns i reflektioner, genom glas eller bara nämns vid namn. Den enda som han konfronterar utan den typen av filmning är Tess, när Danny inte är hemma. Terry är ett reellt hot, men han behöver hjälp av någon inom brödrskapet för att få tag på elvan. Det är därför den första regeln för en tjuv är att inte förråda andra tjuvar. Som en magiker som avslöjar sina hemligheter. Bedragandet skildras som en skråverksamhet, en profession.

I 13 behöver dock elvan hans hjälp, och han måste spela en roll i kuppen. Danny frågar Terry, inför scenen där han ska delta, om han är redo. När Terry säger "I was born ready" himlar Danny med ögonen. Terry är nu invigd och ska hjälpa gruppen, men med sin lama kommentar och Dannys reaktion på den förstår vi som tittare att Terry aldrig kan bli accepterad som en i gruppen. Han talar inte språket, vilket Yen till exempel gör. Terry går ändå från att vara antagonisten, skurken i den första filmen, till att bli gamäng och med på noterna, i den mån han kan vara det. Han har roligt när han övervakar kuppen, har inget emot att spela en roll. Han är en spelare som spelar roller och roas av stöten, men blir aldrig en del av gruppen. Han försöker till och med regissera en egen kupp i samröre med Tolour, men blir överlistad av elvan. Straffet blir att han måste ge sin vinst i kuppen till välgörenhet.

Ett sista exempel på kommunikationen inom gruppen visar vilka kärntruppen i gruppen är och samtidigt vilka karaktärer som är agenter för informationsflödet, alltså vilka som vet mest i filmens dieges. Rusty och Danny kommunicerar egentligen på två sätt genom filmen. Dels genom ett vänskapligt gnabbande där de tar poänger av varandra, dels genom en slags övernaturlig förståelse av den andres avsikter.

Scenen i 11 där Danny frågar om de behöver ytterligare en medhjälpare är ett bra exempel på den närmast parapsykologiska förståelse som finns mellan honom och Rusty. En mental koppling som gör det möjligt för dem att avsluta varandras meningar och direkt förstå var den andra är på väg. Rusty sitter på en barstol, vilar överkroppen mot sina korslagda armar på bardisken och tittar på tv-reklam för boxningsmatchen som kommer att äga rum under kvällen för den stora kuppen. Hans blick är konstant riktad mot tv:n och han ändrar inte uttryck överhuvudtaget under hela scenen. Bakom honom kommer Danny fram, Danny kan omöjligt se hur Rusty reagerar på det han säger eftersom deras blickar är riktade åt samma håll, endast vi som tittare kan se att Rusty inte reagerar överhuvudtaget. På något sätt vet ändå Danny det, och inte bara det, han vet instinktivt vad Rusty svarar på de frågor han ställer, som om han faktiskt uttalat dem.

Saul makes ten, that oughta do it, don't you think? ... You think we need one more? ...
You think we need one more. ... Alright, we'll get one more.

Rusty och Danny behöver inte ens titta på varandra för att förstå vad den andre ska säga, vilket signaleras när Rusty presenteras i början av 11. Vi har fått följa Dannys frigivning, hans möte med Frank och igångsättandet av planen. Från en närbild i profil på Danny introduceras en splitscreen, där Rusty dyker upp på andra sidan i samma typ av närbild i profil, men med

ansiktet riktat åt motsatt håll. Karaktärerna introduceras tillsammans, som en del av samma fysiska kropp, med ansiktena riktade från varandra, vilket de kan ha eftersom de ändå inte behöver titta på varandra för att förstå vad den andre säger. De är en dualitet, snarare än två separata enheter.

