

Christof Decker

Hollywoods Spiel mit den Zuschauern

Zur Reflexivität in Robert Altmanns *The Player* (1992)

Robert Altmans *The Player* aus dem Jahr 1992 gehört einer Gruppe von Filmen an, die das Filmemachen in Hollywood thematisieren, dabei hinter die Kulissen der amerikanischen ‚Traumfabrik‘ schauen und gleichermaßen aus derselben stammen. Im Unterschied zu radikalen Formen von Reflexivität, wie sie aus dem Experimental- und Dokumentarfilm bekannt sind, geht es bei diesen Spielfilmen noch immer darum, Geschichten zu erzählen: Bedingungen und Grenzen des filmischen Erzählens werden ausgelotet, aber eine Absage an das Fiktionale schlechthin findet nicht statt. Entscheidend für das Reflexivitätsniveau ist vielmehr, ob das Filmemachen zum thematischen Hintergrund wird, oder ob es den eigentlichen, auf der formalen Ebene reflexiv gebrochenen Gegenstand des Films ausmacht. Anders ausgedrückt: ob es bei einem Film aus Hollywood darum geht, daß eine (genrespezifisch) längst etablierte Geschichte sich des Schauplatzes Hollywood bedient oder die formalen und thematischen Elemente des klassischen Hollywood-Films in den Vordergrund rücken und somit kenntlich werden können. Im Rückgriff auf neuere Erzähltheorien soll die folgende Analyse zeigen, daß Robert Altman eine Verbindung europäischer und amerikanischer Traditionen filmischer Reflexivität vornimmt, ohne die Spannung der beiden eindeutig aufzulösen. Vielmehr gelingt ihm eine Form der Selbstbetrachtung, die zum Primat des Unterhaltsamen wie auch zum Pathos des authentischen Kunstanspruchs eine kritische Distanz bewahrt.

Die amerikanische Filmindustrie am Schauplatz ‚Hollywood‘ ist in der Filmgeschichte häufig behandelt worden, etwa in *Sullivan's Travels* (1941) von Preston Sturges, *Sunset Boulevard* (1950) von Billy Wilder, *The Last Tycoon* (1976) von Elia Kazan oder *The Day of the Locust* (1975) von John Schlesinger – letztere in Anlehnung an berühmte Romanvorlagen von F. Scott Fitzgerald und Nathanael West. Reflexionen Hollywoods über seinen Status als Traumfabrik kündigten oftmals ein grundsätzlicheres Krisenbewußtsein innerhalb der amerikanischen Gesellschaft an, das als Geschichte des Scheiterns er-

zählt wurde. Seit die Filmstudios in den zehner Jahren an die Westküste des Landes umsiedelten, besitzt Hollywood eine metaphorische Funktion für die amerikanische Kultur.¹ Erfolg, Luxus, Schönheit, Jugendlichkeit oder ein sorgenfreies Leben – viele Aspekte des ‚amerikanischen Traums‘ wurden anhand der Filmindustrie modernisiert und in das Umfeld einer positiv besetzten Konsumkultur verlagert.² Die Selbstthematizierungen Hollywoods konfrontieren diese idealisierten Vorstellungen häufig mit ihrer Kehrseite: dem Bröckeln hinter der Fassade der Stars und des Erfolgs, der Macht des Geldes oder der Übermacht einer großen bürokratischen Organisation, die Kreativität verhin- dert.

Der Hollywood-, ‚Film-im-Film‘ trägt insofern fast schon die Züge eines eigenständigen Genres, das die Prinzipien der ‚klassischen Erzählung‘ nicht aufgibt, sondern die Verlockungen Hollywoods zum Ausgangspunkt einer spezifischen Krisenerfahrung macht. Geschichten von Drehbuchschreibern und alternden Divas, von den letzten Genies der Branche oder von gescheiterten Existenzen im Umfeld der Filmstudios greifen Topoi auf, die zum Fundus der kulturellen Selbstverständigung in Amerika gehören, den eigenen Modus der Informationsvermittlung jedoch eher selten einschließen.³ Interessanter stellen sich demgegenüber jene Selbstthematizierungen Hollywoods dar, die – wie *The Player* – Selbstreferentialität mit filmischer Reflexion verbinden und in diesem Sinn immer auf zwei Ebenen betrachtet werden müssen. Sie bearbeiten den ‚Mythos Hollywood‘, und sie reflektieren die dort ausgebildeten Erzählstrategien, deren Rückbezug auf den mythischen Gehalt zur Prämisse ihrer Reflexionen wird. Nicht die Krisenerfahrung einer kohärenten psychologischen Figur steht im Vordergrund, sondern eben jenes Verhältnis zwischen kulturellen Wunschfantasien und ihrer technisch-narrativen Vermittlung.

Robert Altman greift zur Auseinandersetzung mit diesem Verhältnis auf Erzählkonventionen des europäischen Autorenfilms wie auch des Hollywood-Kinos zurück und gewinnt aus diesem Zusammenprall eine spezifische Span-

¹ Vgl. zur frühen Geschichte der Hollywood-Studios Bowser, Eileen: *The Transformation of Cinema, 1907-1915*. Berkeley, Los Angeles, London 1990.

² Vgl. zum Bedeutungswandel der Projektionsfläche ‚Hollywood‘ Sklar, Robert: *Movie-Made America. A Cultural History of American Movies*. New York 1994. und May, Lary: *Screening Out the Past. The Birth of Mass Culture and the Motion Picture Industry*. Chicago, London 1980.

