

The Player - et vittigt manipulerende mesterværk

Robert Altmans film er en gennemført indforstået samtale med et medievant publikum

af Anne Jerslev

Robert Altmans *mesterværk* *The Player* handler om filmindustrien, nærmere bestemt om Hollywood, og om jagten på de historier, der kan score kasse. Den handler om kynisme og menneskeforagt, om at finde de letteste løsninger på det ene påtrængende problem, blockbusters (hvilket i denne film kan formuleres i et five letter word, nemlig 'stars'), om idealer der forlængst er placeret der, hvor peberet gror, om det nye som en kvalitet i sig selv, uanset hvad - og om magt. Magt til at kassere, mennesker og manuskripter, og magt til at kassere den, der kasseres. Således bliver *The Player* naturligvis også en allegori over såvel et moderne industrielt organisationssystem som bredere en kultur, hvor det gælder om ikke blot at hoppe på vognen men også om hele tiden at fodre den med brændstof.

Magten er allestedsnærværende og anonym i filmens Hollywood; dens lakajer skiftes ud lige så hurtigt som publikumsfiaskoerne produceres. Derfor er det også svært at overskue de lokaliteter, vi befinder os i. Kontorerne - og forkontorerne - er forbløffende ens; det er ikke til at se, om vi er på vej ind i hovedpersonen, Griffin Mills kontor eller i hans chefs, Levisons. Pointen er, at chefer er lige så udskiftelige som elskinder. Det rumler hele tiden med rygter om, at Mill skal afsættes; en overgang ser det ud, som om han er distanceret, men i en af filmens sidste

scener viser det sig, at han scorede gevinsten for sit høje spil, chefstolen og retten til, i hvert fald en overgang, at lave ingenting og at dyrke det familieliv, som filmen fremstiller i sin hult idylliske 'happy' ending. Den paranoia, som Griffin Mill lider af, og som har sin konkrete årsag i trusselbrevene, men som kameraet også påtager sig igennem sine mange og umotiverede zooms ud gennem persiennenedrullede vinduer, kan da også bredere forstås som et mentalt svar på en moderne kulturs byrder.

I en vis forstand er *The Player* en film om et klassisk Hollywoodtema, nemlig om filmindustrien og dens moralske råddenskab, med en klar morale. Det kan godt være, at forbyderen slap fri. Griffin Mill købte sig fred for sin skygge, eller sin plageånd, der vidste det hele. Og fik han stokroser og en gravid kone, der oven i købet er kunstner, solgte han ikke desto mindre sin sjæl - eller det der var tilbage af den.

Men *The Player* er samtidig en udsoget raffineret film om film og virkelighed.

Film og virkelighed

'Det er ikke det mindst charmerende ved Amerika, at hele landet selv udenfor biografale er cinematografisk. Man kører igennem ørkenen som i en western og igennem storbyerne som på en skærm af tegn og vedtagne udtryk', skriver Jean

Baudrillard i sin lille bog om Amerika. Sætningen kunne stå skrevet i neon henover billederne af ørkenlandskabet med de pittoreske vindmøller og den manende slange, som Griffin Mill og June kører igennem ud til det eksklusive hotel med candle light dinners og mudderbad for to, hvor de skal tilbringe weekenden. Den tilsyneladende naive og oplevelseslystne June spørger da også henrevet, om sådan nogle steder virkelig eksisterer. 'Only in the movies' replicerer Griffin, hvorefter der klippes til et laguneblåt billede af to nøgne menneskekroppe, der kryber i vandet og slynger sig om hinanden. Og vandet i den pyt, hvor den myrdede forfatter David Kehanes ødelagte krop er faldet sammen, er ikke farvet rødt af forfatterens blod men af lyset fra et neonskilt.