En ideologisk plats i ett narrativ beskriver ytor och platser med distinkta sociala eller ideologiska värderingar. De kan också ha tydliga politiska eller filosofiska betydelser.⁸⁶ Den sista huvudkaraktären i filmserien är staden Las Vegas, även om den inte medverkar mer än marginellt i 12. Det första mötet mellan Danny och Linus avslutas med att Linus tittar på flygbiljetterna till Las Vegas, och att Danny kallar det för ”America’s playground”. Träffande nog är det Elvis Presleys *A little less conversation (a little more action)* som spelas när Las Vegas som stad introduceras för första gången. Dels är det förstås en vink till Las Vegas själ, som Elvis liksom Reuben är en stor del av, men också är det en referens till gängets agerande, som handlar långt mycket mer om handling än konversation. I mångt och mycket gör deras undermedvetna förståelse av varandra konversationen onödig.⁸⁷

Uppträdandet, spelandet, showen

”You will have to put on an elaborate show”

- Gaspar LeMarc, *Ocean’s Twelve*

Efter att Rusty har presenterats via sin splitscreen med Danny följer en scen där han ska lära tonåriga hollywoodstjärnor att spela poker. Flera av stjärnorna, bland annat Topher Grace, spelar sig själva i scenen. Vid Rustys och Tophers entré in på klubben där pokerspelandet äger rum kommer de in genom hängande gardiner, de gör entré genom en ridå. Genom användandet av mise-en-scène och kameraarbete i den här scenen kommer flera kommentarer om uppträdande, spelande och att ”sätta upp en riktig show”.

Under en paus i pokerundervisningen sitter Rusty vid baren, vilket vi får se genom en tagning som visar Rusty med ryggen mot kameran placerad nedanför och mellan två inglasade rum med erotiska dansare, som uppträder för barens besökare, vilka knappt bevärdigar dem med en blick. Det följer ett shot-reverse shot som etablerar kameravinkeln mot dansarna till en point-of-view-shot. Rustys dröjande blick och enigmatiska (uttråkade) ansiktsuttryck som kan tolkas som leda, kan också tolkas som känslan av att ha sålt sin själ.

⁸⁶ Corrigan/White, s 254

⁸⁷ Jmf Bordwell 2006, s 62 om musik som kommentar till handlingen.

Han har prostituerat sig genom att göra något han inte vill för att tjäna pengar, han ser sig själv som någon som dansar för pengar. Han blir sedan avbruten i sina funderingar av bartendern som säger:

How's the game going?
I'm having the worst night of my life.
What?
I'm running away with your wife.

Bartendern ler och nickar, som om han har förstått precis vad Rusty har sagt. Kommunikationen fungerar inte, information missriktas och Rusty längtar till något annat. Han är en observatör, dansarna bakom tjockt glas spelar upp scener, vilket kan ses som en parallell till Oceangängets performativitet under filmserien. Dansarna syns tydligt i bakgrunden, från andra sidan, under hela pokerspelandet med tonårskändisarna. Redan här etableras uppträdandet som återkommande tema. Agerandet och spelandet inom gruppen blir en del av de sociala koder som styr informationsflödet inom gruppen och till utomstående. När Rusty återvänder till pokerrummet har Danny tagit en plats vid bordet. De lurar de rika (men glada) tonåringarna på pengar genom en gemensam bluff, ett spel, ett agerande som signalerar att de äntligen är tillsammans igen.

Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis använder i sin beskrivning av olika former av reflexivitet begreppet *konservativ reflexivitet*. Det betonar spektakel och konstgjordhet, men inom en illusionistisk estetik som har mycket lite att göra med subversiva, avmystifierade och revolutionära syften.⁸⁸ Det stämmer mycket väl in på reflexiviteten i Oceansfilmerna, som aldrig frångår den illusionistiska estetiken, men ändå lägger in mängder av intertextualitet, självmedvetenhet och tematik om spelande och agerande som sådant.

Ett exempel är när Danny och Rusty i 11 har börjat planera den stora kuppen. Rusty behöver en motivering för varför de ska genomföra kuppen, och Danny övertalar honom. Efteråt kommenterar de båda ordväxlingen de just haft, med Rusty först:

Did you rehearse that?
Yeah, I did. Did I rush it? I felt like I rushed it.
No, it was good. I especially like the part about Teen Beat.

⁸⁸ Stam/Burgoyne/Flitterman-Lewis, s 202

De uppvisar en medvetenhet om den konstgjorda dialogen dem emellan. De kliver ur sina roller och kommenterar scenen de just spelat upp, på så sätt dekonstruerar de skådespelandet och performativiteten.⁸⁹ Agerandet blir en del av det sociala kodspråket dem emellan, ett språk som de kan välja att tala när de så önskar, vilket utestänger andra aktörer och visar den kontroll på informationsflödet de har inom diegesen.