³ Dies bedeutet jedoch keineswegs, daß die Selbstthematizierungen nicht für formale Experimente genutzt worden sind. *Sunset Boulevard* beispielsweise ist aus der Ich-Perspektive eines Drehbuchautors erzählt, der zu Beginn des Films bereits tot ist; vgl. Brinckmann, Christine N.: *Ichfilm und Ichroman*. In: Mariann Lewinsky/Alexandra Schneider (Hrsg): *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*. Zürich 1997, S. 109.

nung, die sein gesamtes Oeuvre durchzieht. Wird filmisches Erzählen im Sinn der neo-formalistischen Schule als permanenter Austausch zwischen stilistischen Merkmalen, *plot*-Informationen und Hypothesen der Zuschauer zum weiteren Verlauf der Geschichte angesetzt, so kommt den historisch gewachsenen Formen des Erzählens eine Schlüsselrolle zu.⁴ Spezifischen Normen folgend, prägen sie das Vorwissen der Zuschauer und den Rahmen der jeweiligen Reflexionspraxis. Das Hollywood-Paradigma umfaßt dabei klar nachvollziehbare Handlungsverläufe, in denen psychologisch motivierte Figuren auf Konfliktsituationen reagieren müssen. Zeit- und Raumstrukturen sowie Kausalitäten von Aktion und Motivation werden von einem *plot* vermittelt, der möglichst reibungslos Informationen weitergibt, um die Konzentration auf individuelle Helden nicht zu stören. Auch wenn Informationen, etwa um Spannung zu erzeugen, zurückgehalten werden, findet am Schluß eine Auflösung von Unklarheiten statt. Die Erzählweise des Autorenfilms – David Bordwell hat sie als *art-cinema narration* charakterisiert – weicht dagegen in wesentlichen Punkten von diesem klassischen Paradigma ab.⁵ An die Stelle von Kausalität und Kohärenz treten Brüche und Lücken der Erzählung, zum Beispiel episodische Formen, die nicht mehr linear einem zentralen Handlungsverlauf folgen und Aktionen nicht in ein Ursache-Wirkungs-Schema einfügen. Ein alternatives Modell von Realität entsteht, für das nicht die Geschlossenheit der Relationen entscheidend ist, sondern ihre Offenheit und Unbestimmtheit. Zwei weitere Erzählstrategien weichen darüber hinaus vom Hollywood-Paradigma ab: zum einen der Versuch, neben die Objektivität einer fragmentierten Welt auch die Subjektivität einzelner Figuren zu stellen, d. h. mit Hilfe stilistischer Mittel eine subjektive Sichtweise zu evozieren und so die Innerlichkeit von Personen zum Thema zu machen, zum anderen die Selbstbezüglichkeit der Erzählweise. Gegen die Transparenz Hollywoods steht eine Erzählform, die ihre ‚Gemacht-

⁴ Der Bezug auf die neo-formalistische Erzähltheorie stützt sich auf Untersuchungen von Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London 1985. und Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. London 1988. Eine detaillierte Kritik ihrer Prämissen soll an dieser Stelle nicht vorgenommen werden, da die Kontextualisierung von Robert Altmans Reflexivitätspraxis im Vordergrund steht. Vgl. zur filmtheoretischen Diskussion um neo-formalistische Ansätze Nichols, Bill: *Form Wars: The Political Unconscious of Formalist Theory*. In: *South Atlantic Quarterly* 88/2, Spring 1989, S. 487-515., Wulff, Hans J.: *Das Wisconsin-Projekt: David Bordwells Entwurf einer kognitiven Theorie des Films*. In: *Rundfunk und Fernsehen* 39/3, 1991, S. 393-405., Decker, Christof: *Grenzgebiete filmischer Referentialität. Zur Konzeption des Dokumentarfilms bei Bill Nichols*. In: *Montage/AV* 3/1, 1994, S. 61-82. und Bordwell, David: *Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory*. In: David Bordwell, Noël Carroll (eds.): *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Madison 1996, S. 3-36.

⁵ Vgl. Bordwell 1985.

heit' betont; in Anlehnung an die literarische Moderne rückt sie eine fragmentierte Welt, subjektiv-individuelle Wahrnehmungen und die Selbstbezüglichkeit der Erzählung in den Vordergrund.

Der im Jahr 1925 geborene Robert Altman, dessen Filmkarriere nach vielen Jahren in der Fernsehproduktion am Ende der sechziger Jahre (mit *MASH*, 1970) relativ spät in Gang kommt, nimmt für Formen der filmischen Selbstthematization eine interessante Zwischenposition ein. Gleichmaßen geprägt durch das klassische Paradigma der Studioära wie durch Impulse der *Nouvelle Vague* und des europäischen Autorenfilms, schlägt er einen eigenständigen Weg ein, der zwischen dem reflektierten Kunstfilm und dem klassischen Hollywoodkino navigiert, satirischen Biß mit einer auf mehreren Spuren verlaufenden Erzählweise verbindet. *Nashville* (1975), *Three Women* (1977), *A Wedding* (1978) oder *Quintet* (1979) sind in dieser Hinsicht seine vielleicht interessantesten Filme, bleiben allerdings finanziell gesehen fast alle ohne größeren Erfolg. Seine Reputation als schwer umgänglicher Filmregisseur – manchmal wird er als Rebell bezeichnet, dessen Vorbild Orson Welles sei – und die ausbleibenden kommerziellen Erfolge lassen seine Karriere zu Beginn der achtziger Jahre fast zum Stillstand kommen. Er geht nach Europa, arbeitet dort für das Fernsehen und hat erst 1992 mit *The Player* ein Comeback in Amerika.⁶ Der Film wird auch in Europa begeistert aufgenommen, obwohl die Filmkritik zwischen den Einschätzungen oszilliert, Altman präsentiere seine Abrechnung mit Hollywood, oder er sei mittlerweile zahm geworden, habe seinen kritischen Biß verloren.⁷ Erscheint er einerseits unvermindert als Rebell, so hat er für andere seinen Frieden mit der Filmindustrie gemacht – ironischerweise erhält die vermeintliche Abrechnung eine Oscar-Nominierung für die beste Regie. *The Player* besticht vor allem durch den Versuch, das traditionsreiche Hollywood-Genre durch das Mittel der Reflexivität von innen heraus aufzubrechen; drei Beobachtungen sollen diese Strategie erläutern.⁸