Alt kan fremstilles på film. Et hav kan være rødt eller blåt, og billedrammen og mise-en-scène kan alt efter forgodtbefindende klæbe et uendeligt antal metaforer på filmvirkeligheden, gøre den bristefærdig med betydning. Det er næsten 'all in the eye of the beholder'. Og som Altman siger i et interview om scenen i mudderpølen (i Film Comment, maj-juni, 1992): 'Oh, that scene, there were a sea of metaphors in there, you can just take your pick'.

Men hvor den amerikanske virkelighed tilsyneladende aldrig har eksisteret for turistene og simulakrumtænkere Baudrillard, hvor todimensionale figurer og andre simulationer er det eneste, der er, dér er forholdet mellem film og virkelighed i Robert Altmans film både et moralsk og et ideologisk spørgsmål, der bestandigt trænger sig på. Da Griffin Mill hos Pasadenapolitiet mener at kunne gøre sig klog på opklaringsarbejde, fordi han har lavet en film om en detektiv, spørger Whoopie Goldbergs sergent Avery uskyldigt ironisk, om den havde en sort kvinde som detektiv. Naturligvis ikke, dette er Hollywood. Det har til gengæld *The Player*, og på denne måde punkterer filmen den glamour, som den samtidig kommer til at skylde en del af

sin succes. Den entusiastiske forfatter, der vil sælge en ganske uprætentios historie med en unhappy ending til Griffin forsvarer sin kulørt depressive realisme med, at 'that's the reality. The innocent die'. Men i slutningen, hvor filmen Habeas Corpus er blevet sat i værk, har piben fået en anden lyd. Nu er realiteternes verden ikke mere et spørgsmål om, hvad der er på lærredet eller at være tro mod virkeligheden, men om publikums kontant følbare behags- eller mishagsytringer. 'That's the reality', lyder det hult.

At mediernes virkelighed har invaderet alle hjørner i hverdagslivet og dets drømme, gør *The Player* gang på gang klart, som når en ven ved den myrdede forfatters begravelse sætter punktum for sin patetiske tale til den døde med 'Fade out'. Men først og fremmest leger den konstant med sin egen filmvirkelighed med et facetteret system af film i filmen, f.eks. med sin brug af et stort opbud af amerikanske filmstjerner som sig selv og med sine mange intertekstuelle referencer. Når Andie Mc Dowell, f.eks., ses i samtale med den ivrige forfatter og hans producent, optræder hun under eget navn, og hun adspørges, om hun er glad for at bo hvor hun bor! Jo, jo, det dannede publikum fornøjer sig, for det kender *Green Card*. Og er man virkeligt med, kan man også nikke genkendende til en af de mange tåbelige historier, som Griffin Mill ustandseligt præsenteres for: Om en senator, en 'bad guy' som kommer ud for et attentat. Det ligner unægteligt stikord til Tim Robbins egen instruktørdebut *Bob Roberts*.

Det er på ingen måde nogen ny og original sandhed Altman her sætter i scene. Enhver skoleelev bliver undervist i at forholde sig kritisk til mediernes indflydelse og at benævne mediebegivenheder som den simulerede TV-nyhedsreportage fra gallaafteften omkring donationen af gamle film til The Los Angeles County Museum som pseudobegivenheder. Det spændende er derimod, at Altman hæmningsløst manipulerende gør det medievannte publikum opmærksom på, at det har det medieindhold, det selv ønsker; at det selv er medproducent af det, som det så på den anden side forholder sig kritisk fordømmende til. Det egentligt interessante ved *The Player* er, at det er en film om publikum, om os der sidder og ser på filmen *The Player*.

Og det virkeligt geniale ved *The Player* er, at den fuldstændigt bevidst tilsyneladende henvender sig til det adspredt betragtede nutidige publikum af zappere, der går i biografen for at gå ud, ikke for hverken at gå ud for at se en film eller for at gå i biografen, og som derfor skal have lidt af hvert til at ophidse sansesorganerne med -samtidig med at Robert Altman skaber en umådeligt tæt film, der både kræver et koncentreret blik og en opmærksom tilskuer.