I upplösningen av 12 får vi höra mästertjuven Lemarc säga till Danny och Rusty: "You will have to put on an elaborate show", om den fejkade kuppen vi just får reda på att de har genomfört. Det stämmer onekligen, men kan också sägas stämma med arbetet som bedragare överhuvudtaget. Det handlar inte bara om effektivitet, utan jobben ska göras med flärd och schwung. Annars är det inte värt att göra överhuvudtaget.

Bråket mellan Rusty och Danny i 11 visar sig mot slutet av filmen ha varit en bluff. När Linus, som liksom vi tittare har varit ovetande om hur det egentligen legat till, ifrågasätter motivet förklarar Danny det helt enkelt med "Where's the fun in that?". Många aktioner förklaras med att det ska vara roligt eller stilfullt. "You don't run the same gag twice", säger Basher i 13 när han förklarar för Terry hur tjuvar agerar, och kommenterar därmed bedragaryrket som profession och underhållning. Gängets agerande är ett skådespel, det är till för att roa. Vem eller vilka ska de roa, kan man då fråga sig? Oss som tittare, gruppen som sådan eller någon annan åskådare som vi inte kan identifiera genom diegesen?

Även vid Dannys frigivning kommer ett replikskifte mellan honom och Rusty som mer handlar om att spela upp roller än ett faktiskt samtal. De skämtar med varandra, de spelar ett spel, som en del i att etablera kommunikationen och informationsflödet dem emellan. I 12 säger Danny till Rusty "When we first came in to this business we said we were gonna play it like we had nothing to lose". Betoningen i meningen ligger på ordet play, vilket får en dubbel botten av att de mestadels befinner sig på America's playground, Las Vegas. Spelandet kan gälla både agerandet, men också närvaron vid spelborden. Att spela, satsa mot banken, är den ursprungliga motiveringen från Dannys sida, det argument han använder för att övertala Rusty om att genomföra kuppen.⁹⁰ Även om de plockar ut slumpmomentet ur spelekvationen handlar det fortfarande om att spela, om inte för spännings så för underhållnings skull.

⁸⁹ Jmf diskussionen om videoinspelningar och kamerarbete på film som metakommentar till filmskapande, ett motiv som är tydligt närvarande i Oceanstrilogin (In my hotel, someone is always watching – Terry Benedict), Sterritt, David, "Schizoanalyzing the Informant", i Palmer, R. Barton och Sanders, Steven M. (red.), *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, The University Press of Kentucky, 2011, s 218

⁹⁰ Tait, s 237

I 12 finns en scen där hela elvan med undantag av Yen står på en tågplattform. Danny talar i telefon och vi förstår att han försöker få reda på var väskan som Yen befann sig i, har tagit vägen. Informationsflödet är här mycket sparsamt, och som åskådare kämpar man för att hålla reda på trådarna. Genom att man är upptagen med det, missar man vissa viktiga ledtrådar för den slutliga lösningen av filmen, själva twisten. De är på en station i Paris, varifrån vi har fått reda på att Fabergéägget, målet för kuppen, ska fraktas. Det framkommer inte tydligt förrän i den sista montagesekvensen, då kuppen förklaras. Det är här, medan de förment väntar på Yen, som den riktiga kuppen sker. De träffar LeMarc, får information om äggets fraktschema och stjälet det. Allt annat är bländverk, både inför tittarna, Isabel och Toulour. Det är här de instrueras att de måste sätta upp en övertygande show, vilket är en överflödigt instruktion till elvan, som med sitt spelande och showmanship alltid bjuder på en bra föreställning. En ledtråd till det begränsade informationsflödet i scenen, även den förstås med en självreflexiv ton, får vi av Rusty, som svarar på en av Linus frågor: "It's not in my nature to be mysterious, but I can't talk about it, and I can't talk about why."