⁶ Vgl. zur wechselvollen Karriere von Robert Altman die bio- und filmographisch ausgerichteten Darstellungen bei O'Brien, Daniel: *Robert Altman. Hollywood Survivor*. London 1995. und McGilligan, Patrick: *Robert Altman. Jumping Off the Cliff. A Biography of the Great American Director*. New York 1989. sowie den kurzen Aufriß bei Walker, Beverly: *Altman '91*. In: *Film Comment* 27/1, January/February 1991, S. 5-10.

⁷ Vgl. Donner, Wolf: *The Player*. In: *TIP Filmjahrbuch 8. Daten, Berichte, Kritiken*. Berlin: Klaus Stemmler 1992, S. 159-161. und Fischer, Robert: *The Player*. In: *epd Film* 7, 1992, S. 31.

⁸ Ausführliche Analysen und Interviews zu *The Player* finden sich bei Wilmington, Michael: *Laughing and Killing*. In: *Sight and Sound* 2/2, 1992, S. 10-15., Smith, Gary/Jameson, Richard T.: *'The movie you saw is the movie we're going to make'*. In: *Film Comment* 28/3, May/June 1992, S. 22-30., Sawhill, Ray: *The Player*. In: *Film Quarterly* 46/2, Winter 1992-93, S. 47-50.,

1. Die Reflexivität in The Player findet im permanenten Wechselspiel von formalen und inhaltlichen Elementen ihren Ausdruck. Sie versucht, die Konventionen des kommerziellen Films immanent zu dekonstruieren.

Wird das Filmemachen zum Gegenstand der Handlung, so lassen sich ganz allgemein zwei Ebenen der Reflexivität unterscheiden. Die erste bezieht sich auf Aspekte des Handwerks: Arbeitsprozesse des Filmemachens, Probleme der Technik und deren Apparate wie Kamera, Kran oder Mikrofon werden – teils als Quellen der Frustration im Team, häufiger jedoch, um die Professionalität der Beteiligten zu dokumentieren – zum Stoff des Films. Die zweite, abstraktere Ebene umfaßt Fragen des Geschichtenerzählens. Innerhalb der Erzählung kann thematisiert werden, was das Verhältnis zwischen Fiktion und Leben, Kulisse und Realität ausmacht, oder – grundsätzlicher – was überhaupt als Geschichte erzählt zu werden verdient. In *The Player* umfaßt die Ebene des Handwerks insbesondere die Drehbuchautoren, Schauspieler und die Abnahme der ersten Muster. Griffin Mill (Tim Robbins), die Hauptperson des Films, ist ein Produzent, der Filmideen entwickeln läßt und eng mit Drehbuchautoren zusammenarbeitet. Viele Szenen spielen in verschiedenen Büros, aber auch in Projektionsräumen, auf geschäftlich bedeutsamen Parties oder dem Gelände des Studios. Dabei werden in einer technologisch durch Fax, Telefon und Computer vernetzten Welt Kommunikation und Information zum Fetisch: Gespräche in den Studios drehen sich um Stars oder greifen die neuesten Gerüchte auf, und Situationen des Alltags werden beständig auf Muster aus bekannten Filmen bezogen. So entsteht eine Atmosphäre des *name-dropping*, die den permanenten intertextuellen Bezug auf andere Filme zur Zwangshandlung einer Industrie macht, die nur sich selbst zu kennen scheint.

In der langen Kranfahrt zu Beginn des Films, die alle wichtigen Figuren und Konstellationen im Studio einführt, wird beim *pitching* – der atemlosen Präsentation von Filmideen – ein absurdes Projekt an das nächste gereiht: *Pretty Woman* meets *Out of Africa* oder *The Graduate Part 2*. Was hier als hektische Atmosphäre einer kommerziell angetriebenen Kreativität auf der inhaltlichen Ebene geschildert wird, ist programmatisch auf die Bedingungen des Filmemachens in Hollywood zu beziehen. Bewährte Formeln werden aufgewärmt und Drehbücher an Starfiguren angepaßt, ohne die ein Projekt nicht denkbar ist. Auch *The Player*, gefangen in Spielregeln, die er aufdecken möchte und ohne die er doch nicht entstehen kann, unterwirft sich diesen Ge-

setzen: er wärmt alte Muster von *suspense* und Sex auf, und er treibt die Ansammlung von Stars auf die Spitze – Stars, die sich selbst spielen oder auch in kurzen Rollen als fiktive Personen auftreten. Kaum ein Kommentar zum Stand des Films in Hollywood, der vordergründig nur die narrative Logik von *The Player* vorantreibt, läßt sich nicht auch auf den Film selbst beziehen. So wird der Hinweis des Studio-Sicherheitschefs, die heutigen Filme seien im Unterschied zu *Touch of Evil* von Orson Welles im Stil von MTV geschnitten, in die lange Kranfahrt an den Anfang gesetzt: einerseits um in einer ironischen Wendung zu beweisen, daß mit diesen ungeschnittenen Einstellungen sehr wohl noch Filme beginnen können. Andererseits aber auch, um zu verdeutlichen, daß die mitschwingende Nostalgie rettungslos anachronistisch geworden ist. Auch wenn Filme auf diese Weise einsetzen, können sie den Wandel der Filmästhetik und der Produktionsbedingungen innerhalb der Industrie nicht verbergen.⁹