Filmtilskueren i ilden

Griffin Mill giver selv opskriften på, hvordan en vellykket (dvs. publikumsvenlig) film skal se ud: den skal indeholde 'suspense, laughter, love, hope, sex, nudity, violence, happy endings'. *The Player* har det hele. Den gir publikum hvad det vil have, men samtidig har den den frækhed at rette spotlightet mod det selv samme publikum, på en gang at tilfredsstille dets voyeuristiske lyst og at nedbryde den.

Den gamle mesters værk er en gennemført indforstået samtale med et medievant publikum, der elsker 'happy endings', som det ikke desto mindre ikke selv tror på. Filmen er sig bevidst, at alting allerede er sagt, og at dagens biografpublikum er i stand til lynhurtigt at genkende et plot for derefter lettet og tankeløst at hægte sig af. Så derfor leger filmen hæmningsløst med de fastlagte skemaer, som den selv til fulde behersker.

The Player handler om, hvordan vi ser: Hvad vi ser, og hvad vi ikke ser, og hvad vi slutter os til og tror, vi ser. Den gør hele tiden opmærksom på, hvordan den manipulerer med os, hvordan den steger os i vores eget fedt. Den tvinger sit publikum til at indtage den nyfigne position, som den samtidig problematiserer igennem sit overopbud af stjerner: Efter filmen konstaterer man på den omfangsrige creditliste, at den og den stjerne opdagede man til sin ærgrelse slet ikke; således bliver bio-

grafpublikummet hverken værre eller bedre end den nysgerrige flok, der står udenfor indgangen til festen for bevarelsen af gamle film. Griffin Mill bliver en anden repræsentant for publikum i filmen. Han er voyeur uden for Junes vindue, og han er den drevne manuskriptlæser, der kan fange et plot, før en forfatter in spe har sat det i scene for ham. Så det er ikke noget særligt flatterende billede Altman giver af et nutidigt publikum.

The Player giver kun på skrømt publikum, hvad det vil have. Eller man kunne sige: Den giver det altid mere, end det tror, det får. Den påtvinger os alle genrefilmens sproglige regler, alt det vi kender, og så siger den samtidig, at trangen til sammenhæng og entydighed, til at berolige sig i overbevisningen om hvad der er sort, og hvad der er hvidt (en farvekombination der hele tiden dukker op i filmen), det er publikums egen lyst - og eget ansvar. Da den anonyme trusselbrevsskriver har sat Mill stævne på en restaurant, ser vi på et tidspunkt en velkendt figur, der dog først senere skal få identitet som betjenten, der er ansat ved Pasadenapolitiet. Derefter klippes til et billede af Hitchcock på væggen, og umiddelbart efter følger sekvensen, hvor Mill opdager en slange fra den ukendte postkortsriver i sin bil. Suspense konstrueres her på én gang som tegn og etableres som følelse. Og som publikum bliver vi fanget i at skabe en bestemt mening: Detektiv, Hitchcock, slange - altså må detektiven være den, der har anbragt slangen i Griffins bil. Men hvem siger det? Vi får suspensens thrill, men vi tildeles ikke den fulde tilfredshed ved at blive bekræftet i, at vi har forstået, hvad der foregår. Sådan er det overalt i *The Player*. Den er en verden af tegn, og den er levende filmkunst.

Der er andre populære film i tiden, som i glimt viser en befriende selvbevidsthed og selvironi, *Dødbringende våben 3*, f.eks. Men det er imponerende, at Robert Altman fuldstændig gennemført kan gøre selvbevidstheden til æstetisk og narrativt konstruktionsprincip, og at den på én gang kan henvende sig til et mainstream-publikum og have det som sin films egentlige indhold.

The Player (...). USA 1991. I: Robert Altman. Screenplay: Michael Tolkin. Klip: Geraldine Peroni. Musik: Thomas Newman. Medv.: Tim Robbins, Greta Scacchi, Whoopi Goldberg, Peter Gallagher.