Man visar många gånger upp medvetenheten om informationsflödet mellan olika karaktärer och grupperingar inom och utanför filmen. Ett av de tydligaste exemplen på medvetenheten om performativitet och filmskapandets konstgjordhet får vi genom ett genialt bruk av mise-en-scène i 13. Linus får i uppdrag att vara kontaktperson med Abigail Sponder, som är Willy Banks högra hand och därför vital för genomförandet av stöten. Som maskering har Linus bakåtslickat hår och en enorm höknäsa. Näsan är så parodiskt stor att den gränsar till överklig och är i sig en kommentar av konstruktionen, performativiteten och det konstgjorda i att iklä sig en roll, vare sig det är för en stöt eller för en film. Men näsan symboliserar mer än så. Det är i och med näsan som Linus till slut tar det sista steget och blir en fullvärdig del av gruppen, han får "vara med och spela".

Till att börja med ifrågasätts rekvisitan av Linus far, som alltså är en erfaren mästertjuv. Linus måste försvara sig och utbrister med viss emfas: "It's not a prop for prop's sake". Det är inte rekvisita för rekvisitans skull, det är alltså inte bara en maskering för skojs skull, utan den fyller ett syfte. Att han måste försvara dess relevans är dock ett tydligt tecken på att det är en överdriven rekvisita, som medvetandegör den "elaborate show" som de måste spela upp varje gång de genomför en stöt. Linus far vill prata med både Danny och Rusty i telefon, men Linus låter inte honom göra det, utan försvarar sitt val.

Till slut får han också sin belöning. Först får han bekräftelsen från Rusty och Danny som tydligt påpekar att "The nose plays". De har accepterat Linus och hans agerande inom gruppen och han får också spela en avgörande roll under kuppens slutskede. Linus

acceptans signaleras sedan tydligt i epilogen, där det berättas att han kommer att få arbeta med sin far i dennes nästa jobb. Han har slutligen vunnit sin fars respekt och kan axla släktens mantel som mästertjuv. Sedan lyckas han trumfa både Danny och Rusty i coolhet under deras avskedsscen. Han behöver inte längre bevisa vad han går för, han är en del av gruppen, den som sitter på all information.

”The Brodie”, den långa näsan som också stått som symbol för lurendrejeri genom tidsåldrar, kläs av Linus mot slutet av 13, som för att signalera att nu är skojandet slut. Det reflexiva i användandet av överdriven rekvisita, som en kommentar av skådespelet och filmen som konst, plockas bort. Linus är en del av den informationsskapande gruppen, han kan nu tala språket. Det sista som händer i trilogin är att ytterligare en öppen informationslucka stängs. Nu är det hotellinspektören, ”The Very Un-Important Person”, som ska få sin belöning för lång och trogen tjänst. Om det är åskådaren som det alluderas på med The VUIP låter jag vara osagt, men när jackpoten rasslar till känner man sig som åskådare delaktig i den slutgiltiga vinsten, ”The Susan B. Anthony”.

Slutsats

Jag har i den här uppsatsen försökt svara på frågorna om vilka berättartekniska medel som används i Oceanstrilogin, vilken roll kontrollen av informationsflöde spelar i filmerna och hur det påverkar deras utformning och stil. Genom en filmanalys utifrån främst David Bordwells definitioner av narration har jag försökt definiera hur förhållandet mellan plot och story ser ut i filmerna och vad det får för konsekvenser.

Tydligt är att filmerna och deras auteur Steven Soderbergh arbetar idogt med olika berättartekniska medel, som till exempel förhållandet mellan plot och story och kontrollen av informationsflödet i filmerna. Informationskranarna vrids av och på, dels för att skapa spänning och underhållning för oss som tittar, men även för att ge en personlig stil till filmerna och kommentera reflexivt på skapandet av dem.

Jag har gett flera exempel på hur man i filmerna använder temporala och spatiala spänningar för att öppna/skapa informationsluckor som man sedan stänger/fyller igen vid ett senare tillfälle. Från klassiska berättargrepp som att hålla tittaren ovetandes om hur stöten egentligen har gått tillväga för att i slutscenerna avslöja det, till att aldrig avslöja varför hela gruppen utan problem kan förstå kinesiska. Informationsflödet och arbetet med informationsluckor går dels från filmen till åskådaren, men också inomdiegetiskt, mellan olika grupper och karaktärer inom filmen. På så sätt kommenterar Soderbergh bedragaryrket som en profession, där Linus resa från utomstående till invigd blir ett sammanbindande narrativt motiv för alla tre filmer. Vem som har tillgång till information och när de har det blir därför både en flitigt använd metod i filmerna, men också ett av de tydligaste motiven i dem, vilket som jag har nämnt är ett återkommande drag i flera av Soderberghs filmer.