Die inhaltliche Reflexivität ist demnach immer gedoppelt: sie stellt eine Meinung der Filmfiguren dar und bringt damit die Filmerzählung voran, und sie kommentiert den fragilen Ort, den *The Player* in jenem Umfeld von Hollywood einnehmen muß, das er als Film selbst zu hinterfragen versucht. Nicht immer sind diese Kommentare eindeutig. Klar ist, daß die Drehbuchideen am Anfang des Films absurd sein und die Einfallslosigkeit der Kreativen entlarven sollen. Weniger klar erscheint eine Szene, in der Griffin Mill im Museum von Los Angeles eine Laudatio auf den Film als Kunstform hält und 25 Klassiker des Schwarz-Weiß-Films an das Museum übergibt. Stellvertretend führt er aus, daß viele Menschen den Film nur als Unterhaltung betrachteten, die Studios jedoch eine besondere Verantwortung gegenüber der Öffentlichkeit hätten; sie müßten das Kino als Kunst aufrechterhalten. Angesichts der vorangegangenen Schilderung kann diese Position nur als beißende Ironie oder als Realsatire betrachtet werden, die in einer weiteren Facette die heuchlerischen Fassade der Hauptperson entlarvt. Aber möchte Altman mit dieser reflexiven Wendung implizieren, daß Filmkunst in Hollywood schlechthin eine Unmöglichkeit darstellt?

Oftmals bleibt die Reflexivität im Film demnach so verschachtelt, daß sie sich eines eindeutigen Kommentars entzieht, was (wie später noch gezeigt werden soll) für Altman Programm ist. Auf jeden Fall betont *The Player* das Handwerk des Filmemachens (Drehbuch und Produktion) und Fragen des Geschichtenerzählens: etwa welche Elemente einen Film erfolgreich machen könnten oder welche Bedeutung ein *Happy End* habe. Alle Diskussionen zu

⁹ Allerdings betrachtet Altman diese Entwicklung in Interviews eher ambivalent. Daß Kreativität unter den früheren Produktionsbedingungen stärker zur Entfaltung kam, deutet er im Gespräch mit Smith/Jameson (1992) an.

diesen Themen schließen seine Filmerzählung ein, und weil er viele Äußerungen der Figuren exemplarisch durchspielt, läßt sich seine episodische Struktur mit den kleinen Exkursen und den mitunter absurden Rollen der beteiligten Personen am besten als Farce beschreiben. Diese über weite Strecken sarkastische Farce wird jedoch – und hier trifft das erste Kriterium von Bordwells *art-cinema narration* zu – als eine Form des Erzählens vorgestellt, die gerade durch ihre Reflektiertheit einen spezifischen Wahrheitsanspruch aufrechterhält. *The Player* ist demnach kein realistischer Film im Sinn des klassischen Hollywood-Paradigmas, sondern im Sinn des reflektierten, modernen Kunstfilms. An die Stelle eines Weltentwurfs mit realistisch motivierten Individuen tritt ein Universum, das sich durch eine grundsätzliche Zirkularität und die Kontingenz vieler Aktionen auszeichnet.

Zugegebenermaßen ist *The Player* wesentlich linearer als Altmans Filme der siebziger Jahre; insbesondere *Nashville* löst die Erzählformen Hollywoods weitgehend auf. Aber zum einen führt das Ende des Films – die Drehbuchidee, die den eben gesehenen Film zum Thema hat – zu einer Endlosschleife der immergleichen Erzählung: es stellt einen Spiegel an den Schluß, der kein Entinnen aus dem eben gezeigten absurden Universum erlaubt. Zum anderen scheinen die einzelnen, in sich geschlossenen Sequenzen nur als Demonstrationsobjekte für unterschiedliche stilistische Konventionen zu dienen, so daß auch die formale Ebene zur Reflexivität des Films beiträgt. Durch die stilistischen Versatzstücke, die in jeder Situation ein neues Set von Konventionen (der Kameraeinstellungen, des Schnitts, der Musik) aufrufen, hebt die Filmerzählung ihren Konstruktionscharakter hervor. Sie betont aufgrund vieler Signale genau jene Selbstthematisierung der Erzählung, die Bordwell mit der *art-cinema narration* verbindet. Kommentare auf den Filmstil finden sich besonders am Anfang und Ende der einzelnen Sequenzen sowie an ihren Übergängen. Alte Filmposter nehmen Entwicklungen vorweg oder lenken die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf ironisch eingestreute Details, die Versatzstücke der Filmgeschichte zitieren: das Poster zum Remake von Fritz Langs *M* korrespondiert mit dem Decknamen ‚M‘, den Griffin Mill für seinen Ausflug mit June Gudmundsdottir (Greta Scacchi) wählt. Neben den Szenenübergängen verdeutlichen auch stark betonte Konventionen des Schnitts oder der Musik, daß die Erzählung ihre Bauformen kommentiert: etwa in der Polizeistation, als eine kurze Montage verdeutlichen soll, daß Griffin Mill umzingelt wird und unter Druck gerät. Andere Szenen sind im Stil des Werbeclips, der Fernsehshow *Entertainment Tonight* oder nach bekannten Mustern der *suspense*-Montage im

Sinn Hitchcocks geschnitten.¹⁰ Die Farce findet ihr angemessenes Ende auch folgerichtig in einer Umkehrung von Genrekonventionen. Im Unterschied zum üblichen Muster zahlt sich das Verbrechen für Griffin Mill aus, und auch die übrige Gesellschaft scheint am erfolgreichsten zu sein, wenn sie sich möglichst unmoralisch verhält.