Filmerna är uppbyggda med ett klassiskt berättande som bas, från vilket man sedan gör mer experimentella utflykter. Det finns flera exempel där Soderbergh skapar informationsluckor inte för berättandets skull, utan för att etablera en viss stil. Ibland blir det komiskt, ibland coolt, ibland oförklarligt. De oförklarade elementen i filmen, som kinesiskan, den övernaturliga kommunikationen eller Rusty och Dannys utflykt till Belize, är några exempel på hur Soderbergh använder sig av excess, element som inte bidrar till berättelseflödet. Valet av excess, det onödiga, kommenteras i filmerna bland annat genom användandet av näsan, ”the Brodie”, och huruvida den bara är en ”prop for prop’s sake”. I trilogin används excess så flitigt och så medvetet att det inte går att se det som något annat än ett tydligt stilgrepp från filmskaparen. Soderberghs tidigare användande av självreflexivitet i sina filmer visar att han ofta arbetar med material som bryter mot berättarkonventioner. Det är

så man bör se Oceanstrilogins användande av excess, som ett medvetet och självreflexivt grepp för att skapa en distinkt stil för filmerna, samtidigt som Soderbergh ger dem en given plats bland sin övriga filmproduktion, som det anstår en auteur.

Elsaesser/Bucklands beskrivning av det reflexiva postmoderna berättandet passar så väl in på Soderberghs produktion att det verkar vara skrivet för honom. Ett ledande motiv i filmerna, som jag har visat, är spelandet och uppträdandet. I tidigare filmer, bland annat i *sex, lies, and videotapes*, är kameran närvarande som metakommentar om filmskapandet. I Oceanstrilogin är gänget ständigt övervakat, av kameror i 11 och 13, av Tolour i 12, men lyckas ändå vara de som kontrollerar informationsflödet. Liksom Soderbergh själv, som står under ständig bevakning under skapandet av sina filmer, men ändå lyckas kontrollera informationen i dem. Användandet av Bruce Willis och Julia Roberts som spelar sig själva, Linus näsa som överdriven rekvisita i 13 och de återkommande kommentarerna om spelande och uppträdande som en nödvändig del av professionen, är bara de tydligaste i en lång rad av exempel på blinkningar och antydningar av självreflexivitet och intertextualitet. Genom att Soderbergh genom hela filmserien dekonstruerar illusionen som han så nogsamt samtidigt bygger upp i det strömlinjeformade grundberättandet, kommenterar han på villkoren för filmskapande och det mångbottnade berättandet, där informationsluckor öppnas och stängs med både precision och stil.

Jag har visat hur filmerna använder sig av klassiskt öppnande och stängande av informationsluckor. Tillsammans med snabb kontinuitetsklippning, användande av splitscreen, panoreringar och zoomeffekter, samt ett svängigt soundtrack skapar det rytm, spänning och fart i filmberättandet. Dessutom har jag identifierat informationsströmningar mellan karaktärer och grupper inom filmen, vilket skapar en tydlig uppdelning i vem som är innanför gruppen och vem som är utanför. Trilogin skildrar Linus resa från utomstående till invigd, genom att visa hans hanterande och innehav av information i filmerna. Slutligen har jag kommenterat på agerandet, föreställningen som motiv i filmerna. Dels som en beskrivning av bedragaryrket som profession, men även som en självreflexiv kommentar över skådespelandet och filmen som den ultimata föreställningen. Trots sitt kommersiella och lättillgängliga anslag finns det uppenbarligen mycket att hämta i Oceanstrilogin, för den som gräver lite under ytan. Jag fann tre filmer där kontrollen av informationsflödet skapar en underhållande historia med många oanade tematiska djup, samt en tilltalande och i många aspekter unik stil. Genom att fokusera på temporala och spatiala spänningar mellan plot och story skapas rytm, spänning, fart och humor på ett sätt som kompletterar Steven Soderberghs

filmografi och bidrar till att göra honom till en av den nutida filmens mest intressanta och stilsäkra regissörer.