Die Reflexivität in *The Player* geht demnach über das Maß der bekannten Selbstthematierungen Hollywoods hinaus. Einerseits will der Film (wie die früheren auch) als Kommentar auf den imaginären Ort Hollywood verstanden werden, indem er den Zynismus des dort angesiedelten Systems herausstellt und den Schauplatz Hollywood heranzieht, um eine Charakterisierung der amerikanischen Gesellschaft insgesamt vorzunehmen. Ganz im Stil der achtziger Jahre, aus denen das Drehbuch stammt, wird Hollywood zur Metapher des Geschäftslebens in Amerika, das durch neue Strategien des Managements und die feindselige Übernahme von Unternehmen geprägt ist. Andererseits wählt Altman eine Erzählform, die ihre Strategien bewußtmacht und damit ihren ‚normativen‘ Rahmen umreißt. Indem der Film etwa diegetische Charaktere mit Personen mischt, die in der Rolle von Starfiguren auftreten, nimmt er eine spezifische Drehung des Spiels mit Fiktionen vor. Denn die außerfilmische Referenz der Stars – das Wissen, daß es diese Personen jenseits des Films leibhaftig gibt – bezieht sich auf ein Phänomen, das seinerseits von starken fiktionalen Anteilen durchsetzt ist. In einer medial vermittelten Welt lösen sich Kriterien der Referentialität offensichtlich auf, richtet sich der ‚reale‘ Bezug des Stars Burt Reynolds vor allem auf eine imaginäre Starpersona.

Eine ähnliche Doppelbödigkeit läßt sich anhand der Figur von June Gudmundsdottir erkennen. Auf der inhaltlichen Ebene ist sie die Freundin von David Kahane, dem Drehbuchautor, der durch Griffin Mill ermordet wird. Wichtiger als diese Funktion ist jedoch ihre implizite Referenz auf die Kinoerfahrung selbst. In der ersten Szene zwischen ihr und Griffin, als sie sich bei einem Telefongespräch kennenlernen, schleicht dieser (ohne daß sie es weiß) mit seinem mobilen Telefon um ihr Haus. Aus dem Schutz der Dunkelheit betrachtet er sie in einem lichtdurchfluteten Raum bei der Arbeit an der Staffelei, und sie wird zu einem Objekt seines Blicks, das zunehmend an Faszination gewinnt. Für Altman deutet sich in diesem Szenenaufbau die erotische Spannung zwischen den beiden, aber auch der Voyeurismus an, den der unbemerkte Blick Griffin Mills mit dem der Zuschauer im Kino teilt. Er bemerkt über June, daß sie eigentlich nicht wirklich existiere, sondern eine Halluzination sei; eine Fi-

¹⁰Vgl. O. Brien (1995), S. 112-116 und Wilmington (1992), S. 12.

gur, die Griffin sich für den Helden eines seiner Filme ausdenken würde.¹¹ In Altmans Darstellung wird sie demnach nicht ‚realistisch‘ motiviert, sondern zu einer Allegorie des Kinos: seiner voyeuristischen Wahrnehmungssituation und seiner Kraft, Projektionen oder imaginäre Welten zu erzeugen.

2. Das Spiel, das dem Film zugrunde liegt, heißt: Manipulation um des Erfolgs willen und schließt seine Erzählform ein.

Zwei Grundfragen in *The Player* sind für Altmans Filme typisch: erstens, was sind die Spielregeln der Figuren in der Fiktion? Und zweitens, was sind die Regeln der Fiktion selbst? Die damit angesprochene, vielleicht abstrakteste Ebene der Selbstreflexion bezieht sich auf eine Allgegenwart von Tauschverhältnissen, in denen Objekte mit einem symbolischen Wert – Bilder, Geschichten, Liebe, Geld – getauscht werden. Insbesondere das Verhältnis von Liebe und Film wird zur Metapher von Tauschverhältnissen, die durch Formen der Hingabe, aber auch der Abhängigkeit und Obsession gesteuert werden. Auf dieser Ebene findet der unmittelbarste Rückbezug zum Zuschauer statt, denn die Ökonomie der Erzählung führt zu einem Tauschverhältnis zwischen dem Zuschauerwissen und der Preisgabe von Informationen durch die Filmerzählung. Der reflexive Film spielt mit dem Informationsaustausch, der in der Rezeptionssituation stattfindet, und er macht den Zuschauern mehr oder weniger deutlich, welche Rollen sie übernehmen können und welche ihnen verwehrt bleiben.

Dabei wird für die vielfältigen Variationen des Spiels in *The Player*, aber auch für die Erzählweise Altmans eine wichtige Abweichung von Bordwells Modell der *art-cinema narration* deutlich. Der Versuch, mit Hilfe stilistischer Mittel einen subjektiven Realismus oder eine subjektive Wahrnehmungsform von Personen auszudrücken, fehlt bei Altman fast vollständig. Ihm geht es nicht um die Innerlichkeit von Personen, um ihre Gefühle und subjektiven Zustände, sofern diese nicht durch äußere Beobachtung manifest werden könnten. Statt dessen werden die Personen in variierenden Situationsdefinitionen gezeigt, die ihnen einen Kontext für Verhaltensformen vorgeben. Dies könnte man als typisch ‚amerikanische‘ Abweichung von der europäischen *art-cinema narration* beschreiben. Altman übernimmt die Vorliebe für Lücken, Zirkularität, segmenthaftes Erzählen und für die ironische Selbstthematisierung der Erzählung. Aber um Fragen der Innerlichkeit kümmert er sich nicht: Die Oberflä-

¹¹ Vgl. Smith/Jameson (1992), S. 26.

che wird zu seinem Spielfeld und die Manipulation des *image* zum zentralen Anliegen. In der narrativen Logik haben die Figuren zwar nachvollziehbare Motivationen für ihre Handlungen, aber der Film konzentriert sich letztlich auf eine *systemische* Ebene, auf der alle Charaktere in ein Spiel geworfen sind, bei dem sie sich möglichst erfolgreich zu ihrem eigenen Vorteil verhalten. Der Erfolgswunsch wird zum Leitmotiv von Handlungen, die in jeder neuen Situation entsprechend angepaßt werden.