Utblick

I valet att fokusera på narration, förhållandet mellan plot och story, samt kontrollen av informationsflöden i Oceanstrilogin finns det flera aspekter som lämnas därhän, dels på grund av försök till tematisk stringens, dels på grund av uppgiftens begränsade utrymme. Helt klart är att en möjlighet att expandera arbetet är att jämföra Oceanstrilogin med andra filmer från Steven Soderbergh. Nyare filmer som *Contagion* (Soderbergh, 2011) använder rytm och fart i klippning och musik, men har ett allvar som inte finns på samma sätt i Oceansfilmerna. Vad får det för konsekvens på filmernas stil och underhållningsvärde? Används kontrollen av informationsflöde på samma sätt, eller kan man se skillnader mellan Soderberghs ”allvarliga” och ”humoristiska” filmer. Och var placerar man en film som *The Informant!* (Soderbergh, 2009) i en sådan uppdelning, med tydligt allvarliga teman presenterade i en humoristisk stil?

Naturligtvis skulle man också kunna jämföra filmerna med andra motsvarande filmer, från andra tidsepoker, andra produktionsförhållanden, eller från andra regissörer. Då skulle man kunna få en tydligare bild av vad som gör Oceanstrilogin unik, eller komma fram till att den inte är det.

Vidare skulle man kunna titta närmre på representationen i filmerna, vilket jag inte har kunnat göra i någon större grad i den här texten. Hur ser manlighetsnormerna ut? Hur representeras närvaron/frånvaron av kvinnliga karaktärer? Vad spelar ras och nation för roll? Går det att säga något om närvaro/frånvaro av sexualitet? Det finns onekligen många representationsanalyser som skulle vara utmärkta att göra på Oceanstrilogin.

När Soderbergh efter sina sista planerade filmer lägger karriären på hyllan är det en imponerande samling filmer han lämnar efter sig. Det här arbetet har gett mig möjligheten att komma närmare honom som filmskapare, vilket har varit en intressant och givande upplevelse. Naturligtvis tycker jag att det är synd att han slutar, men jag väljer att se det som att Soderbergh därmed öppnar upp en informationslucka, som han förhoppningsvis stänger igen någon gång i framtiden.

Litteraturförteckning

Bordwell, David/Thompson, Kristin, *Film Art – An introduction*, New York, McGraw Hill, 2010

Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985

Bordwell, David, *The Way Hollywood tells it*, Berkeley, Los Angeles och London, University of California Press, 2006

Corrigan, Timothy/White, Patricia, *The Film Experience: An Introduction*, Boston, Bedford/St Martins, 2009

Elsaesser, Thomas/Buckland, Warren, *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, London, Arnold, Hodder Headline Group, 2002

King, Geoff, "Consciousness, Temporality, and the Crime-Revenge Genre in *The Limey*", i Palmer, R. Barton/Sanders, Steven M. (red.), *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, University Press of Kentucky, 2011

Monaco, James, *How to Read a Film: The World of Movies, Media, Multimedia*, Oxford, Oxford University Press, 2000

Palmer, R. Barton, "Alain Resnais meets film noir in *The Underneath* and *The Limey*", i Palmer, R. Barton/Sanders, Steven M. (red.) *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, University Press of Kentucky, 2011

Rodriguez-Ruiz, David, "Knowledge, Truth and Thought Experiments in *Schizopolis* and sex, lies, and videotape", i Palmer, R. Barton/Sanders, Steven M. (red.), *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, University Press of Kentucky, 2011

Stam, Robert/Burgoyne, Robert/Flitterman-Lewis, Sandy, *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*, London, Routledge, 1998

Sterritt, David, "Schizoanalyzing the Informant", i Palmer, R. Barton/Sanders, Steven M. (red.), *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, University Press of Kentucky, 2011

Tait, R. Colin, "Competing Modes of Capital in *Ocean's Eleven*", i Palmer, R. Barton/Sanders, Steven M. (red.), *The Philosophy of Steven Soderbergh*, Lexington, University Press of Kentucky, 2011

Verstraten, Peter, *Film Narratology*, Toronto, University of Toronto Press, 2009

Internetkällor

<http://today.msnbc.msn.com/id/32588484>, hämtat 2011-12-20

Primärmaterial

Ocean's Eleven

Warner Brothers, USA, 2001

Producent: Jerry Weintraub, Bruce Berman, Susan Ekins, John Hardy

Regissör: Steven Soderbergh

Manus: Ted Griffin

Fotograf: Steven Soderbergh (under sitt alias Peter Andrews)

Klipp: Stephen Mirrione

Originalmusik: David Holmes

Budget: 85 miljoner dollar, Biografintäkter: ca 444 miljoner dollar, Längd: 116 min.