Dabei liegt das Regelwerk des Spiels jenseits individueller Gestaltungsmöglichkeiten, so daß die Motivationen und Aktionen der Figuren immer durch den Kontext definiert werden. Entsprechend agieren sie nach typisierten Mustern, und der Film verweigert den Blick auf eine Innerlichkeit, die sich mit den Bedingungen des Kontextes auseinandersetzen würde. Zwischen Klischee und Rätsel gibt es keinen psychologisch motivierten Zwischenbereich. Altman formuliert damit – wie in vielen seiner früheren Filme – kein individualistisches, sondern ein relationales Modell von Gesellschaft und Interaktion. Nicht der einsame Held der klassischen Hollywood-Erzählung steht im Vordergrund, sondern die systemischen Abhängigkeiten und Querbezüge innerhalb der Gruppe. Wichtiger als kausale Bezüge autonomer Individuen werden kontingente Ereignisse, die für die Beteiligten eine unausweichliche Handlungslogik entfalten und vorschreiben.

Prototypisch für dieses Muster ist Griffin Mill. Zwei von außen auf ihn einwirkende Bedrohungen – der anonyme Drehbuchautor und die Gerüchte über seinen Konkurrenten Larry Levy (Peter Gallagher) – zwingen ihn zu Handlungen, mit denen er immer neue Problemsituationen provoziert. Ab einem bestimmten Zeitpunkt behauptet er gegenüber der Polizei, seiner Freundin oder den Drehbuchautoren immer das Gegenteil von dem, was er eigentlich denkt. Damit wird er oberflächlich betrachtet zum Inbegriff eines unmoralischen Menschen. Im systemischen Kontext von Altmans Filmen erscheint er jedoch nicht als unmoralisch, sondern er repräsentiert die ultimative Spielfigur. Altman vernachlässigt Fragen der Moral zugunsten der Frage, was die Regeln des Spiels sind und wie sich die Figuren zu ihnen verhalten. In diesem Sinn läßt sich bei ihm von einer Apotheose des Klischees sprechen; wo die strukturellen Ähnlichkeiten in Verhalten und Persönlichkeit im Vordergrund stehen, treten Visionen des individuellen Genies zurück. Stärker als in *The Player* ließe sich dies in den Filmen der siebziger Jahre als ‚Kino der Gleichheit‘ verstehen: die Filmfiguren sind nahezu alle gleich bedeutsam, als Charaktere werden sie dabei allerdings auch entindividualisiert. Lediglich Bonnie Sherow (Cynthia Stevenson), Griffin Mills Freundin, bildet hierzu eine signifikante Ausnahme. Entgegen der Spielregeln hält sie nicht nur an einer ehrlichen Beziehung, son-

dern auch an ihren künstlerischen Ansprüchen fest – aber sie scheitert.

Die Tauschverhältnisse verdeutlichen auf jeden Fall die Parallelstrukturen innerhalb der Gruppe. Filmideen zirkulieren als zukünftiges kulturelles Kapital und verleihen dem *pitching* – dem Versuch, sie den Entscheidungsträgern zu verkaufen – eine zentrale Funktion.¹² So entsteht eine zwanghafte Atmosphäre des *pitching*, die alles zu umfassen scheint und schließlich auch die Regeln der Fiktion selbst erfaßt. Drehbuchautoren ‚pitchen‘ im Büro von Griffin Mill; Larry Levy präsentiert den *pitch* seinem Chef Levison (Brion James); der Sicherheitschef Stuckel (Fred Ward) erzählt Griffin Mill das Verbrechen als *pitch*, und die Meldung vom Mord erscheint in der Zeitung, aus der Larry Levy gerade die Stoffe für die zukünftigen Filmideen entnimmt. Ebenen der Fiktionalität werden auf immer neuen Niveaus eingerichtet und gespiegelt, aber sie alle unterstützen das Gefühl, daß die Zirkulation von Ideen und ihre Transformation in symbolische Formen wie Macht und Geld die Energie des Spiels darstellt.¹³ Dieses Spiel betreibt letztlich – wenn auch als reflexiv gebrochene Farce – *The Player* selbst. Wie aus dem Lehrbuch führt der Film jene Elemente vor, die Griffin Mill für einen erfolgreichen Film postuliert und dem Werben der Filmindustrie um die Aufmerksamkeit der Zuschauer ihre Logik geben: Spannung, Gewalt, Hoffnung, Komik, Sex und ein *Happy End*. Spannung resultiert aus dem Mord, anonymen Postkarten und dubios-rätselhaften Nebenfiguren; Aktion aus Konkurrenzverhältnissen; Sex aus der Beziehung zwischen Griffin und June; Komik schließlich aus dem Film-im-Film *Habeas Corpus*. Das Ende bestätigt und dekonstruiert zugleich die Erwartung, daß eine moralische Lektion zu lernen sei und alle Unklarheiten des *plot* verschwinden müßten: Griffin hat dem sozialkritischen Film ein *Happy End* sowie Stars verpaßt und dadurch den Chef Levison abgelöst, June ist seine Frau geworden, und der Postkartenschreiber, der sich ironisch als ‚King of Suspense‘ bezeichnet, bietet ihm die Geschichte des Films *The Player* an. Die Zirkularität der Farce, die an diesem Punkt von vorne beginnen müßte, kennt kein Ende, sondern nur einen fiktiven Endpunkt, der die Regeln der Fiktion um so deutlicher hervortreten läßt. Für Altman, der die Idee des *Happy Ends* ablehnt, ist der Tod das einzige Ende. Ein Film, so sagt er im Gespräch mit Peter Keogh, ende nicht, er habe einen

¹²Das als Verb (oder substantiviert) verwendete *to pitch* hat verschiedene Bedeutungen, u. a. bezeichnet es beim Baseball die Wurfbewegung des Balls, im Geschäftsleben eine geschickte Verkaufstaktik, mit der ein Abschluß befördert werden soll, und im Filmgeschäft die geraffte Zusammenfassung einer Filmidee, mit der die Drehbuchautoren das Interesse der Produzenten zu gewinnen versuchen.

¹³Vgl. Wilmington (1992), S. 14.

Punkt, an dem er schlicht aufhöre.¹⁴

Die Differenz zwischen Realität und Fiktion, der Altman trotz reflexiver Verve mit postmoderner Skepsis begegnet, wird innerfilmisch – wenn auch sehr verhalten – Griffin Mills Kriterien eines erfolgreichen Films entgegengehalten. Ob gesellschaftliche Realität nicht eng mit Filmen zusammenhinge, wendet June ein, und später richtet Bonnie Sherow die gleiche Frage an den englischen Drehbuchautor von *Habeas Corpus*. Dieser führt zwei unterschiedliche Bedeutungen von ‚Realität‘ ein, deren Diskrepanz in *The Player* letztlich nicht versöhnt wird. Zunächst formuliert er einen pathetischen Begriff des authentischen Kunstwerks; sein Drehbuch dürfe kein *Happy End* haben, weil das die Wirklichkeit sei: die Unschuldigen würden in dieser Welt sterben. Nach der Vorführung der veränderten Fassung verweist er auf eine ernüchternde Rezeptionsrealität; bei der Probevorführung hätten die Zuschauer den deprimierenden Schluß gehaßt, jetzt, mit dem *Happy End*, seien sie von dem Film begeistert. Das Buhlen Hollywoods um die Aufmerksamkeit der Zuschauer, das anhand dieses Sinneswandels und der grotesken letzten Szene von *Habeas Corpus* entlarvt wird, vertraut demnach auf die Zuschauer und die Künstler als konstitutive Bestandteile des Spiels. Ohne ihre Partizipation an den Tauschprozessen wäre sein Fortbestand nicht möglich. Das Vergnügen an *The Player* sowie Griffin Mills Elemente eines erfolgreichen Films werden zu Merkmalen eines kulturellen Feldes, in dem es keine moralisch eindeutigen Positionen gibt. Mit der Formelhaftigkeit Hollywoods und seiner symbolischen Macht geht ein Begehren auf Seiten des Publikums einher, das die Vision einer unausweichlichen Korruptierbarkeit zum existentialistischen Fixpunkt von Altmans Reflexionspraxis werden läßt. Nicht nur die Studiobosse und Drehbuchautoren legen Köder aus, die ihre Position im Spiel verbessern sollen, auch die Zuschauer lassen sich auf imaginäre Glücksversprechen und klischierte Oberflächen ein, denen sie zugleich mißtrauen.¹⁵

Konsequent verweigert der Film jede Implikation, die auf einer höheren Ebene eine eindeutige moralische Wertung zuließe. In Altmans Entwurf gibt es niemanden mehr, der im Hintergrund die Fäden ziehen würde; das Zimmer der Mächtigen, die verführen könnten, ist leer. Übrig bleiben *Spielregeln*, denen sich alle Mitspieler unterwerfen und durch die sie korrumpiert werden. Wo die-

¹⁴Wörtlich sagt er: „See, death is the only ending I know. A movie doesn't end; it has a stopping place.“ Keogh (1992), S. 13.

¹⁵Insofern ist es wenig hilfreich, den Status Altmans als ‚Rebell‘ überzubewerten. In einer Selbsteinschätzung beschreibt er sich als Außenseiter, der aus seiner marginalen Position das Beste zu machen versuche: „I,m not ‚angry with Hollywood., I,m not ‚a maverick., I fiddle on the corner where they throw the coins. Where I can get my work done.“ Smith/Jameson (1992), S. 29.

se Regeln herkommen oder wer sie zu verantworten hätte, weiß bei Altman niemand. Es existiert zwar ein vereinigendes Prinzip, ein strukturelles Zentrum, auf das die Personen bezogen sind. Aber dieses Zentrum ist – wie eine Analyse von Paul Giles zum Katholizismus Altmans zeigt – nicht mehr ‚Gott‘, wie vielleicht zu vermuten wäre, sondern das Nichts; in der Negation einer sinnstiftenden Instanz muß es unbestimmt bleiben.¹⁶

3. Die Reflexivität von The Player ist weniger kritisch als spielerisch angelegt: Jenseits der Klischees und Konventionen gibt es keinen authentischen Raum der Kunst.