Skådespelare:

Karaktär	Skådespelare
Danny Ocean	George Clooney
Rusty Ryan	Brad Pitt
Linus Caldwell	Matt Damon
Basher Tarr	Don Cheadle
Frank Catton	Bernie Mac
Livingston Dell	Eddie Jamison
Reuben Tishkoff	Elliott Gould
Saul Bloom	Carl Reiner
Turk Malloy	Scott Caan
The Amazing Yen	Shaobo Qin
Virgil Malloy	Casey Affleck
Terry Benedict	Andy Garcia
Tess Ocean	Julia Roberts

Ocean's Twelve

Warner Brothers, USA, 2001

Producent: Jerry Weintraub, Bruce Berman, Susan Ekins, John Hardy

Regissör: Steven Soderbergh

Manus: George Nolfi

Fotograf: Steven Soderbergh (under sitt alias Peter Andrews)

Klipp: Stephen Mirrione

Originalmusik: David Holmes

Budget: 110 miljoner dollar, Biografintäkter: ca 351 miljoner dollar, Längd: 125 min.

Skådespelare: Samma som i 11, förutom:

Karaktär	Skådespelare
Isabel Lahiri	Catherine Zeta-Jones
Francois Tolour	Vincent Cassel
Roman Nagel	Eddie Izzard

Ocean's Thirteen

Warner Brothers, USA, 2001

Producent: Jerry Weintraub, Bruce Berman, Susan Ekins, Frederic W. Brost, Gregory Jacobs, Robin Le Chanu

Regissör: Steven Soderbergh

Manus: Brian Koppelman, David Levien

Fotograf: Steven Soderbergh (under sitt alias Peter Andrews)

Klipp: Stephen Mirrione

Originalmusik: David Holmes

Budget: 85 miljoner dollar, Biografintäkter: ca 311 miljoner dollar. Längd: 122 min.

Skådespelare: Samma som i 11 och 12 (dock ej Julia Roberts och Catherine Zeta-Jones) och:

Karaktär	Skådespelare
Willy Bank	Al Pacino
Abigail Sponder	Ellen Barkin
The VUIP	David Paymer

Filmografi

Filmer av Steven Soderbergh:

Contagion (Steven Soderbergh, 2011)
The Informant (Steven Soderbergh, 2009)
The Limey (Steven Soderbergh, 1999)
Out of sight (Steven Soderbergh, 1998)
sex, lies, and videotapes (Steven Soderbergh, 1989)
Schizopolis (Steven Soderbergh, 1996)
Traffic (Steven Soderbergh, 2000)
The Underneath (Steven Soderbergh, 1995)

Övriga filmer:

American beauty (Sam Mendes, 1999)
Buried (Rodrigo Cortés, 2010)
Children of men (Alfonso Cuarón, 2006)
Dead men don't wear plaid (Reiner, 1982)
The Departed (Martin Scorsese, 2006)
Die Hard (John McTiernan, 1988)
Fatal Instinct (Reiner, 1993)
The Game (David Fincher, 1997)
Groundhog Day (Harold Ramis, 1993)
Hiroshima mon amour (Alain Resnais, 1959)
Inglourious basterds (Quentin Tarantino, 2009)
Jaws (Stephen Spielberg, 1975)
Memento (Christopher Nolan, 2000)
Modern times (Charles Chaplin, 1936)
Ocean's Eleven (Lewis Milestone, 1960)
Planet of the apes (Franklin J. Shaffner, 1968)
Shaun of the dead (Edgar Wright, 2004)
The Sixth sense (M. Night Shyamalan, 1999)
Star Wars Episode IV: A new hope (George Lucas, 1977)
The Village (M. Night Shyamalan, 2004)