Wenn *The Player*, wie es die Filmkritik behauptet, Altmans Abrechnung mit Hollywood wäre, dann müßte in dem Film eine Utopie des besseren Filmemachens erkennbar werden. Unter der Oberfläche, die in dem Film reflexiv herausgestellt wird, ist jedoch nicht viel zu entdecken. Altman radikalisiert vielmehr – wie anhand von *Prêt-à-Porter* (1994) noch deutlicher wird – den von ihm schon früher gewählten Ansatz, die in der Gesellschaft vorhandenen Verdoppelungen von fiktiven Szenarien ihrerseits zu spiegeln. Gegen den Sog des Imaginären in Mode, Film oder Musik kann auch Reflexivität keine als authentischer erachtete Alternative aufzeigen, leitet die Farce ein unabgeschlossenes Spiel mit Selbstbildern ein. Altmans Verhältnis zu Amerika ist dabei gleichermaßen verächtlich wie sympathisierend, die skizzierten Menschen erscheinen lächerlich, aber auch mitleiderregend. Obwohl die Filmfabrik Hollywood als exemplarisch für die in der amerikanischen Kulturindustrie geschäftsmäßig betriebene Produktion von ‚Kunst‘ verstanden wird, ist diese Ebene der politischen Kritik blasser als vergleichbare Argumente der siebziger Jahre. Die Reflexivität in *The Player* geht insofern durch die Mittel der Dekonstruktion und Entlarvung über frühere Filme des Hollywood-Genres hinaus, bleibt aber ohne einen Gegenentwurf, der den Maßstab der Kritik konkretisieren würde, primär spielerisch. Altman postuliert kein authentisches Außen, das durch den Bruch der Konventionen als ‚wahre Kunst‘ erkennbar würde, er wählt die radikalere (oder fatalistischere) These, daß der Rückbezug des Films auf sich selbst jene Konventionen der Wahrnehmung und Klischees des Verhaltens deutlich macht, hinter denen nur weitere Variationen dieser Klischees zu erkennen sind.

Im Unterschied zur Logik der Befreiung, die im europäischen Autorenfilm

¹⁶ Vgl. Giles, Paul: *The Cinema of Catholicism: John Ford and Robert Altman*. In: Lester D. Friedman (ed.): *Unspeakable Images. Ethnicity and the American Cinema*. Urbana, Chicago 1991, S. 140-166.

der sechziger Jahre Reflexion als Kritik versteht und eine bessere Kunst zu umreißen versucht, setzt Altman den Schwerpunkt auf die ‚Wiederkehr-des-Immergleichen‘: Reflexion ist nur als Spiel möglich, das zwar Konventionen immanent dekonstruieren kann, aber nicht mehr zu fundamentalen Brüchen führt. Die zirkulare Struktur, die der *The Player* mit *MASH* teilt (bei der das Filmende als Filmanfang desselben Films fungiert) hat ihre Entsprechung in einer Handlungslogik, die den Personen eine Gestaltungsmöglichkeit der Spielregeln entzieht. Die Beschwörung einer außerfilmischen Wirklichkeit, die das europäische Autorenkino noch kennzeichnet, verliert ihre Basis, da diese Wirklichkeit von immer neuen, ökonomisch motivierten Fiktionen geprägt wird. Alles, was von Gesellschaft übrigbleibt, ist eine Ansammlung von Motiven, die das Leben repräsentieren sollen, aber keinen Einfluß mehr auf den Gang der Welt besitzen. Andererseits aktiviert die Farce auch eine kritische Kraft des Komischen, die zu einem Lachen führt, das präventive Ansprüche – auch im Sinn überhöhter Erwartungen an Kunst – dekonstruiert: Kahane, der Drehbuchautor, wird nach seinem Tod heroisch zum ‚Opfer des Systems‘ stilisiert, obwohl er völlig untalentierte war. Und der *pitch* für *Habeas Corpus*, bei dem der englische Autor auf Stars und ein *Happy End* verzichten möchte, endet mit seiner pathetischen Feststellung: Wenn er es sich recht überlege, passe eine derartig ‚aufrichtige‘ Idee weniger zum amerikanischen (als wohl eher zum europäischen) Kino. Indem er diese Pose durch seine spätere Käuflichkeit disqualifiziert, zeigt sich zuletzt, daß Altmans Hollywood zwar ganz traditionell zum Inbegriff korrupter Kommerzialisierung erhoben wird, daß es aber gleichermaßen gegen ein überzogenes, kraftlos gewordenes Ideal des europäischen Kunstfilms abgesetzt werden soll.

Die Reflexionspraxis von Robert Altman navigiert damit zwischen unterschiedlichen Erzähltraditionen und kann mitunter in beiden Bezugsfeldern heimatlos wirken. Stärker der Farce als der Satire zugewandt, fehlen explizite Verweise auf eine Form des Erzählens, die über die Zirkularität einer absurden Alltagserfahrung hinausweisen könnte, arbeitet sich der Regisseur an dem Versuch ab, konventionelle Muster der Filmunterhaltung im Stil des klassischen Hollywood-Kinos zu verweigern, ohne den Anspruch, unterhaltsam zu sein, aufgeben zu müssen. Die Paradoxien dieses Unterfangens führen zur eigentümlichen kreativen Spannung seiner Filme, in denen Improvisation zum Leitbild eines Verhaltens wird, das sich übermächtigen Vorprägungen entziehen möchte und die Mittel dafür nur im performativen Akt selbst hervortreiben kann. Gerade in dieser radikalen Unbestimmtheit liegt aber auch die besondere Stärke von Altmans Erzählweise. Denn zum einen wird Reflexion innerhalb des fiktionalen Textes als kontinuierlicher, unabgeschlossener Prozeß der Ent-

deckung und Begegnung etabliert, zum anderen findet sie in einem Rahmen statt, der sich durch einen besonderen Grad der Offenheit auszeichnet und die Aktivität des Publikums einlädt. Weder eine genrebedingte *closure* noch ein utopischer Gegenentwurf zum kommerziellen Kino stehen am Ende von *The Player*, sondern ein ironischer Schluß, der Paradoxien und Selbstwidersprüche einer bestimmten kulturellen Formation herausstellt, ohne sie voreilig aufzuheben.